

CST 80

COMMISSION SUPÉRIEURE TECHNIQUE DE L'IMAGE ET DU SON

La Lettre

FÉVRIER 2025

- ▶ LA CST EN 2024
- ▶ PARIS IMAGES 2025 : LES TEMPS FORTS
- ▶ DOSSIER FILM : *LA PAMPA*
- ▶ MOBILITÉS DES SPECTATEURS : NOUVEAUX REGARDS ET INNOVATIONS TECHNIQUES
- ▶ UN ORGANIGRAMME POUR VALORISER LES TECHNICIENS SUR UN TOURNAGE DE FICTION
- ▶ HOMMAGE À PIERRE-WILLIAM GLENN
- ▶ PORTRAIT : MICHAEL PANGRAZIO

N°189

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 700 membres, est principalement financée par le CNC.

Cette Lettre est également la votre ! Vos contributions sont les bienvenues à l'adresse redaction@cst.fr.

NOS PARTENAIRES



CST : 9 rue Baudoin 75013 Paris • Tél. : 01 53 04 44 00 • Fax : 01 53 04 44 10 • Email : redaction@cst.fr • Internet : www.cst.fr

Directeur de la publication : Baptiste Heynemann • Rédacteur en chef : Ilan Ferry.

Remerciements aux contributeurs : Thierry Beaumel, Dominique Bloch, Éric Cherioux, Sabine Chevrier, Natasza Chrosicki, Alexia De Mari, Mathieu Guetta, Réjane Hamus-Vallée, Jean-Baptiste Hennion, Pauline Landais, Sebastien Lefebvre, Rafael Mathé, Françoise Noyon, Anne Seibel, Valérie Valero, Liz Vogel.

Couverture : © Armance Durix sur le tournage de *Joli, joli* de Diastème.

Photo d'Orian Ziad.

Maquette : fabiennebis.wix.com/graphisme • Relecture : Christian Bisanti

Impression : numeric@corlet.fr

Dépôt légal février 2025

SOMMAIRE

	ASSOCIATIF	4
	La CST en 2024 L'actualité des départements Les lauréates des Prix CST du 77 ^e Festival de Cannes CST Première : un évènement en simultané dans les salles labellisées Excellence par la CST Bravo aux gagnants ! Paris Images 2025	
	TECHNIQUE	20
	Toute la beauté du monde : <i>Parthenope</i> Dossier <i>La Pampa</i> Cadre et cadre et colégram, de l'infiniment gros à l'infiniment large Un organigramme pour valoriser les techniciens sur un tournage de fiction Comment mesurer la qualité d'une source lumineuse Grande Fabrique de l'Image, studios de tournage Habiller la Divine (Sarah Bernhardt) : Anaïs Romand On connaît la chanson : <i>Joli, joli</i> Former pour l'avenir : école Méliès Vers une nouvelle ère de la recherche audiovisuelle par l'IA Le premier film annonce inclusif Mobilités des spectateurs	
	HISTOIRE ET ÉVÉNEMENTS	53
	Production Designers Gathering 2024 Hommage à Pierre-William Glenn Succès des 3 ^e Assises de l'éco-production <i>Projecteurs et caméras</i> de Anne Gourdet-Marès	
	PORTRAITS	61
	Quand la peinture devient décor : Michael Pangrazio	
	ET AUSSI	68
	L'œil était dans la salle et regardait l'écran Prix CST : <i>Mr Turner</i>	



BONNE ANNÉE À TOUS !

En ce début d'année, il est de tradition de nous souhaiter de grands bonheurs et une parfaite santé pour les douze mois à venir. Je ne dérogerai donc pas à la règle, une coutume païenne qu'il est indispensable d'honorer.

Je remercie tous les membres de la CST pour leur fidélité – souvent très active – au profit de Tous. Je remercie également très chaleureusement les responsables des départements qui ont su maintenir la flamme du bénévolat et de la générosité qui sont l'âme de notre association.

Grâce au dynamisme de notre équipe de permanents et de son délégué général – une équipe qui s'est considérablement enrichie – la CST a su, dans un contexte très compliqué, offrir à toute la profession le meilleur d'elle-même en proposant à la profession débats et manifestations pédagogiques, échanges fructueux autour des questionnements technologiques qui font l'actualité de notre époque. Ils ne s'arrêteront pas là, ils doivent continuer car le destin de votre expérience, de vos expériences et de vos savoir-faire est bien d'être partagé. Et c'est le rôle de la CST d'en faciliter l'accomplissement.

Dans sa 80^e année, la CST a perdu deux de ses pairs (pères ?) parmi les plus actifs : Michel Grapin et Pierre-William Glenn. Voir s'éloigner de tels contributeurs de notre histoire est une perte sèche. Mais c'est également un rappel, celui du devoir qui nous oblige à rester à la hauteur de leurs dévouements, de leurs généreux investissements et de leur passion envers tous les professionnels de notre secteur. Une fois encore, en votre nom, avec amour, je rends grâce à leur action respectives.

Ce devoir, je sais que nous veillerons à l'accomplir au mieux de nos possibilités qui, réunies collectivement, sont une force incontournable au cœur de notre écosystème si compliqué, si agité et... si fécond.

La CST finit 2024 dans une forme olympique, à contrario de notre pays qui s'agite autour de désirs contradictoires et trop souvent stériles. Cette bonne santé, nous Vous la devons, nous la devons à notre équipe de permanents, nous la devons à notre histoire. C'est toujours plus simple de savoir où aller quand on sait d'où l'on vient, et de savoir quoi faire quand on sait ce que l'on veut.

Et nous voulons : réfléchir, apprendre, partager, créer et transmettre !

En renouvelant tous mes vœux de réussite et de bonheur pour chacun d'entre vous, chacun d'entre nous.

Fraternellement.

Angelo Cosimano



© Photo : DR

LA CST EN 2024

2024 marque une année exceptionnelle pour la CST - Commission supérieure technique de l'image et du son. Cette année anniversaire célèbre les 80 ans de l'association, la première à rassembler les techniciennes et techniciens du cinéma et de l'audiovisuel. Depuis sa création, elle poursuit un objectif inchangé : défendre la qualité des œuvres cinématographiques. Durant cette année, la CST a poursuivi sa mission sans relâche. Voici un tour d'horizon des activités marquantes.

L'EXPERTISE DES DÉPARTEMENTS PLUS QUE JAMAIS SOLLICITÉE

De plus en plus sollicitée pour partager ses connaissances et son savoir-faire, la CST a organisé et participé à de nombreux événements. Ces initiatives ont permis de répondre aux interrogations du secteur, de proposer des pistes de réflexion et d'apporter des solutions concrètes sur des thématiques très variées et transverses.

A quatre reprises, la CST a réuni les membres de ses départements pour apporter des réponses adaptées et des solutions pertinentes aux enjeux rencontrés par les professionnels. Mais ces journées ne sont que les faces émergées du long travail de fond qui se réalise au sein de chaque département.

Plus d'une soixantaine de réunions réservées aux membres actifs de l'association ont permis de développer, organiser et faire progresser les quatorze groupes de travail, actuellement en activité. Ces réunions ont également été l'occasion de proposer en avant-première des présentations de nouveautés technologiques.

■ Département Production & Réalisation : organiser et prévoir

Le département Production a mené deux chantiers d'envergure en 2024. Tout d'abord, la création d'un module de sensibilisation à destination des publics scolaires a été finalisée. « Ressentir le cinéma » rejoint « la Fresque des métiers » au catalogue de formation de la CST, qui dispose désormais d'outils pour faire connaître les métiers de la création cinématographique et audiovisuelle pour les jeunes (et les moins jeunes) de la 6e à la Terminale, et au-delà. Ensuite, la deuxième ligne directrice vise à s'emparer de la question de l'organisation des tournages, avec la publication d'un Organigramme Fiction Cinéma, prévue en 2025 et une réflexion sur l'optimisation de la préparation des œuvres désormais enclenchée.

■ Département Image : la Journée Très Leds

Organisée par le département Image de la CST en partenariat avec le groupe Transpa, Picseyes et Be4Post, cette journée a présenté les résultats des mesures réalisées sur des projecteurs leds fin 2023. Une base de données très détaillée sur chacun des projecteurs participants a été mise à disposition, permettant d'analyser comment les nouveaux spectres de couleur des leds interviennent dans la chaîne de travail et dans la subjectivité des équipes.

Cette ressource, reprise par plusieurs organismes internationaux, a été présentée durant l'Euro Ciné Expo à Munich et constitue un outil indispensable pour les équipes.

■ Département Artistique

Le département Artistique regroupe l'ensemble des métiers qui « façonnent » la direction artistique de l'œuvre : décors, costumes, accessoires, maquillages...

En 2024, le département Artistique a accompagné un certain nombre de projets de studios de tournage, en les conseillant sur leur ergonomie et les analysant au prisme de l'éco-responsabilité, futur gage de compétitivité des studios.

Le travail de révision de la CST-RT-011, portant sur l'ergonomie des plateaux de tournage, a commencé et devrait aboutir en 2025.

■ Département Son

Cette année, le département Son s'est également penché sur la question de la qualité des studios



© Photos : DR



de tournage, partant du constat que beaucoup d'entre eux n'offrent pas les conditions optimales pour la prise de son. Une problématique qui en rejoint une autre plus globale sur les prestations proposées par les différents plateaux de tournage en Ile-de-France, impactant de fait toute la chaîne de fabrication filmique et donc une grande partie des départements de la CST.

■ Département Postproduction et Archivage

Tout au long de l'année, le département Postproduction s'est fait fort, au travers de ses réunions, d'aborder des questions majeures pour toute la filière. Pour ce faire, il a proposé à des invités de marque de s'exprimer sur des thèmes aussi primordiaux que l'intelligence artificielle et son impact dans les différents workflows ou encore l'écoresponsabilité. Des réunions qui ont donné lieu à des échanges passionnants

■ Mesures techniques pour la mise en œuvre de l'exploitation suivie (CST-RT 043)

La CST a mené durant toute l'année 2024 un certain nombre de concertations menant à la révision de la CST-RT-043, portant sur les bonnes pratiques en matière de contrat de conservation afin d'assurer l'exploitation suivie des œuvres. La recommandation est maintenant soumise à une consultation publique.

■ Département Immersion, Temps réel

Le département Immersion & Temps Réel avance sur ses différents projets. Parmi ceux-ci, notons ceux dédiés aux formats sons et vidéo 360. Mais c'est surtout le livre blanc sur la production virtuelle qui sollicite une grande partie des ressources du département. Le document sera structuré en plusieurs parties, incluant une explication des services de production virtuelle, des aspects techniques, des cas d'usage recommandés et un état de l'art. Pensé comme une véritable référence à destination des professionnels, il sera présenté au prochain Festival de Cannes 2025.

■ Département Broadcast : première Journée CST au Satis

Pour fêter sa première année d'existence, ce département a organisé sa première journée de conférences durant le Satis 2024. Il a réuni des experts autour de cinq plateaux passionnants sur des sujets clés tels que le HDR, le ST-2110 et le sujet incontournable : l'intelligence artificielle (IA). Le département poursuit également plusieurs groupes de travail, dont le travail sur le « Glossaire des termes liés au HDR », qui a également été présenté en avant-première au Satis.

■ Département Diffusion-Distribution-Exploitation

Ce département a été très actif cette année avec deux événements majeurs :

Au printemps : une journée dédiée aux nouveaux défis du secteur, abordant les thèmes de l'écologie, l'accessibilité, l'inclusion et les ratios d'image
A l'automne : Une journée consacrée à la projection numérique, suivie d'une semaine de démonstrations autour des impacts d'une projection laser sur une toile à gain élevé.

■ Une nouvelle recommandation pour la projection cinématographique en plein air

En début d'année, la révision de la recommandation technique CST-RT-020 a été publiée pour répondre aux évolutions techniques et aux nouveaux usages.

Durant la consultation publique qui s'est tenue du 3 juillet au 2 octobre 2023, les professionnels du secteur ont apporté de précieux retours permettant d'affiner et de préciser la rédaction du texte initialement proposé.

La CST s'est appuyée sur son expertise et celle de ses partenaires pour garantir la pertinence de cette recommandation, en particulier dans le cadre des événements qu'elle accompagne, tels que le Cinéma de la Plage au Festival de Cannes et le Cinéma en Plein Air de la Villette à Paris

■ Cafés Techniques Une veille technologique avec nos membres associés

Les Cafés Techniques ont continué d'attirer un public croissant. Cette année cinq éditions, dont trois thématiques, ont été organisées, présentant onze solutions :

- ETT, Holli, IMES, maGestion.pro et Nevion,
- Spéciale Ficam : La Planète Rouge, Neoset et VSI Paris,
- Spéciale Ecoprod : K5600 et BZH Studio,
- Les premiers retours d'expérience du CPP - Cinema Preservation Package.

Grâce aux membres associés, la CST est un lieu où l'on peut découvrir les avancées de demain.

L'IA SE DÉMYSTIFIE AVEC LA CST

L'arrivée de l'intelligence artificielle a suscité de nombreuses interrogations dans le secteur. Depuis deux ans, la CST met un point d'honneur à explorer cette nouvelle technologie au travers des articles ciblés publiés dans La Lettre. Pour favoriser le dialogue entre les créateurs/utilisateurs et professionnels directement impactés par la technologie, nous avons créé les soirées plzza. Trois éditions ont déjà été organisées, abordant des thématiques clés : « Qu'est-ce qu'un dataset et les enjeux d'apprentissage », « IA pour le doublage : text to speech ou morphing de voix » et en troisième : « IA pour le scénario : outil d'analyse ou outil de recherche ? ». Les captations de ces trois rencontres sont disponibles dans l'espace membre de la CST.

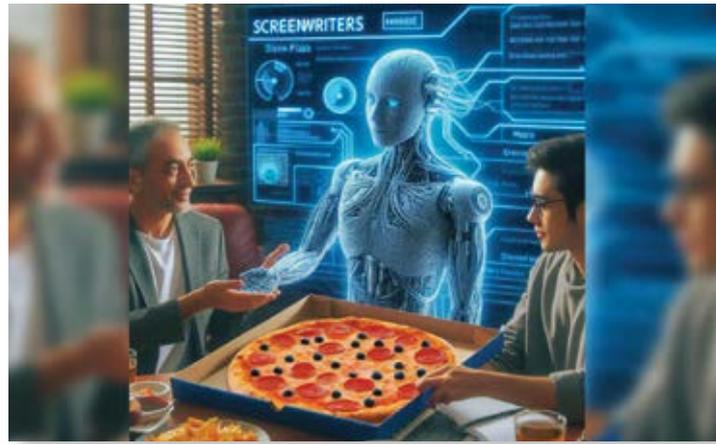
Des échanges constructifs, parfois vifs voire houleux, ont permis d'éclairer les enjeux et les impacts à mieux comprendre les tenants et aboutissants de l'IA dans le secteur. Forte du succès de ces rencontres, la CST poursuivra ce rendez-vous primordial pour le secteur.

Bien évidemment, l'Intelligence artificielle a été évoquée dans l'ensemble des réunions de départements !

L'OPEN SOURCE AU CŒUR DES DÉVELOPPEMENTS

■ TAMIS/TEMS Espace de données mutualisées

Les métadonnées font la valeur des œuvres et la mise en place d'espaces mutualisés est une des voies permettant de conserver la souveraineté de nos créations. C'est pourquoi la CST est partenaire du projet européen TEMS (création d'un espace commun de données médiatiques à travers l'Europe) et de son pendant français TAMIS.



Nous contribuons à l'évaluation et à la mise en œuvre, via notre pôle de Recherche et Développement, des différentes technologies, techniques et organisations qui permettront un échange de données de façon ouverte, équitable et transparente.

■ Cinema Preservation Package, une première étape franchie !

En juin dernier, la CST a présenté l'état d'avancement de l'implémentation de la norme européenne CPP – Cinema Preservation Package, dédié à la conservation pérenne des fichiers numériques. Développé en collaboration avec le laboratoire VDM, cet outil logiciel permet de vérifier la conformité de la structure et des fichiers de description du CPP.

Un retour d'expérience a été partagé sur l'application concrète de cette norme à des œuvres spécifiques, mettant en lumière l'utilité du CPP pour la récupération des métadonnées, leur intégration dans le fichier final et l'organisation des éléments archivés, suite à la mise en œuvre du CPP sur des titres concrets, autant pour la récupération des métadonnées et leur projection dans le fichier final que pour l'organisation des éléments archivés.

■ Démocratisation de l'USD Universal Scene Description

La CST a également sorti non pas une, mais deux versions bêtas successives de son logiciel multiplateforme et open source de visionnage de scène 3D « 3D-Info », utilisant le format USD. Toutes les contributions sont les bienvenues, n'hésitez pas à nous contacter pour plus d'informations ! Le projet a été présenté lors des RADI-RAF à Angoulême. Enfin, toujours prête à soutenir un projet innovant, la CST a apporté son conseil au projet « Ithaca », acronyme de « Immersion and Training with Holograms for Art, Craft and Audiovisual ». Cette solution, en cours de développement, vise à démocratiser la capture volumétrique vidéo en permettant d'enregistrer et de diffuser un sujet en trois dimensions à l'aide d'une installation rapide et accessible.



© Photo : CST

UNE ÉTUDE SUR L'AVENIR DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON : DIACTIS

Le projet Diactis – Diagnostic des compétences des techniciens de l'image et du son – explore quatre enjeux liés aux transformations sectorielles et leurs conséquences sur la formation professionnelle initiale et continue. Cette étude cible trois groupes distincts :

- les techniciennes du cinéma et de l'audiovisuel,
- les organismes de formation initiale ou continue,
- les recruteurs (producteurs, directeurs de productions, dirigeants d'entreprise et responsables ressources humaines).

Avec le soutien de France Travail, la CPNEF de l'audiovisuel, et le partenariat de Profilculture et Crew United, le projet a déjà mobilisé plus de 2 000 participants. Actuellement en phase d'analyse, les premiers résultats seront dévoilés lors du Paris Image 2025 en février prochain. Diactis s'inscrit dans le cadre de l'appel à projets France 2030 – Compétences et métiers d'avenir – et bénéficie d'un financement de la Caisse des dépôts et de l'Agence nationale de la recherche (ANR).

UN ORGANISME DE FORMATION RÉFÉRENT

Avec un catalogue de neuf formations, la CST a formé plus de 2 000 stagiaires tout au long de l'année. Ces formations traitent de trois grands engagements de l'association pour le secteur : l'éco-responsabilité, l'égalité femme/homme et l'accessibilité et l'inclusion.

■ Nouveauté 2024 : une formation certifiante en écoresponsabilité

Cette année, la CST a lancé, en partenariat avec Ecoprod, une nouvelle formation certifiante, habilitée par la CPNEF de l'audiovisuel. Le Certificat de Compétences Professionnelles « Ecoresponsabilité en production numérique » est destiné aux professionnels du cinéma d'animation, de la postproduction et des VFX, qu'ils soient indépendants ou salariés de structures ; elle vise à :

- définir une stratégie écoresponsable dans un projet audiovisuel usant d'images numériques,
- organiser et mettre en œuvre une démarche écoresponsable sur un pipeline ou workflow numérique,
- accompagner les studios dans leur développement écoresponsable.

Deux premières sessions ont déjà rencontré un vif succès, suscitant un intérêt notable de la profession lors des RAD-RAF 2024.

■ Coordination d'intimité : une nouvelle formation en préparation

Lors du forum « Entreprendre dans la culture », organisé par le ministère de la Culture, Ségolène Dupont, déléguée générale de la CPNEF de l'audiovisuel, a annoncé la création d'une formation certifiante dédiée à la coordination d'intimité. La CST a été choisie comme organisme de formation « architecte » pour en construire le programme pédagogique.

Prévue pour débuter en 2025, cette formation répondra à une demande grandissante de la profession d'être accompagnée par un coordinateur ou une coordinatrice d'intimité pour le tournage et de la postproduction des scènes d'intimité (impliquant nudité, actes sexuels simulés, violences sexuelles, baisers ou caresses des parties intimes...).

77^e FESTIVAL DE CANNES

■ 40 ans de direction technique

L'année 2024 n'a pas seulement marqué l'anniversaire des 40 ans de l'association : elle a fêté les 40 ans de la direction technique de la CST au Festival de Cannes, faisant de la CST un partenaire technique historique du Festival. Lors de la 77^e édition, la CST a supervisé les projections de toutes les sélections proposées par le Festival de Cannes. Sélection officielle, Marché du film, Semaine de la Critique, Afcae, Cannes Classics... autant de films à projeter dans les meilleures conditions. Un défi de taille, avec plus de 1 300 projections réalisées en seulement deux semaines par une équipe de 80 professionnels.

Pour féliciter la rigueur et l'assiduité de ses équipes, la CST remet, chaque année, les prix Jean Vivie de la Meilleure Projection et du Meilleur Montage. Cette année, ces distinctions ont été attribuées à Caroline Cholat pour la projection et Maïa Simon pour le montage.



© Photo : CST

■ **CanneS prime Time : la nouvelle quotidienne**

La grande nouveauté de l'année fut le lancement de la deuxième émission quotidienne cannoise de la CST qui, après les CanneS Technique lancés en 2023, remporta un grand succès : CanneS prime Time. Décernant deux prix du palmarès officiel du Festival de Cannes, le Prix CST de l'Artiste-Technicien et le Prix CST de la Jeune Technicienne de Cinéma, la CST souhaitait mettre en avant les techniciennes et les techniciens qui contribuent au palmarès du plus célèbre festival de cinéma du monde.

Durant onze émissions, les animateurs Alexia de Mari et Mathieu Guetta, accompagnés de leurs invités, ont décrypté la sélection officielle tout en présentant les candidates et candidats aux Prix CST.

■ **La troisième saison de CanneS Technique**

Le succès des CanneS Technique, rendez-vous tech quotidien cannois, s'est confirmé pour cette troisième édition. Huit experts sont venus présenter leur métier, leur solution, leur actualité sur des sujets variés : cheffe décoratrice, mixage son, plateaux de tournage, batteries écoresponsables, HDR au cinéma et en broadcast, intelligence artificielle.

■ **Les PRIX CST du Festival de Cannes**

Les lauréates des PRIX CST de cette 77^e édition ont été :

- Daria D'Antonio : directrice de la photographie du film *Parthenope* de Paolo Sorrentino (Pathé Films - sortie le 12 mars 2025), pour le Prix CST de l'Artiste-Technicien,
- Evgenia Alexandrova : directrice de la photographie du film *Les femmes au balcon* de Noémie Merlant (Tandem - sortie le 11 décembre 2024), pour le Prix CST de la Jeune Technicienne de Cinéma.

La remise de prix en décembre au Publicis Cinemas a permis la rencontre des deux lauréates avec un public de professionnels désireux de connaître leur parcours et le travail de chacune.

LES LABELS CONTINUENT DE SE DÉVELOPPER

Les labels de la CST, Excellence ou Immersion, sont également un gage de valorisation aux salles de cinéma répondant à des critères techniques exigeants. Qu'elles soient Art & Essai, généralistes, multiplexes, de centre-ville, historiques ou nouvelles, les salles de cinéma peuvent obtenir l'un de ces deux

© Photo : CST



labels. En 2024, trois inaugurations du label Excellence ont eu lieu :

- Les Enfants du Paradis à Chartres.
- Le Grand Action à Paris.
- Le Carroussel à Verdun.

Actuellement près de soixante salles ont été labellisées Excellence ou Immersion par la CST.

Une nouveauté s'est ajoutée à l'organisation des CST Première : la diffusion en simultané de la rencontre suivant le film dans les salles labellisées Excellence. Inaugurée avec l'avant-première du film *Parthenope*, cinq salles ont pu diffuser en direct l'échange avec Daria D'Antonio à l'aide de la solution Live-by-Deluxe. Et les spectateurs à distance ont pu participer en posant des questions à distance. Et dans la continuité de ses engagements vers l'accessibilité et l'inclusion, un sous-titrage en direct (vélotypie) permettait aux personnes en situation de handicap auditif de suivre la rencontre.

DES RENCONTRES INCONTOURNABLES

■ **Conversations Techniques**

En 2024, trente-six techniciennes et techniciens ont partagé leurs expériences de tournage, que ce soit sur un film ou sur leur métier. Depuis la création du format, plus de cent entretiens ont été réalisés, constituant ainsi une précieuse référence pour toutes celles et ceux qui souhaitent mieux connaître les métiers du cinéma.

■ **CST Première**

Lancé en 2022, CST Première est un rendez-vous destiné aux cinéphiles qui souhaitent rencontrer les équipes techniques de film lors d'avant-premières. Quatre CST Première ont été organisés en

2024 dans différentes salles labellisées Excellence par la CST :

- *Rosalie* de et en présence de Stéphanie Di Giusto et avec Marion Chevance, cheffe maquilleuse, Mélanie Gerbeaux, responsable des effets spéciaux capillaires et Aude Thomas, cheffe coiffeuse, au Publicis Cinémas à Paris,
- *Les femmes au balcon* de Noémie Merlant en présence de Evgenia Alexandrova, la directrice de la photographie, au Grand Action à Paris,
- *Parthenope* de Paolo Sorrentino en présence de Daria D'Antonio, la directrice de la photographie, au Publicis Cinémas,
- *Sarah Bernhardt, la divine* de Guillaume Nicloux en présence de Anaïs Romand, la créatrice des costumes, au Caroussel à Verdun.

Tous les événements de la CST sont disponibles en replay sur sa chaîne YouTube et également en podcast sur toutes les plateformes dédiées.

PRÉSENCE SUR LES ÉVÉNEMENTS CLÉS

■ Paris Images

Lors de l'édition 2024, la CST a animé quatre conférences axées sur des sujets sociétaux majeurs tels que la formation et l'accessibilité :

- handicap : agir pour une meilleure intégration (avec Film Paris Région),
- formateurs aux techniques innovantes : savoir rester dans le coup,
- vers une diversité des talents grâce à un accès facilité aux formations,
- nouveaux métiers de l'image et du son : la formation continue des techniciens.

La CST a également pris part à la rencontre organisée par l'AFC « L'avenir de la projection cinématographique » et a réalisé une quinzaine de ConversationS Techniques.

■ Congrès des exploitants

En marge de la formation « Accessibilité et inclusion dans les salles de cinéma », développée avec l'association Inclusiv, la CST a organisé, pour la deuxième année consécutive, un village accessibilité lors du Congrès des exploitants à Deauville. Six solutions ont été présentées et ont rencontré un beau succès. Certaines ont déjà été adoptées par de grands groupes pour rendre leurs salles accessibles.

■ Satis

En plus de la Journée CST organisée par le département Broadcast, les permanents de la CST ont partagé leur expertise lors de quatre plateaux d'experts :

- « Colorimétrie et Led pour la Virtual Production et place du DOP »,
- « Tournage en Virtual Production : vers la mise en place de standards »,
- « Les médias dans le Cloud »,
- « La place des développeurs dans les nouveaux formats de production ».

ÉT EN 2025...

2025 est déjà bien entamée et, bien évidemment, plusieurs Journées CST sont déjà programmées (et d'autres en préparation) :

- Journée CST - Postproduction - Parlons HDR : le 21 janvier à La Fémis,
- Journée CST - Image - Leds & Peaux : le 21 janvier à La Fémis,
- Journée CST - Immersion & Temps-Réel : le 20 février à l'Institut Georges Méliès,
- Journée CST - Son : le 20 mars au Forum des Images.

La CST sera également présente sur plusieurs salons, que ce soit avec un stand ou dans le programme des conférences : le Paris Images, le Marché du Film du Festival de Cannes, le Marché International du Film d'Animation d'Annecy, le Congrès des Exploitants à Deauville et le Satis. Nous présentons toute l'année les travaux et groupes de travail de nos huit départements. Restez en contact avec nous pour ne manquer aucune de nos actualités !

Sébastien Lefebvre



© Photo : CST

L'ACTUALITÉ DES DÉPARTEMENTS

DÉPARTEMENT PRODUCTION/RÉALISATION

Lors de sa dernière réunion, le département Production/Réalisation a fait le point sur ses différents groupes de travail dont deux bien spécifiques. A commencer par celui intitulé « Ressentir le cinéma » dont l'objectif est de sensibiliser les jeunes à voir des films dans de bonnes conditions plutôt que sur leur tablette ou téléphone portable. Un atelier de coaching a débuté le samedi 23 novembre dernier, reprenant les actions faites lors d'une expérience en milieu scolaire. Le second, « Optimiser le temps de préparation » est le fruit d'un travail plus transversal impliquant les autres départements de la CST. Dans le but d'étudier des préconisations et de nourrir les prochaines séances du groupe de travail, le département Production/Réalisation a réalisé un sondage destiné à tous les membres de la CST et des associations de techniciens. Lors de la dernière réunion du département, Rachel Zékri, nouvelle adhérente et coordinatrice d'intimité, est venue présenter son métier et ses spécificités. Un métier encore méconnu et qui pourrait faire l'objet d'un groupe de réflexion au sein du département Production/Réalisation.

DÉPARTEMENT IMAGE

La dernière réunion du département Image fut entièrement consacrée aux outils de mise au point. En guise d'introduction, un retour a été fait sur les évolutions des outils de mise au point. Ensuite, TRM, Picseyes, HD System et Sony sont venus présenter leurs outils d'aide à la mise au point. Des présentations passionnantes synthétisées en fin de réunion par un représentant de TSF qui est revenu sur les forces et faiblesses des différents outils.

DÉPARTEMENT ARTISTIQUE

Au mois de novembre dernier, le département Artistique a eu l'occasion de s'entretenir avec Guillaume de Menthon et un représentant d'Axa, nouveaux propriétaires des studios de Bry-sur-Marne. Les discussions ont couvert divers aspects du projet, notamment l'optimisation des espaces de travail,

la polyvalence des plateaux, les défis logistiques et économiques, ainsi que les enjeux écologiques et énergétiques. Les participants ont également abordé la planification des travaux, qui devraient s'étendre jusqu'à fin 2027, avec une inauguration prévue entre octobre 2026 et janvier 2027. Cette réunion de département, entièrement consacrée au projet d'extension et de rénovation des studios de Bry-sur-Marne, a connu un grand succès, attirant des adhérents d'autres départements.

DÉPARTEMENT SON

A défaut de réunion, le département Son prépare activement, pour le 20 mars 2025, une journée spéciale CST qui sera composée d'une série de panels dont les thématiques sont en lien direct avec les problématiques des métiers du son.

DÉPARTEMENT POSTPRODUCTION

L'écologie était au centre de la dernière réunion du département Postproduction. Au-delà des mots et des intentions, les démarches écoresponsables doivent être formalisées par des mesures et des plans d'actions. Elles nécessitent la mise en œuvre d'outils qui restent pour nombre d'entre eux à fiabiliser ou même à inventer. Dans nos métiers de l'audiovisuel et du cinéma, les organismes et les autorités ont ciblé en priorité les secteurs les plus émetteurs en carbone, notamment le tournage et la création de décors. Quelle est l'empreinte écologique de la postproduction et comment améliorer le bilan de cette étape ? Pour cette réunion du département Postproduction trois sociétés ont présenté leurs démarches d'analyse de leur bilan carbone et d'optimisation de l'impact environnemental de leur activité : Bonne Pioche Production, Waymel Postproduction et Poly Son Postproduction. En préambule, Lucas Boubel, carbon manager chez Ecoprod, a présenté le Carbon Clap et l'action d'Ecoprod en faveur d'actions écoresponsables dans le domaine de la postproduction. Enfin, pour sa première réunion de l'année 2025, le département a décidé de se pencher sur la problématique de la chaîne de colorimétrie. L'occasion de

se poser la question de son respect ou la difficulté de son respect selon les écrans, les lecteurs et les conditions de visualisation. A cette occasion, deux spécialistes de la calibration d'écran furent invités. Pour couronner le tout, le département a organisé le 21 janvier une grande journée thématique consacrée au HDR et composée de quatre panels décortiquant le format côtés réalisateurs, chefs opérateurs, étalonneurs et diffuseurs. Une journée passionnante et riche en enseignements. La prochaine réunion du département est prévue pour le 5 février 2025.

DÉPARTEMENT IMMERSION & TEMPS RÉEL

Avec un œil toujours rivé sur l'avenir, le département Immersion & Temps réel a profité de cette fin d'année 2024 pour activer et/ou réactiver certains dossiers. A commencer par le guide pratique de la production virtuelle qui avance bien et pourrait être présenté à l'occasion du Festival de Cannes 2025. Un point a également été fait sur les appels à projets BPI France 2030 auxquels la CST a répondu par l'entremise du département Immersion & Temps réel. Enfin, démonstration fut faite d'un nouvel outil de storyboarding à partir d'un smartphone.

DÉPARTEMENT DIFFUSION, DISTRIBUTION, EXPLOITATION

Juste avant les fêtes de fin d'année, les membres du département se sont réunis pour débattre des nombreuses problématiques qui les préoccupent en cette période de trêve des confiseurs. A commencer par l'écoresponsabilité dans l'exploitation et la distribution, un sujet phare et d'actualité qui a suscité de nombreuses réactions entre constats et pistes à explorer pour l'avenir. Ce fut également l'occasion de dresser un bilan de la journée CST du 4 octobre consacrée à la projection laser et de la Démo, organisée dans le prolongement de cette journée. La CST a organisé, du 9 au 13 décembre, une démonstration pratique dans sa salle de projection des limites de la projection Laser sur des toiles à gain. Pour cette occasion, la salle fut équipée d'une toile d'écran à gain de 1.7, offrant la possibilité d'évaluer l'impact de ce type d'écran sur la qualité de l'image projetée. Enfin, les révisions de l'Afnor NF S 27-100 et de la normalisation des displays à l'ISO ont également été évoquées lors de la réunion de département.

DÉPARTEMENT BROADCAST

La fin d'année 2024 était l'heure du bilan pour le département Broadcast qui a profité de sa dernière réunion de l'année pour faire le point sur ses différents projets. A commencer par le Satis 2024 qui a accueilli plusieurs conférences animées par des membres du département Broadcast à l'occasion de la journée de la CST. Bilan très positif pour cet évènement qui a rencontré un franc succès tant en ligne qu'in situ. Ce fut également l'occasion de revenir sur l'état d'avancement des différents groupes de travail (HDR, norme 2110-43, les recommandations PAD UHD-HDR...). Le département en a également profité pour dresser les grandes lignes de l'année à venir et aimerait proposer à la SMPTE de constituer un groupe régional francophone piloté par la CST via le département Broadcast. De bien belles perspectives pour une année 2025 qui s'annonce chargée !

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

À VOS AGENDAS

Retrouvez toutes les dernières dates sur votre espace adhérent.

▶ 5 FÉVRIER À 19 H 00

Réunion du département Postproduction

▶ 11 FÉVRIER À 19 H 00

Réunion du département Immersion & Temps réel

▶ 27 MARS À 18 H 00

Réunion du département Broadcast

▶ 3 AVRIL 2025 À 19 H 00

Assemblée générale de la CST

LES LAURÉATES DES PRIX CST DU 77^e FESTIVAL DE CANNES CÉLÉBRÉES

Le lundi 2 décembre dernier, les Prix CST du 77^e Festival de Cannes se sont clôturés par une magnifique cérémonie célébrant les deux lauréates de l'année 2024.

La soirée s'est ouverte avec la diffusion de témoignages d'anciens membres des jurys et des fidèles partenaires des Prix CST, chacun insistant sur l'importance de défendre l'excellence de la création technique.

Le président de la CST, Angelo Cosimano, a ouvert la cérémonie en remerciant les partenaires pour leur soutien indéfectible : Afdas, Poly-Son Postproduction, Arri, Circad, Le Collectif 50/50, Femmes à la caméra, le Mediaclub Elles et le Publicis Cinemas. Franck Jeantet, directeur général du Publicis Drugstore, l'a rejoint sur scène pour exprimer sa fierté d'accueillir la CST pour cette belle cérémonie, d'autant plus que la salle 1 du Publicis Cinemas a obtenu le renouvellement de son Label Excellence. Depuis plus de deux ans, la première salle parisienne labellisée par la CST ravit ses fidèles spectateurs. Ce label reflète les valeurs du groupe Publicis : « offrir le meilleur de ce que nous pouvons faire ».

Pour la quatrième édition consécutive, un photographe renommé remet une photographie de sa collection personnelle aux lauréats. Après Raymond Depardon, Carole Bellaïche et Sylvie Lancrenon, c'est Dolorès Marat qui nous a fait l'honneur

d'accepter cette année de soutenir les Prix. Claudine Nougaret, vice-présidente de la CST, a ainsi remercié Dolorès Marat pour son précieux soutien.

Claudine Nougaret nous a rappelé la genèse du Prix CST de la Jeune Technicienne de Cinéma. En nous partageant son parcours de cheffe opératrice son à productrice, elle s'est toujours battue pour la parité : « Un film composé d'une équipe technique paritaire femme/homme ne dégage pas du tout la même poésie qu'un film avec une équipe 100 % masculine ». La création du Prix CST de la Jeune Technicienne est une victoire pour la reconnaissance des femmes dans les métiers techniques. Elle a remercié les partenaires des prix pour leur soutien, le Festival de Cannes, et salué l'engagement des membres du jury du prix : Nadine Muse et Gérard Krawczyk.

Thierry Teboul, directeur général de l'Afdas, a appuyé l'engagement de l'Afdas pour le prix depuis sa création. Il a rappelé que « c'est avec la pédagogie et l'art de la répétition avec constance, qu'on ne perd pas le fil de ce qu'on est en train de faire ». Ensemble, ils ont remis le Prix CST de la Jeune Technicienne de Cinéma à Evgenia Alexandrova sous les applaudissements de la salle.

Nommée lors de la première édition du prix en 2021, la directrice de la photographie a rappelé qu'elles n'étaient alors que trois à concourir pour le prix, contre cinq en 2024. C'est une progression,



© Photo : CST



mais il reste du chemin à parcourir. Evgenia a remercié la CST et spécialement Claudine Nougaret pour avoir eu « cette merveilleuse idée de créer ce prix ». Depuis qu'elle l'a obtenu, plusieurs sollicitations sont arrivées. Il y a un véritable tournant dans sa carrière. Elle a également remercié les membres du jury et Noémie Merland, la réalisatrice du film *Les Femmes au balcon*, qui lui a offert sa confiance.

Avant de remettre le Prix CST de l'Artiste-Technicien, Angelo Cosimano a remercié le jury composé d'Agnès Godard, Ariane Böeglin Levent, Maud Boissac, Jean Achache, Yves-Marie Omnes et Jean-Marie Dura.



Charles Bussienne, directeur général de Poly-Son Postproduction, a salué le travail remarquable de la CST, garant de l'excellence technique dans le cinéma et son exploitation en France depuis 80 ans. Son plus bel exemple de cette exigence est l'impressionnante cohérence technique observée entre les infrastructures de Poly-Son et celles des salles du Palais des festivals de Cannes, tant du point de vue de l'image que de celui du son, assurant qu'aucune encombre technique ne puisse trahir le propos des cinéastes et des techniciens. Charles a demandé à la lauréate si elle avait retrouvé, elle aussi, les couleurs et la lumière qu'elle souhaitait.

Accueillie par une salve d'applaudissements, Daria D'Antonio est montée sur scène, remerciant Paolo Sorrentino, le réalisateur du film *Parthenope*, pour lui avoir donné l'opportunité de s'exprimer librement et de repousser ses limites. Elle a remercié toute son équipe avec qui elle travaille depuis plusieurs années. Très émue, elle a terminé en remerciant sa

famille et en rendant hommage à son père pour lui avoir transmis sa passion. Charles Bussienne lui a remis le prix sous les ovations de la salle, également très émue.

Angelo Cosimano a clôturé la cérémonie en remerciant les lauréates et les partenaires des Prix CST.

La soirée s'est poursuivie avec un CST Première composé de l'avant-première du film *Parthenope* de Paolo Sorrentino, suivie d'un échange entre Daria D'Antonio et le public, modéré par Natasza Chroscicki.



Une innovation cette année : l'événement s'est déroulé simultanément, dans six salles labellisées Excellence par la CST :

- Les Enfants du Paradis à Chartres
- Les Arches Lumière à Yvetot
- Le Cinépal à Palaiseau
- Le Florival à Guebwiller
- L'Empire Cinéma à Paray-Le-Monial.

Grâce à une retransmission en direct, les spectateurs de toutes ces salles ont pu poser leurs questions. Dans sa volonté de rendre ses événements accessibles au plus grand nombre, une vélotypie (sous-titrage en direct) était disponible pour les personnes en situation de handicap auditif. Pour en savoir plus sur le dispositif de cette soirée, consultez notre article.

La CST remercie tous ses partenaires pour leur soutien et remercie tout particulièrement Pathé Films, distributeur français du film *Parthenope*, en salles le 12 mars 2025, pour cette avant-première exceptionnelle.

Sébastien Lefebvre



© Photos : CST

CST PREMIÈRE : UN ÉVÈNEMENT EN SIMULTANÉ DANS LES SALLES LABELLISÉES EXCELLENCE PAR LA CST

Le 2 décembre dernier, à l'occasion de la remise des PRIX CST du 77^e Festival de Cannes, la CST a inauguré son premier CST Première diffusé en simultané dans six salles de cinéma labellisées Excellence :

- Le Publicis Cinémas à Paris,
- Les Enfants du Paradis à Chartres,
- Les Arches Lumière à Yvetot,
- Le Cinépal à Palaiseau,
- Le Florival à Guebwiller,
- L'Empire Cinéma à Paray-le-Monial.

■ Un événement au service de l'excellence technique

Dans sa mission de promotion et célébration de l'excellence technique, la CST a mis en place différents dispositifs :

- **Le Label Excellence** qui récompense les salles de cinéma, offrant au public un spectacle de la plus grande qualité possible, grâce à des équipements et des aménagements répondant aux standards les plus exigeants, bien au-delà des normes qualitatives françaises.
- **L'événement CST Première** qui propose aux spectateurs de rencontrer un chef de poste dont le travail a marqué la fabrication d'un film lors d'une avant-première exclusive.

■ Un événement accessible à un réseau élargi

Fort de l'expansion du réseau de salles labellisées Excellence et du succès des premières éditions des CST Première, la plus ancienne association française des techniciennes et techniciens du cinéma a permis aux spectateurs de ce réseau de vivre cet événement simultanément dans plusieurs lieux.

Pour garantir le bon déroulé de l'événement, la CST a collaboré avec Deluxe Cinéma qui a mis à disposition leur solution permettant de transmettre un flux sécurisé dans les cinémas équipés de la solution LIVE-by-Deluxe, présentée lors d'un Cannes Technique.

■ Un moment d'exception autour de *Parthenope*

Les spectateurs ont découvert en avant-première *Parthenope* de Paolo Sorrentino dans une salle disposant des conditions de diffusion et de confort optimales. Ils ont également eu le privilège d'assister à une rencontre exceptionnelle avec Daria D'Antonio, directrice de la photographie du film et lauréate du Prix CST de l'Artiste-Technicien lors du 77^e Festival de Cannes. Cette rencontre a permis de mettre en lumière un talent souvent méconnu du grand public.

Mais l'expérience ne s'est pas arrêtée là. Pour renforcer l'interactivité, un simple QR Code a permis aux spectateurs à distance, de poser leurs questions, retransmises en direct par un modérateur depuis la salle principale du Publicis Cinémas à Paris.

■ Une expérience inclusive et accessible

Dans son engagement envers l'accessibilité et l'inclusion, la CST a également proposé une solution de sous-titrage en direct (vélotypie) permettant aux personnes en situation de handicap auditif de suivre pleinement la rencontre.

■ Un avenir prometteur pour CST Première

Face au succès de cette première édition, la CST souhaite renouveler l'expérience et ambitionne de faire de CST Première un rendez-vous incontournable pour célébrer l'excellence technique et artistique du cinéma.

Sébastien Lefebvre



BRAVO AUX GAGNANTS !

Comme vous le savez, la CST a fêté ses 80 ans d'existence tout au long de l'année 2024. Pour marquer ce bel anniversaire, la CST a organisé différents jeux-concours tout au long de l'année. Vous avez été nombreux à y participer et il est maintenant temps de dévoiler les noms des gagnants !

■ Les Tickets d'Or

Au cours de l'année, la CST était présente à de nombreux événements où des billets d'or étaient soigneusement cachés. Une fois le ticket d'or trouvé, l'heureuse élue ou l'heureux élu devait envoyer une photo d'elle ou de lui avec le ticket d'or. La photo la plus originale désignait la gagnante ou le gagnant.

Nous félicitons Alexis Bonnet qui est l'heureux gagnant du jeu des tickets d'or. Il remporte un séjour de 3 jours et 2 nuits au 78^e Festival de Cannes pour deux personnes, A lui et la personne de son choix, les célèbres marches du Festival de Cannes (sont pris en charge les accréditations, les deux allers-retours en train, les deux nuits d'hôtel).

En remerciement, la CST offre à tous les participants une adhésion Lecteur à La Lettre de la CST ainsi qu'un stylo collector CST 80.

- Guillaume Charrier
- Aurélie Conjat
- Domitille Jalard
- Jules Loez
- Etienne Magain
- Aziliz Maze
- Clément Santucci
- Frédéric Troncy



■ Les questions sur le site de la CST

Chaque mois, une nouvelle question était cachée dans les articles publiés sur le site de la CST. Avant d'annoncer les gagnantes et les gagnants, voici les réponses tant attendues :

Nous félicitons Emmanuel Nochelski qui a bien répondu à toutes les questions. Il remporte une adhésion en tant que membre actif à la CST.

En plus du grand gagnant, la CST offre une adhésion Lecteur et un stylo collector CST 80 à un.e participant.e qui a bien répondu à une question par mois. Félicitations à :

- Anna Alexandre
- Pascale Breton
- Sébastien Désert
- Marie Jacquemart
- Nathanaël Le Cunuder
- Gustave Tempier
- Raphaël Biss
- Thibault Carcy
- Nicolas Guilbaud
- Maya Labiadh
- Pauline Saint Cricq

Sébastien Lefebvre

MOIS	QUESTIONS	RÉPONSES
janvier	Combien de départements compte la CST ?	8
février	En quelle année la première réunion de la CST a-t-elle eu lieu ?	1944
mars	Combien de CST Première ont-elles déjà eu lieu ?	5
avril	Dans quelle grande école de cinéma la Journée CST s'est-elle déroulée - De nouveaux enjeux ?	La Fémis
mai	En quelle année la CST a-t-elle commencé à assurer la direction technique du Festival de Cannes ?	1984
juin	Quel DJ a fait danser les festivaliers à la soirée des 80 ans de la CST au Festival de Cannes ?	Digger Michelle
juillet	Que signifient les lettres CPP la norme européenne EN 17650 : 2022 ?	Cinema Preservation Package
août	Relâche	Eh oui, nous étions en vacances
septembre	Quelle sera la thématique de la Journée CST de début octobre 2024 ?	La projection numérique
octobre	Qui a remporté le Prix CST de la Jeune Technicienne de Cinéma en 2024 ?	Evgenia Alexandrova
novembre	Quel cinéma a obtenu le label « Excellence » à Paris le 25 octobre 2024 ?	Le Grand Action
décembre	Durant quel salon s'est déroulée la Journée CST - Broadcast ?	SATIS

PARIS IMAGES 2025 : DEMANDEZ LE PROGRAMME !

Créé en 2014, le Paris Images a pour objectif de développer des synergies entre les manifestations réunies au sein de cette initiative et les organisations professionnelles et associations partenaires. L'objectif est simple : être un lieu d'échange entre professionnels sur les problématiques de l'industrie, mettre en évidence le potentiel de développement que représente l'activité internationale en France et faire la démonstration du dynamisme du secteur français.

Il se compose de trois temps forts : le Paris Images Production Forum, le Paris Images AFC Events (Micro Salon AFC et journées de la PostProduction) et le cycle de conférences du CNC. Découvrez les temps forts de ces trois événements.

PRODUCTION FORUM 2025

Faire face aux nouveaux enjeux de la production cinématographique et audiovisuelle mondiale, préparer l'avenir avec les professionnels de la filière Image, valoriser talents et territoires régionaux, promouvoir les pratiques RSE... Voici les enjeux qui animeront la quinzième édition du Paris Images Production Forum, organisée par Film Paris Région avec le soutien de la Région Île-de-France et du CNC.

Lieu de rencontre privilégié pour tous les acteurs de la production cinéma et audiovisuelle, la synergie du Paris Images Production Forum avec les grandes organisations du secteur (CNC, AFC, CST, FICAM...) en fait un rendez-vous annuel incontournable pour développer de nouveaux projets.

Les visiteurs pourront rencontrer une centaine d'exposants afin de s'informer sur les aides mises à disposition des organismes publics, les nouveautés des prestataires de la filière et les nouveaux lieux disponibles pour accueillir des tournages.

Trois espaces accueilleront les différents temps forts du Paris Images Production Forum sur deux journées. Afin de renforcer les interactions entre intervenants et public professionnel, un espace Atelier coordonné par Film Paris Région permettra de proposer aux visiteurs des présentations pratiques. Découvrez les temps forts du Production Forum.

Tous les événements du Production Forum ont lieu à la salle ATELIER PRODUCTION FORUM.

JEUDI 6 FÉVRIER

■ 14 h 30 – 15 h 15 : Impact socio-économique d'un tournage : *The Walking Dead* : Daryl Dixon

Par Film Paris Region

Intervenants : Augustin De Belloy, producteur exécutif, LEFT Productions – Patrick Glatre, responsable filière Image et bureau d'accueil des tournages, Val d'Oise Tourisme

■ 15 h 30 – 16 h 15 : *Une Amie Dévouée* : les enjeux d'une adaptation

Par Film Paris Region

■ 16 h 30 – 17 h 15 : Planification et coordination : repenser la collaboration des équipes audiovisuelles

Par The Green Shot

Intervenants : Nathalie Idiart, chief revenu officier, The Green Shot

VENDREDI 7 FÉVRIER

■ 11 h 45 – 12 h 30 : Circul'Art : vers une construction plus vertueuse du décor de film

Par Film Paris Région

Intervenants : Sabine Barthelemy, cheffe peintre, Eco-déco Ciné – Valérie Valero, cheffe décoratrice, ADC, Eco-déco Ciné

Modération : Joanna Gallardo, responsable de l'écosystème et relations institutionnelles, Film Paris Region

■ 14 h 00 – 14 h 45 : Réseautez, recrutez et trouvez vos futurs tournages en France et en Europe avec Crew United

Par Crew United

Intervenants : Olivier Kluyskens, régisseur général, Crew United – Apolline thirion, chargée de développement, Crew United – Stephan Guillemet, régisseur général

■ 16 h 00 – 16 h 45 : Score d'écoproduction et Label Ecoprod : retours pratiques et évolution

Par Ecoprod

Intervenants : Pervenche Beurier, Déléguée Générale d'Ecoprod – Delphine Merabet, Chargée de projet Label Ecoprod – Charles Jaeger, Coordinateur d'éco-production (CinéFrance Studios) – Valérie Martin, Directrice de production et responsable de l'éco-production

MICRO SALON AFC

Le Micro salon AFC et Journées de la Postproduction, partie prenante du Paris Images, se tiendront les jeudi 6 et vendredi 7 février 2025 au Parc Floral de Paris. Pour cette vingt-cinquième édition, l'AFSI et son espace Son seront également présents.

Tous les évènements du Micro Salon ont lieu au CUBE AFC.

JEUDI 6 FÉVRIER

■ **11 h 10 – 12 h : *Emilia Perez* : étude de cas sur le workflow de postproduction & VFX**

Par MPC

Intervenants : Anaïs Meuzeret (MPC) – Cedric Fayolles (MPC) – Rodolphe Zirah (Les Artisans VFX) – Arthur Paux (étalonneur) – Paul Guilhaume AFC

■ **12 h – 12 h 20 : Retour d'expérience Sony BURANO, tournage de fictions.**

Par Sony

Intervenants : Fabien Pisano (Sony) – Jean Yves Martin (Sony) – Charlotte Michel DoP (UCO) – Vadim Alsayed DoP

■ **12 h 40 – 13 h 25 : La troisième dimension de la couleur**

Par Le Labo

Intervenants : Arnaud Caréo – Gilles Granier – Fabien Napoli – Inès Sanchez

■ **14 h 00 – 14 h 50 : Diachromie et Diaphanie : R&D image et développement de look**

Par Polyson

Intervenants : Charles Bussienne (Polyson) – Kevin Stragliati (Polyson) – Laurent Ripoli (étalonneur) – Paul Morin DoP (R&D HAL Picture) – Olivier Patron Dit (R&D HAL Picture) – Martin Roux AFC (R&D HAL Picture)

■ **15 h 35 – 16 h 00 : Transparences : des toiles peintes de Méliès aux écrans LED**

Par Panavision

Intervenant : Jérémie Tondowski (NEOSET)

■ **16 h 20 – 17 h 00 : l'argentique et le numérique en perpétuel dialogue**

Par Transperfect

Intervenants : Benjamin Alimi (transperfect) – Remi Llorens (Transperfect)

■ **18 h 30 – 19 h 30 : Directrices de la photographie, une communauté mondiale**

Par Les Femmes à la Caméra

Intervenants : Pamela Albarran DoP (Mexique) – Micaela Cajahuaringa DoP (Pérou) – Daria d'Antonio DoP (Italie) – Sandra de Silva DoP (Mexique) (en distanciel) – Julia Mingo (DoP) – Nathalie Durand DoP AFC – Pascale Marin DoP AFC

VENREDI 7 FÉVRIER

■ **11 h 00 – 11 h 45 : Rencontre créative : dans les coulisses de Saint-Ex**

Par FilmLight

Intervenants : Daphne Polski (FilmLight) – Gilles Granier (Le Labo) – Pablo Agüero (réalisateur) – Claire Mathon (AFC)

■ **12 h 45 – 13 h 10 : Présentation du Festival CAMERIMAGE**

Par Camerimage

Intervenant : Dariusz Wyczółkowski

■ **15 h 00 – 15 h 20 : Cablecam X Fly 3D et Drone pour le film *Sous la Seine* de Xavier Gens**

Par XD Motion

Intervenants : Benoît Dantan (XD Motion) – Nicolas Massart (AFC)

■ **16 h 00 – 17 h 00 : Rencontre AFC : vers l'écoresponsabilité dans nos pratiques de la lumière - avec la participation d'ECOPROD**

Par Rencontres AFC

Intervenants : (modérateur) Gaël Ollier, INNPORT – Mathieu Cauvin, NESTOR LAB – Laurent Héritier, LUMEX – Lucas Boudel, ECOPROD – Nathalie Durand, AFC – Cyrill Renaud, AFC
Modérateur : Danys Bruyère (TSF)

CYCLE DE CONFÉRENCES DU CNC

JEUDI 6 FÉVRIER

PAVILLON TILLEULS

■ **11 h 45 – 13 h 15 : Retour d'expérience série : le tournage de la série américaine *Étoile*, créée par Amy Sherman-Palladino et Daniel Palladino**

Intervenants :

Thierry Zemmour, chef décorateur

Modération : Daphné Lora, cheffe du service de l'attractivité – CNC

■ **14 h 00 – 15 h 00 : Formation : prévention et lutte contre les VHSS pour les équipes de tournage de films**

Intervenants :

Marilyn Baldeck, conseillère pédagogique et formatrice, Remixt – François Drouot, directeur de production – Thierry Teboul, directeur général, AFDAS – Leslie Thomas, secrétaire générale, CNC

Modération : Florian Krieg, rédacteur en chef, Le Film Français

- 16 h 30 - 18 h 00 : Retour d'expérience long-métrage : *Le Comte de Monte-Cristo* de Matthieu Delaporte et Alexandre de La Patellière

Intervenants : Olivier Cauwet, superviseur VFX, BUF Compagnie - Marc Nicolaeiff, responsable de l'accompagnement des productions, Film Paris Région - Guinal Riou, producteur exécutif - Stéphane Taillasson, chef décorateur - Kalinka Weiler, repéreuse

Modération : Claire Fleury, journaliste culture - BFMTV

PAVILLON CYPRÈS

- 11 h 00 - 12 h 00 : **Projet DIACTIS : la CST pose le diagnostic des compétences des techniciennes et techniciens de l'image et du son**

Intervenants : Lucien Balibar, ingénieur du son - Claire Dabry, assistante opérateur de prises de vues - Sandrine Jarron, cheffe décoratrice - Barthélémy Martinon, délégué général, ADEPEE, chef de mission étude DIACTIS - Adrien Remiot, chef costumier

Modération : Baptiste Heynemann, délégué général - CST

- 13 h 45 - 14 h 30 : **Conversation entre Louise Courvoisier, réalisatrice de *Vingt Dieux* et Claude Mouriéras, directeur de La CinéFabrique**

- 17 h 00 - 18 h 00 : **Sécurité sur les tournages : la prévention au service des professionnels et des projets**

Intervenants : David Georgeon, risk manager - Louise Lebecq, déléguée aux affaires sociales, SPI, représentante CCHSCT Cinéma - Katy Le Roux, safety manager production France, Netflix Europe -

Frédéric Morin, directeur de production

Modération : Damien Choppin, rédacteur en chef adjoint, Ecran Total



© Xavier Granet

VENREDI 7 FÉVRIER

PAVILLON TILLEULS

- 10 h 15 - 11 h 30 : **Tournage et VFX - Le cas *The Serpent Queen* Saison 2, créée par Justin Haythe**

Intervenants : Marc Jouveneau, producteur VFX, Excuse my French - Annabelle Troukens, productrice VFX - Dan Weil, chef décorateur

Modération : Yann Marchet, délégué général, France VFX

- 11 h 50 - 13 h 15 : **Intelligence Artificielle et création**

Intervenants : Nicolas Becker, sound designer - Matthieu Mantovani, réalisateur - Martial Vallanchon, chef monteur et gérant de la société de postproduction Mac Guff - Lucie Walker, juriste de la postproduction, cabinet Walker & Marcotte Avocats - Caroline Zeller, artiste contemporaine et directrice artistique

Modération : François Reumont, directeur de la photographie, modérateur - AFC

PAVILLON CYPRÈS

- 10 h 30 - 11 h 30 : **Bilan carbone de structure des prestataires techniques : premier bilan chiffré**

Intervenants : Stéphane Bedin, délégué général adjoint, FICAM - Hélène Dudragne, directrice des opérations, Flying Secoya

- 11 h 45 - 12 h 45 : **Tourner avec des animaux : comment s'organiser pour respecter le bien-être animal ?**

Intervenants : Hélène Dubouchaud, assistante-réalisatrice, présidente de l'ARA - Lise Fischer, superviseuse VFX, MPC Paris

Modération : Caroline Julliard-Mourgues, cheffe de service adjointe Service Attractivité, Film France

- 14 h 15 - 15 h 15 : **Coordination de production : un rôle-clé pour les projets internationaux**

Intervenants : Laurie Ades, chargée de mission attractivité, Film France CNC - Darrell Lee Hall, coordinateur de production - Charlotte N'Guyen, coordinatrice de production - Mahaut Vidal, coordinatrice de production

Modération : Ségolène Dupont, déléguée générale - CPNEF-AV

 PARIS
IMAGES

UNE ÉDITION PLACÉE SOUS LE SIGNE DE LA SURPRISE :

ENTRETIEN AVEC PAULINE AUGRAIN, DIRECTRICE DU NUMÉRIQUE DU CNC

► Quel bilan tirez-vous de l'édition précédente du Paris Images ?

PAULINE AUGRAIN. Le bilan de l'édition 2024 est excellent. Sept mille professionnels sont venus au Parc Floral assister aux conférences et rencontrer les exposants du Micro Salon (organisé par l'AFC) et du Production Forum (organisé par Films Paris Région). Le Paris Images est une aventure collective : il fédère toutes les énergies, les capacités opérationnelles, les communautés des grands acteurs publics ou associatifs. Nous travaillons main dans la main avec les commissions du film, les chefs opérateurs de l'AFC, la FICAM, et bien sûr vous, la CST ! C'est ce qui permet de construire une programmation de grande qualité et d'attirer un public professionnel toujours plus nombreux.

► En quoi le Paris Images peut-il être considéré comme un rendez-vous incontournable ?

P.A. Le Paris Images est devenu un rendez-vous annuel incontournable pour le secteur des tournages, envisagé notamment sous un angle technique. Le positionnement de cet événement, composé de deux salons et d'un cycle de conférences, est unique et on y parle d'une profusion de sujets qui ne sont pas abordés ailleurs. Découvrir les dernières innovations matérielles et logicielles, parler des enjeux de localisation, de solutions écoresponsables, ou encore de liens avec la formation : on y découvre le cinéma tel qu'il est depuis l'origine, c'est-à-dire au plus proche des métiers qui le composent. On ne le dira jamais assez : aux côtés des professions les plus visibles du cinéma – les producteurs, les scénaristes, les réalisateurs, les comédiens –, il y a les techniciens. Ce sont les techniciens et les industries techniques qui font du cinéma et de l'audiovisuel une filière dynamique, pourvoyeuse d'emplois, innovante. Une filière qui met toute sa capacité industrielle au service de la création.

Depuis 2020, c'est au Paris Images qu'ont été annoncés les grands plans d'investissement dans les capacités de production que nous avons

opérés successivement : le plan « studios » en 2020 à la suite du rapport de Serge Siritzky, le « choc de modernisation de l'appareil de production » en 2021 financé grâce au plan de relance, et bien sûr « La Grande Fabrique de l'Image » en 2022 qui s'est traduit par des investissements sans précédent dans les studios de tournage, dans les studios de production numérique et dans la formation. Les projets sont actuellement en train de voir le jour, à l'image du backlot « Rues de Paris » de TSF à Coulommiers, ou du pôle image et son de l'Est parisien sur les sites de l'INA et des studios de Bry !

► En quoi cette édition 2025 du Paris Images se distinguera-t-elle des autres ? Quels seront les temps forts de cette édition ?

P.A. Comme les années précédentes, le CNC soutient les deux salons professionnels et propose un cycle de conférences qui fera la part belle aux retours d'expériences et aux évolutions des métiers, des outils et de la formation. Les professionnels échangeront sur l'IA et son impact sur l'emploi et les méthodes de travail, la formation de prévention et lutte contre les VHSS devenue obligatoire sur les tournages de long métrage, les énergies vertes, la sécurité sur les tournages, le recours aux VFX, le respect des animaux. Nous aurons aussi les témoignages de jeunes diplômés avec des profils variés, de chef machino à administrateur de production, mais aussi de réalisatrice comme Louise Courvoisier qui reviendra sur son parcours de la Ciné Fabrique à la sortie de *Vingt Dieux* dans le cadre d'une conversation avec le directeur de l'école Claude Mourieras. Les conférences permettront aussi de mettre en lumière des métiers de l'ombre ou méconnus comme celui de styliste culinaire, de scripte et de coordinateur de production. Enfin, plusieurs retours d'expériences de tournages avec les équipes décoration ou repérages seront présentés : la série américaine *Étoile* et le long métrage *Le Comte de Monte Cristo*.

En fine le Paris Images est, plus que n'importe où ailleurs, l'endroit où on prend la mesure des mutations profondes de la filière, dans toutes ses réalités concrètes et quotidiennes, et avec une véritable capacité de recul et d'analyse. Cela fait directement écho aux actions du CNC qui, par l'ensemble de ses dispositifs d'accompagnement (depuis la formation des talents jusqu'aux infrastructures, en passant par la production), rend possible les évolutions vertueuses d'une filière responsable, innovante, et ouverte vers l'international.

Propos recueillis par Ilan Ferry

TOUTE LA BEAUTÉ DU MONDE

ENTRETIEN AVEC DARIA D'ANTONIO, DIRECTRICE DE LA PHOTO DE *PARTHENOPE*

Lauréate du Prix CST de l'Artiste-Technicien du 77^e Festival de Cannes pour son travail sur le film *Parthenope* de Paolo Sorrentino (en salles le 12 mars 2025), la directrice de la photo Daria D'Antonio est venue répondre aux questions du public à l'issue de la projection du film en avant-première le 2 décembre dernier au Publicis Cinémas.

► Comment a démarré votre collaboration avec Paolo Sorrentino ?

DARIA D'ANTONIO. J'ai démarré ma collaboration avec Paolo en tant que seconde assistante caméra sur son premier court-métrage (*Un paradiso* en 1994/NDR). J'ai ensuite été cadreuse sur tous ses films jusqu'à *La Main de Dieu* en 2021 où j'ai été directrice de la photographie. On se connaît très bien mais on ne se parle quasiment jamais, ce qui n'est pas un handicap car à chacune de nos collaborations nous essayons de repartir à zéro !

► Comment définir *Parthenope* ?

D.D. *Parthenope* est un film très important à mes yeux car il y est question de liberté et de mystère. On y effleure le sens sans toutefois donner des réponses, mais en se posant toujours des questions. C'est quelque chose d'assez périlleux d'avoir vou-

lu raconter Naples qui est une ville si complexe. Je trouve ça très courageux de la part de Paolo d'avoir voulu raconter l'univers d'une femme à travers son regard d'homme, un peu comme s'il imaginait ce qu'aurait été sa vie si lui-même avait été une femme.

► Paolo Sorrentino travaille également de manière plus instinctive...

D.D. Avec Paolo, plus que de cadres, nous avons parlé de sens. Je me suis beaucoup inspirée du travail de Patrick Procktor, un peintre irlandais. Je n'ai pas cherché la réalité de la lumière mais plutôt sa poésie. Mon approche était plus instinctive qu'intellectuelle. Sur un plateau, Paolo avait l'habitude d'arriver chaque jour avec une liste très exhaustive de cadres.

Il voulait toujours tourner un maximum de plans avec plusieurs caméras. Aujourd'hui, il accepte davantage de se laisser « traverser » par ce qu'il se passe sur le plateau. C'est ce qu'on ressent dans ce film.

► La lumière du film est-elle à votre image et à celle de la ville de Naples ?

D.D. C'est possible que le fait d'avoir grandi dans une ville aussi lumineuse ait conditionné mon travail. Ce qui est intéressant avec ce film, c'est que la lumière y est montrée de manière forte, presque impitoyable. Comme le dit l'un des personnages : « Il est très difficile de vivre dans un lieu aussi beau et qu'aussi belles soient ses promesses, nous ne pouvons que les trahir ». Cela peut être difficile de raconter sa propre ville car il y a le risque de prendre certaines choses comme acquises. Mon métier permet cependant d'oublier pour mieux imaginer de nouveau. Sur ce film, je me suis sentie libre d'oublier ce que je connaissais de cette ville pour donner à la lumière le sens du récit.

► La musique a un rôle primordial dans le film, a-t-elle été écrite pendant ou après le tournage ?

D.D. Paolo a l'habitude de travailler en musique, il a la musique en tête dès le stade l'écriture. C'était important pour lui que la musique soit présente dès le tournage car elle instaurait un rythme. Pour moi aussi c'est important de pouvoir travailler en musique. J'aime bien entendre tous les sons, dont la musique, quand je tourne. Cela m'inspire et me permet de mieux comprendre les intentions du réalisateur.



© CST



© Photo : A24



© Photo : A24

► **Le film est toujours au plus proche des personnages, comment avez-vous construit ce rapport à l'intime avec les comédiens ?**

D.D. Plus je me professionnalisais, plus j'arrivais à avoir de l'empathie pour les acteurs. J'ai compris l'importance de nouer avec eux une relation libérée du regard de la caméra. C'était le premier rôle d'envergure de Celeste Dalla Porta qui incarne le rôle-titre et avec qui j'ai développé une réelle complicité. Elle avait cette même vulnérabilité que Filippo Scotti qui jouait le rôle principal dans *La Main de Dieu*. Avoir de l'empathie est primordial. Il faut savoir être proche sans trop l'être pour se garder une certaine liberté.

► **D'où vient cette représentation de la beauté de Naples ?**

D.D. Naples est une ville complexe. Elle n'est pas seulement belle, elle a une part d'obscurité. On ne peut pas ne pas être fasciné par sa beauté. La beauté est aussi dans celle des yeux de celui qui regarde, elle peut donc changer en fonction des humeurs, du temps. Je vais bientôt avoir cinquante ans, j'ai vu beaucoup de versions de Naples au fil du temps, j'ai eu des façons différentes de la regarder, tout dépendait de comment je me sentais. L'obscurité fait partie du mystère, elle est tout aussi incompréhensible que la beauté.

► **Les costumes ont-ils influencé la manière de filmer et d'éclairer l'image ?**

D.D. Une belle image est le résultat d'une multitude

d'efforts différents. Les costumes nous ont aidés car ils sont très beaux et parfaitement adaptés. Ils représentent des phases du personnage principal, ils sont symboliques des moments du récit dans lesquels ils s'inscrivent. Avoir une belle personne avec de beaux habits, cela aide !

► **Comment gérez-vous le temps ou le manque de temps sur un plateau ?**

D.D. Le manque de temps peut être frustrant. Il faut essayer de ne pas rester dans cet état car la frustration ne permet pas de réfléchir correctement. On ne peut pas contrôler le temps, il faut donc tenter de faire ce qu'on peut pendant le laps de temps dont on dispose.

► **Quelle scène avez-vous pris le plus de plaisir à filmer ?**

D.D. Il y en a beaucoup. J'ai surtout été touchée par la partie montrant les personnages jeunes, encore jeunes. A la fin du film, le personnage principal dit : « l'amour pour survivre a été un échec ». Cette phrase me bouleverse à chaque fois.



Propos recueillis par Natasza Chroscicki
et traduits par Valentina Gardet

À TOUTE ALLURE : ENTRETIEN AVEC BENJAMIN ROUX, CHEF OPÉRATEUR DE LA PAMPA

Récit initiatique accordant une place prépondérante au regard, *La Pampa* est aussi une aventure humaine que nous raconte son chef opérateur, Benjamin Roux.

► Comment êtes-vous arrivé sur *La Pampa* ?

BENJAMIN ROUX. J'avais précédemment travaillé avec Antoine Chevrollier sur la première moitié de la saison 3 de *Baron Noir* ainsi que sur les quatre épisodes d'*Oussekiné*. C'est donc assez naturellement qu'il m'a proposé de signer l'image de son premier long-métrage.

► Quelle a été votre première réaction à la lecture du scénario ?

B.R. Pour commencer, je trouvais le scénario très bien écrit, ce qui n'est pas toujours le cas de tous les scénarios que j'ai eu l'occasion de lire. Je connaissais le projet avant de lire le scénario puisqu'Antoine m'en avait déjà parlé. J'étais assez intrigué par le parti pris qu'il voulait adopter dans la seconde partie du film qui correspond à un moment charnière dans le déroulement de l'intrigue. Quand on se concentrait sur le personnage de Willy (interprété par Sayyid El Alami/NDR), je me suis posé la question de l'ambiance qu'Antoine voulait poser et le degré d'ambiguïté qu'il avait envie de conférer. Il y avait beaucoup de pistes à explorer, mais qui relevaient davantage des choix de mise en scène que de la direction artistique pure.

► Justement, quelles étaient les envies du réalisateur en termes de traitement d'image ?

B.R. Au début, Antoine voulait tourner en pellicule autant pour le côté symbolique que pour le rendu de l'argentique. Tourner en pellicule cela veut tout dire et rien dire dans la mesure où il existe autant de manières de filmer en pellicule que de rendus différents. La production a refusé de tourner en pellicule pour des questions de coût. Antoine a alors obtenu de faire des essais caméras en 35 mm et en Alexa afin de pouvoir faire une Lut avoisinante en numérique à partir des rushs en 35 mm. Nous avons donc fait des essais sur les décors du film à Longué-Jumelles près d'Angers en compagnie d'un électro, l'équipe HMC et deux comédiens. En cherchant la Lut avec Mathieu Caplanne, l'éta-lonneur, nous avons compris que l'attrait que nous avions pour le film ne tenait pas tant au rendu des couleurs qu'à la texture. Nous avons opté pour un traitement d'image assez fort que l'on a fait appliquer aux rushs afin qu'Antoine ait la même texture d'image du montage à l'étalonnage. Au final, tourner en numérique s'est avéré bénéfique car Antoine aime tout tourner en master, ce qui aurait inévitablement généré un stress en pellicule.

► Comment se passe le travail avec un réalisateur dont c'est le premier long-métrage ?

B.R. Même si *La Pampa* est son premier long-métrage, Antoine est loin d'être novice, il a réalisé de nombreux épisodes de *Baron Noir*, du *Bureau des Légendes* ainsi que la totalité d'*Oussekiné* dont il était déjà auteur, ce qui lui a permis d'expé-rimenter des choses très variées en termes de mise en scène. De fait, je pense que pour *La Pampa*, Antoine voulait revenir à une forme de simplicité, d'autant qu'elle correspondait à la réalité économique qui est celle du film dont le budget avoisine les deux millions d'euros. Nous ne pouvions pas nous permettre les mêmes choses que sur *Baron Noir* ou *Oussekiné* qui disposaient de budgets autrement plus importants. En même temps, ce n'était pas l'ambition du film, qui est en perpétuel mouvement afin d'être au plus près des jeunes acteurs.

► Comment avez-vous tourné les scènes de compétitions sportives ?

B.R. Même si le film contient deux importantes séquences de compétition de moto-cross, ces dernières ont bénéficié d'heureux accidents, d'opportunités. Nous avons très rapidement évacué la solution du « traitement sportif » car la moto n'était pas le sujet du film, du moins pas le seul. Pour les deux



© Photos : Tristan Vergnault



scènes de course du film, nous nous sommes greffés sur de vraies compétitions qui avaient lieu durant le tournage. Nous avons fait appel à de vrais pilotes que l'on a grimés comme les acteurs principaux pour créer l'illusion. Pour ces courses, nous avons pris une deuxième caméra et un second opérateur. La première journée de courses sur laquelle nous nous étions greffés a été suspendue à midi à cause des conditions climatiques, ce qui nous a bien démoralisés. Il a donc fallu trouver une autre course sur laquelle se greffer, ce qui n'était pas aisé car elles ont toutes lieu le dimanche, ce qui implique un certain coût en termes de production. Heureusement, tout est rentré dans l'ordre et nous avons pu filmer une troisième course. Finalement, cela nous a permis de capter plus d'images de course qu'initialement prévu. Dans le scénario, les courses sont majoritairement racontées du point de vue du public, il n'était donc pas question à ce stade-là d'accrocher une caméra aux motos pour être au plus près des pilotes, il fallait que les spectateurs aient une vue d'ensemble de la course. Nous avons missionné notre second cadreur, Mathieu Marillier, pour naviguer sur différents points du tracé. Son travail consistait principalement à capter les images de course – il y en avait une dizaine par jour – pendant que l'équipe principale s'occupait de tourner avec les comédiens, qu'ils assistent aux courses ou se préparent. Il y avait donc deux équipes qui travaillaient en parallèle et devaient se synchroniser pour les courses. Il fallait également expliquer aux spectateurs des courses qu'ils allaient être figurants sur notre film. Nous mêlions nos pilotes à ceux qui venaient pour la compétition. Les premiers étant de bien meilleurs pilotes que les seconds ! Ce qui a posé problème dans la mesure où nos pilotes ont rapidement pris de l'avance sur les « vrais » pilotes et se retrouvaient seuls à concourir. Il fallait que nous demandions alors à nos pilotes



de ne pas aller trop vite afin de pouvoir capter de vraies scènes de course. Pour la dernière course, nous avons installé des GoPro sur les casques de nos pilotes pour qu'ils puissent continuer les courses. Quand nous avons regardé les rushes de ces GoPro, Antoine et moi étions enthousiastes et avons décidé de garder les images. C'était totalement imprévu. Au final, Antoine a obtenu ce qu'il voulait pour cette course, à savoir qu'on soit dans la tête de Willy.

► **C'est bluffant car cette scène donne l'impression d'avoir été tournée avec un drone, vous n'en n'avez pas utilisé du tout ?**

B.R. Nous avons utilisé des drones, mais pas pour les séquences de courses. Nous en avons utilisé notamment pour la scène où Willy et Jojo sont en train de rouler sur une moto rose. Nous avons également utilisé un drone pour une séquence de rouling à la campagne où les routes étaient beaucoup trop resserrées pour rouler parallèlement à eux. Il y a également un plan de Willy à moto au milieu d'une forêt avec les arbres en premier plan. Cette séquence était assez périlleuse, je ne pensais pas que le drone pourrait traverser la forêt comme Antoine le souhaitait, mais l'équipe de Full Motion a été très forte sur ce coup-là.

► **Diriez-vous que les motos symbolisent l'état intérieur des personnages ?**

B.R. Il y a un peu de ça oui. Je pense notamment à cette scène où Willy s'entraîne tout seul la nuit inlassablement. Il y a un côté hamster dans sa roue qu'on pourrait lire comme une parabole d'une certaine jeunesse qui vit loin des villes et qui s'autorise peu à s'imaginer un avenir différent, ailleurs que dans leur périmètre.

► **Cette séquence d'entraînement nocturne est très belle, comment l'avez-vous tournée ?**

B.R. On a tourné cette séquence à la Pampa qui est un vrai terrain de compétition qui, dans les années 90, accueillait beaucoup de monde et d'événements sportifs à Longué-Jumelles où Antoine a passé son enfance. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un terrain d'entraînement tout juste entretenu et qui a brûlé en 2022. Les arbres morts, même s'ils renforcent la dramaturgie du propos, ne sont pas du tout un choix de départ, c'est une conséquence de l'incendie de 2022. Durant la prépa, nous avons remué ciel et terre pour faire fonctionner les projecteurs du terrain et lors de notre dernier jour de tournage sur ce décor, mon chef électro, Guillaume Payen, m'a fait remarquer que nous n'avions pas du tout exploité les lumières du terrain, ce qui était d'autant plus dommage que le rendu pourrait être fantastique. J'étais d'accord avec Guillaume, j'en ai parlé avec Antoine et nous avons donc ajouté cette scène d'entraînement nocturne en nous servant de la lumière des projecteurs du terrain. Il a donc fallu demander l'autorisation très rapidement à la production pour pouvoir tourner tout de suite avant que l'équipe ne remballe tout le matériel.

► **Quel matériel avez-vous utilisé ?**

B.R. Pour la caméra, j'ai utilisé une Alexa Mini avec des optiques Atlas Orion anamorphiques. Initialement, je voulais utiliser une Sony Venice car je savais qu'il y aurait des scènes nocturnes et j'aimais le fait que la Venice puisse aller jusqu'à 2 500 ISO. Malheureusement, cette caméra n'était pas disponible et notre budget ne nous permettait pas de la louer. J'ai donc fait le choix de l'Alexa Mini que je connais par cœur et que je pense bien maîtriser. J'ai fait toute l'exposition à l'œilleton. Cela m'allait très bien. Le choix de l'Alexa s'est fait pour des raisons à la fois budgétaires mais aussi d'ergonomie



car il me fallait une caméra légère et compacte, notamment pour les petits décors. Pour ce qui est des optiques, nous voulions absolument tourner en scope. Notre loueur nous avait proposé des Cooke anamorphiques que je trouvais trop grosses et trop lourdes. Comme je savais que j'allais tout faire à l'épaule, cela ne m'arrangeait pas. Nous avons opté pour des Atlas que je connaissais très bien. Quand mon chef électro a lu le scénario, il m'a tout de suite dit qu'il visualisait une image très chaude qui évoquerait l'été, les derniers mois avant le bac, écrasés par la chaleur. Nous avons tout fait au par et au maxi brut. C'était une première pour moi et j'étais un peu dubitatif au début, mais au final cela m'a beaucoup plu. C'était beaucoup mieux que de travailler avec des HMI convertis. La chaleur et la lumière générées étaient très belles et constituaient notre principale source de lumière. Le reste du matériel se composait de batteries de vortex, Sky, panels et les Aladdin 350. Nous sommes restés simples dans le dispositif utilisé.

► **Quelle scène avez-vous pris le plus de plaisir à tourner ?**

B.R. J'aime beaucoup la scène dans le vestiaire avec les personnages de Willy et Jojo. C'est une scène que nous avons tournée en tout début de tournage. C'était la première expérience cinématographique d'Amaury Foucher qui joue Jojo. Amaury est un personnage entier, très volubile. Même s'il était pétri de doutes – comme n'importe quel comédien débutant – il a été capable de délivrer tout ce qu'on lui demandait autant de fois que nécessaire afin que nous puissions capter la scène sous différents angles. Il a été bluffant, on aurait dit qu'il avait fait ça toute sa vie. Le résultat à l'écran est, je trouve, très fluide et beau. J'aime beaucoup le rendu. Mais je dois dire aussi que Sayyid, que j'ai connu sur la série *Oussekiné*, m'a aussi beaucoup impressionné, il a toujours été très patient, très disponible malgré tout ce qu'on lui demandait.



© Photos : CST

► **Il y a dix ans, vous avez travaillé sur une publicité pour Honda qui contenait des scènes de courses de motocross, cette expérience vous a-t-elle servi sur *La Pampa* ?**

B.R. Le fait d'avoir travaillé sur cette publicité m'a permis de savoir instinctivement où poser la caméra, à quelle distance, comment capter la posture des pilotes pendant la course. Ce sont plein de petites choses qui m'ont aidé. C'était ma première publicité et dix ans après, les gens continuent de m'en parler !

► **Quelles étaient vos références esthétiques ?**

B.R. Les films d'Andrea Arnold nous ont servi de références principales surtout pour les couleurs des costumes et la décoration. De mon côté, je me posais également la question du vert que l'on utiliserait pour la végétation. Là-dessus, notre référence a été *The Place Beyond the Pines* de Derek Cianfrance, pas seulement parce que l'un des personnages est pilote de motocross, mais aussi parce que c'est un peu le même genre de territoire qu'on filme. L'écueil de prendre des films américains comme référence c'est de vouloir faire comme avec eux avec des décors « à l'américaine » alors que nous avons en France des décors tout aussi beaux. On parlait beaucoup de la Loire qui est un peu l'équivalent français du Mississipi.



► **Quelle place occupe ce film dans votre carrière ?**

B.R. Si j'ai déjà travaillé sur trois séries aux budgets conséquents, c'est seulement mon deuxième long-métrage mais il est la confirmation que c'est sans doute sur un film de ce type qu'on jouit de la plus grande liberté et je ne parle pas que de mon travail. C'est précieux parce que c'est rare, et ça donne envie d'y retourner... Je pense que le film est difficilement attaquant sur sa sincérité, j'ai essayé d'inscrire mon travail dans cette lignée. J'espère avoir fait un travail assez juste vis-à-vis de l'histoire tout en témoignant d'une certaine ambition, notamment esthétique. Depuis quelque temps, j'ai l'impression d'assister à un certain renouveau du cinéma français et j'espère que le film sera perçu comme s'inscrivant dans ce mouvement. Sans être autobiographique, c'est un projet très personnel pour Antoine. Inévitablement, faire ce film ensemble nous a beaucoup rapprochés et a renforcé l'affection que j'avais déjà pour lui. Pour cette raison, c'est une expérience qui occupera toujours une place particulière.

LA MÉCANIQUE DU CŒUR : ENTRETIEN AVEC GLADYS GAROT, CHEFFE DÉCORATRICE DE LA PAMPA

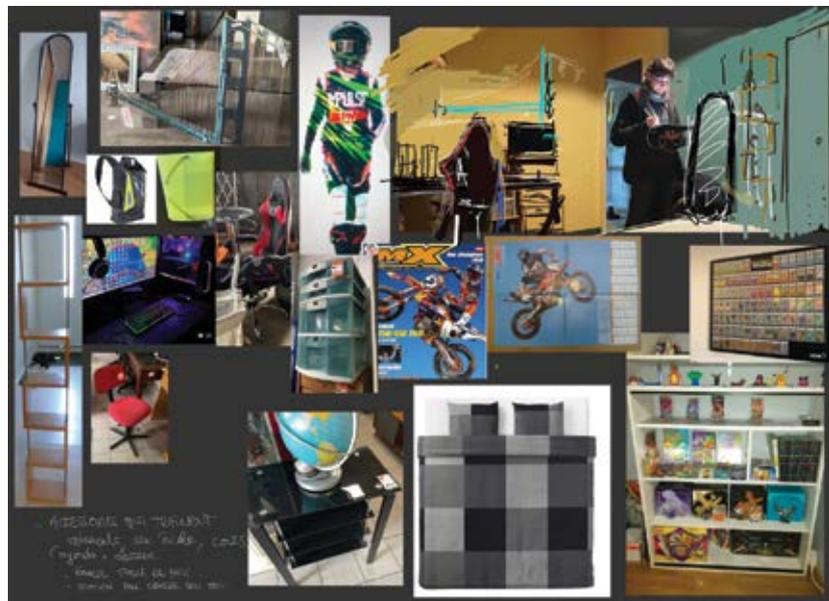
S'inspirer du réel pour aller droit au cœur, tel était le leitmotiv artistique de *La Pampa*. La cheffe décoratrice, Gladys Garot, nous en dit plus.

► **Pourriez-vous nous raconter votre parcours ?**

GLADYS GAROT. Je suis cheffe décoratrice depuis trois ans, je travaille dans le cinéma depuis que j'ai commencé à travailler. J'ai fait une école d'arts appliqués en espace, ce qui m'a permis d'étudier aussi bien l'architecture d'intérieur que la scénographie. J'ai découvert le cinéma professionnellement en stage à l'école. J'ai commencé à travailler dans les décors dans le spectacle vivant et le cinéma dès la fin de mes études. J'ai beaucoup travaillé dans le département du dessin au sein des équipes de décors, que ce soit pour illustrer ou faire des plans des décors. J'ai eu l'opportunité ensuite de travailler avec des chefs décorateurs de renom comme Colombe Raby, Françoise Dupertuis, Thierry Flamand, Christian Marty, Jean Rabasse... J'ai fait ça pendant dix ans avant de devenir première assistante déco ; je gérais la fabrication des décors, le budget, la coordination de l'équipe.

► **Comment êtes-vous arrivée sur *La Pampa* ?**

G.G. Je suis arrivée sur le projet suite à la série *Oussekiné*, sur laquelle j'étais première assistante décoratrice de Colombe Raby et où j'ai rencontré Antoine, le réalisateur. Il m'a donné la chance de le



© Photos : Gladys Garot



rejoindre sur ce projet très personnel de *La Pampa*, qui se déroule dans le Maine-et-Loire, à Longué-Jumeles, sur la Loire, une zone assez proche de celle où j'ai grandi, avec les mêmes paysages, histoires de jeunesse...

► En quoi ont consisté vos discussions avec le réalisateur ?

G.G. Antoine et moi avons commencé par discuter au téléphone puis avons échangé des références à la fois cinématographiques et photographiques. La photographie est un support sur lequel je me base beaucoup pour mon travail. Il y avait plusieurs films en références pour la direction artistique, *Fish Tank* d'Andréa Arnold, *Mud* de Jeff Nichols et *The Place Beyond the Pines* de Derek Cianfrance. Chacun de ces films nourrit une réflexion différente sur l'image, le réalisme, la maîtrise des couleurs, la texture, la saturation... En termes de décors *Fish Tank* a été une référence très forte, car on est dans un univers très réaliste, mais avec une maîtrise subtile des couleurs et de l'image. Sur *La Pampa*, il y avait cette volonté d'avoir une image forte en couleur, en texture (cambouis des motos, la chaleur, etc.).

► Comment avez-vous travaillé les personnages ? Quelles étaient vos références ?

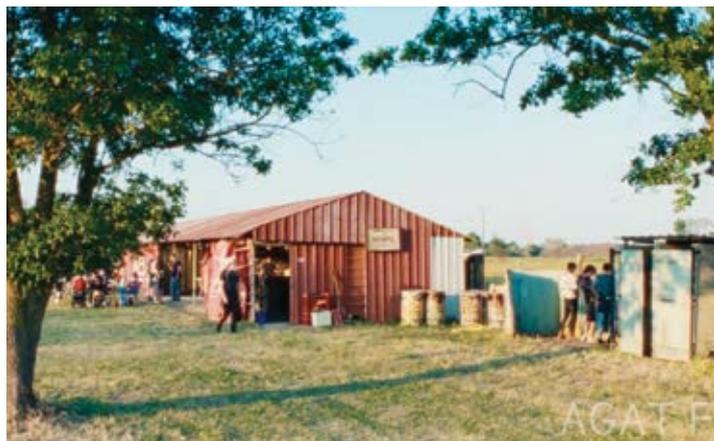
G.G. Pour ce qui est de mes références, je me suis beaucoup basée sur des photographies de la réalité, notamment de personnes de mon entourage, des photos documentaires pour essayer de sortir des détails et des ambiances caractéristiques. J'ai été chercher chez des proches, dans des reportages tv... Cela a permis de construire différents univers, ensuite nourris par des idées de couleur, des détails, etc. Nous avons aussi échangé avec certains comédiens, afin de proposer un environnement en adéquation avec l'idée qu'ils se faisaient de leur personnage. Ma méthode de travail consiste à préparer des planches tendance, mélangeant les images du lieu repéré pour les décors, les références visuels et couleurs, si possible y mettre la silhouette du comédien en costume.

► Comment avez-vous travaillé les décors ?

G.G. J'aime vraiment travailler les textures et ramener des matériaux qui nourrissent les fonds et l'ambiance ; puis les détails qui racontent des choses en sous-texte. Pour le décor de la Pampa, qui était un des plus importants, il fallait que nous construisions des espaces qui n'existaient pas, le travail a consisté d'abord à faire exister ces espaces de par leur fonction. Par exemple pour toute la partie mécanique, on illustre le lieu d'abord avec tout l'outillage qu'il y a dans un atelier de ce type, ensuite on cherche ce qu'on peut mettre en avant dans ce type d'endroit pour nourrir l'image. Pour nous cela a été de ramener du métal (ondulé sur les murs, dans les accessoires, etc.) pour attraper la lumière, des lamelles de plastique très patinées, servant à séparer les différents espaces, du mobilier ajouré pour créer des profondeurs. Cet exemple illustre bien la manière d'aborder le travail des décors sur la Pampa, d'abord la fonction, puis chercher des textures et détails cohérents pour nourrir l'aspect visuel sans dénaturer le réalisme.

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

G.G. Nous n'avons pas vraiment fait de constructions, tous les décors existaient déjà. Nous avons fait des aménagements plus ou moins selon les décors, mais nous avons des bases existantes déjà très fortes, grâce aux superbes repérages faits sur ce projet. Nous nous sommes concentrés sur les décors principaux. Le club de la Pampa est le décor qui a nécessité un peu de construction pour lui donner les fonctions nécessaires au scénario et lui redonner de la vie. Il y avait cependant sur place des éléments existants, des accidents, qui ont naturellement dirigé la conception. Au fond du hangar de la Pampa avait été installée une remorque sur laquelle était construit un petit espace type véranda, que nous avons transformé en vestiaire/douche. Ensuite nous avons fait un travail d'aménagement sur les décors de personnages principaux, à savoir Willy, Jojo, Marina... En proportion c'est peu de décor, mais sur le temps de tournage c'est une grosse



© Photos : AGAT Films

partie du film. Les décors autour, étaient pris quasiment dans l'état ; c'est le cas de l'hôpital abandonné qui était incroyable !

► Quel a été votre plus gros challenge sur ce film ?

G.G. Il y a eu plusieurs challenges. Je pense que le plus gros challenge technique a été la maîtrise des couleurs. Antoine et son chef opérateur Benjamin Roux, voulaient une image très saturée et un rendu proche de la pellicule. Nous avons donc travaillé en amont avec une Lut spécialement développée pour offrir ce rendu. Cette Lut avait un impact sur la colorimétrie réelle, qu'il fallait donc penser en amont sans avoir le résultat final devant les yeux. Nous avons également un challenge de mise en commun avec les costumes, le maquillage et la lumière, que nous avons mis en place chaque semaine en partageant nos intentions pour aller dans le sens de la vision globale du réalisateur.

► Quel bilan tirez-vous de votre expérience sur ce film ?

G.G. *La Pampa* est un des films sur lequel j'ai travaillé dont suis le plus fier car il y a eu une vraie collaboration avec Antoine et tous les membres de l'équipe, tenue jusqu'à la fin. J'ai eu énormément de plaisir à pouvoir travailler les décors en couleurs et en textures. Quand on fait de la décoration, on a tendance à vouloir aller vers de beaux objets, de beaux lieux et susciter un effet « wahou ». Sur ce projet, la « beauté » naît à l'image, par la manière de montrer plus qu'on ne peut voir dans le réel. Nous avons travaillé avec des accessoires et meubles trouvés dans des Emmaüs ou prêtés, qui une fois assemblés créaient un univers coloré ou graphique.

De ce point de vue-là, ce film a été super enrichissant. Il nous a été possible de faire une vraie direction artistique avec peu de moyens. C'est une expérience qui a été très enrichissante, notamment grâce aux locaux qui nous ont beaucoup aidés. Je pense au propriétaire de la Pampa qui nous a fourni les vraies photos de l'histoire du lieu, dont nous nous sommes inspirés et que nous avons intégrées dans le décor. Nous avons bénéficié de l'aide de Marlon, qui joue un des jeunes de la bande. Il nous a appris beaucoup de choses sur le motocross, nous apportait des pièces ou réparait les motos si besoin. Nous avons également eu la chance de collaborer avec une artiste amie d'Antoine (Joséphine Wister Faure), pour la création d'un accessoire très important du film... Il y a eu un chassé-croisé entre la réalité et la fiction qui a été une super expérience de vie, et qui a beaucoup nourri la fabrication du film il me semble.

UN TIGRE DANS LE MOTEUR : ENTRETIEN AVEC MARTIN BOISSAU, INGÉNIEUR DU SON DE LA PAMPA

Prenant comme toile de fond l'univers des compétitions motocross, *La Pampa* est un film exigeant aussi bien d'un point de vue visuel que sonore. Un travail d'orfèvre que nous détaille Martin Boissau, l'ingénieur son du film.

► Comment êtes-vous arrivé sur *La Pampa* ?

MARTIN BOISSAU. C'est ma seconde collaboration avec le réalisateur Antoine Chevrollier. Antoine et moi nous étions déjà croisés sur les tournages de *Party Girl* réalisé par Marie Amachoukeli, Claire Burger et Samuel Theis et *Americano* de Mathieu Demy sur lesquels il était premier assistant réalisateur. Il y a trois ans, Antoine m'avait contacté pour que je fasse le son de sa série TV *Oussekiné*, il m'a ensuite recontacté pour *La Pampa*.

► Pouvez-vous nous présenter le film ?

M.B. C'est un film qui aborde plusieurs sujets : le masculinisme dans un territoire enclavé en province, l'homophobie, l'absence du père, le passage à l'âge adulte et la confrontation avec la mort. Le scénario était très beau et le film l'est tout autant !

► Quelles étaient les envies d'Antoine Chevrollier en termes de traitement du son ?

M.B. Le film se passant sur fond de compétitions de motocross, il voulait que les motos soient traitées comme des personnages à part entière. Il tenait également à ce que les voix des comédiens soient



© CST



© Photo : Tristan Vergnaut

toujours très présentes, comme au plus près des oreilles des spectateurs, ce qui pouvait représenter un réel défi sur les séquences de compétitions où l'on voit des dizaines de motos rouler à toute allure en arrière-plan. Il était également important pour lui d'immerger ses comédiens dans l'intrigue et donc d'éviter au maximum l'utilisation de musique et d'autres ajouts superficiels. Si l'on entendait un téléphone sonner à l'écran, il fallait vraiment qu'il sonne pendant le tournage. Il a donc fallu trouver sur certaines séquences des solutions techniques qui nous permettraient de tendre vers toujours plus d'authenticité.

► Comment avez-vous mis les motos en valeur ?

M.B. On ne peut pas fabriquer le son de motos, nous avons donc tiré profit de tout ce qui était à notre disposition. Pour les plans larges, on a spatialisé au maximum en utilisant des micros LCR pour obtenir des images stéréo qui racontent ces univers compétitifs. Les compétitions de motocross se déroulant principalement dans des environnements encaissés qui sont comme des cirques naturels, nous avons beaucoup joué avec les réverbérations que de tels lieux peuvent apporter. Pour la séquence d'introduction où dialogues et bruitages se chevauchaient, j'ai dû réenregistrer en sons seuls toutes les actions des motos qui étaient présentes à l'écran. Cela nous a servi non seulement pour la VI mais également pour « rustiner » le montage son et apporter de la matière là où on pouvait en manquer. Nous avons voulu garder le plus de sons directs possibles, cela a été un vrai travail de dentelle où il a fallu être très minutieux. La moindre des choses que l'on pouvait faire sur le tournage c'était d'enregistrer le plus de matière possible pour la postproduction.

► Comment s'est passé le travail avec la monteuse son Charlotte Butrak ?

M.B. C'était la première fois que Charlotte et moi collaborions ensemble et cela s'est très bien passé. Dès la fin du montage image, je suis allé la voir pour essayer de la guider sur les ambiances, les sons seuls. Si l'ingénieur du son sait ce qu'il fait, ça facilite d'autant plus le travail du monteuse son. Ce fut une très belle collaboration avec Charlotte ainsi qu'avec Emmanuel Croset, le mixeur. Ils ont tous les deux joué un rôle très important.

► Comment résumeriez-vous votre expérience sur le film ?

M.B. J'étais très heureux d'accompagner Antoine sur ce premier film, d'autant plus important pour lui que l'intrigue se déroule sur les terres de son enfance. Ce fut une expérience très enrichissante.

ORFÈVRE MÉCANIQUE : ENTRETIEN AVEC CHARLOTTE BUTRAK, MONTEUSE SON DE LA PAMPA

En complément de l'impressionnant travail de Martin Boissau, Charlotte Butrak a eu la lourde tâche d'ordonner les multiples sons qui émaillent l'univers si particulier de *La Pampa*.

► Comment êtes-vous arrivée sur *La Pampa* ?

CHARLOTTE BUTRAK. Par l'entremise de Lilian Corbeille, le monteuse image avec qui j'avais déjà travaillé. Il a suggéré mon nom à Antoine Chevrollier qui m'a contactée et après un premier rendez-vous, nous avons décidé de collaborer.

► Quelles sont les problématiques en termes de montage son que vous avez pu identifier à la lecture du scénario ?

C.B. Je me suis demandé comment on allait donner une identité aux motos, en faire des personnages à part entière et surtout comment on allait traiter les deux séquences de compétitions qui émaillent le film.

► Comment avez-vous répondu à ces problématiques ?

C.B. C'est vraiment la matière qui m'a été rapportée du tournage qui a orienté les directions que nous avons prises. L'ingénieur du son, Martin Boissau, avait fait un très bon travail durant le tournage. Les motos avaient été « castées » de façon



© Photo : Tristan Vergnault



que les sons de leurs moteurs correspondent aux envies d'Antoine. On a un peu retravaillé le son de certains d'entre eux afin de leur donner un peu plus de corps. Ce fut le cas de la moto du personnage de Jojo, dont le son du moteur a été volontairement « testostéronné ». Nous avons appliqué la démarche inverse pour la moto du personnage de Willy. L'idée à chaque fois était de jouer sur cette idée de masculinité excessive exprimée à travers les motos.

► **En quoi consiste votre méthode de travail ?**

C.B. Tout dépend des projets. Sur *La Pampa*, j'ai travaillé seule à la fois sur le montage des sons et le montage des sons directs. Même si s'est posé la question de les dispatcher – ce qui se fait régulièrement – je pense que c'était une bonne chose que je m'occupe du montage de tous les sons sur ce film, du fait qu'il contient beaucoup de sons seuls de motos. Je travaille toujours de la même manière : je regarde la copie de travail, commence par le montage des sons directs. Je dispatche les différents micros de sons directs, ce qui me permet de ne pas me focaliser sur l'aspect artistique et de faire un travail technique de mise en place et donc de m'imprégner du film de manière plus inconsciente. Dans un second temps, je monte le son, rectifie les paroles. Avoir la main sur le son et les directs permet d'apporter au mixage un seul et même élément au lieu de deux qui auront été travaillés séparément.



© CST

► **Combien de temps a duré le montage son ?**

C.B. Le montage son a duré onze semaines en comptant le montage des paroles.

► **Comment s'est passée la collaboration avec Martin Boissau, l'ingénieur du son ?**

C.B. Nous avons beaucoup échangé en amont du tournage, au début du montage son. J'ai pu travailler avec toute la matière qu'il m'avait rapportée du tournage, il n'a pas été nécessaire de réenregistrer des sons ou d'avoir recours à une sonothèque. Les sons que vous entendez dans le film sont bien ceux qui ont été enregistrés durant le tournage.

► **Comment s'est passée la collaboration avec le réalisateur ?**

C.B. Antoine est un réalisateur étonnant qui a besoin d'être entouré et protégé. Il accordait beaucoup d'importance au son et m'a tout de suite fait confiance. Au départ, j'ai beaucoup travaillé seule. Dans un second temps, nous avons retravaillé les séquences ensemble afin de les emmener où il voulait.

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

C.B. J'ai beaucoup appris sur la dynamique de la bande sonore d'un film. Les vingt premières minutes du film sont très intenses avant d'entrer dans un tempo plus posé. Cela m'a obligée à réfléchir à cette question de dynamique et contenir à la fois Antoine qui voulait une entrée en matière très directe, brute, sans toutefois noyer le spectateur dans un déluge de sons et de dialogues. Cela ne donnait que plus de sens aux silences. La question du rythme était très importante. Cela a été très formateur. C'est un travail d'équilibre et de contrastes dynamiques qui a duré jusque dans le mixage.

Dossier réalisé par Ilan Ferry

CADRE ET CADRE ET COLÉGRAM, DE L'INFINIMENT GROS À L'INFINIMENT LARGE

Nous constatons une évolution des cadrages des films au cinéma. Les gros plans sont moins serrés, moins rapprochés, plus centrés aussi. De même, il y a plus de plans larges avec souvent une composition symétrique. Pourquoi cette évolution esthétique ? Est-elle liée aux outils techniques du tournage ou aux écrans d'affichage ?

Aujourd'hui les caméras les plus récentes sont équipées de grands capteurs. Les fabricants d'optiques ont suivi le mouvement en fabricant des objectifs capables de couvrir des surfaces sensibles plus grandes. L'agrandissement des images influence-t-il la composition du cadre ? Pour le réalisateur et le directeur photo, le fait de savoir leur terrain de jeu plus grand influence-t-il leur vision des plans ?

DES GROS PLANS MOINS SERRÉS

Par ailleurs, les gros plans sont souvent centrés. Est-ce pour exploiter la meilleure définition au centre de l'optique ? Bien que la conception des optiques ait beaucoup évolué, elles restent toujours mieux définies au centre que sur les bords, c'est inhérent à la forme des lentilles. Pour les constructeurs, il est plus facile de concevoir et de fabriquer des optiques pour des grands capteurs que pour des capteurs plus petits. En outre, les formules optiques pour le 24 x 36 sont connues et éprouvées depuis longtemps. Cela explique aussi la grande variété actuelle des fabricants.

Mais revenons aux images : un acteur en relatif gros plan au centre de l'image est plus facile à isoler dans le cadre, tout en laissant le plan respirer avec



un grand capteur. Pourquoi ? La mise au point est plus difficile sur une surface sensible plus grande. Plus le capteur est grand, moins il y a de profondeur de champ. Comme le centre de l'optique est mieux défini, il donne à l'œil du spectateur une plus grande impression de relief. Comme la mise au point est plus difficile, les ouvertures de diaphragme sont un peu plus fermées afin de faciliter un peu la mise au point.

Une ouverture de diaphragme un peu plus fermée engendre un peu plus de profondeur de champ, donc un peu plus de relief, de volume, de modelé dans l'image. En effet, aujourd'hui, nous ressentons les images qui nous sont données à voir au cinéma comme moins plates, plus riches, avec plus de relief.

COMPOSITION DES CADRES

Revenons à la composition des cadres. Un rapide retour vers le passé vers des films comme ceux de Jean Renoir, Ernst Lubitsch ou Frank Capra, nous montre que la plupart des cadres étaient fermés sur les côtés, un peu comme « un cadre dans le cadre ». Des éléments bordaient l'image à droite et à gauche. Aujourd'hui, en regardant des films comme *Le Comte de Monte Cristo* de Matthieu Delaporte et Alexandre de La Patellière, *Cabrini* d'Alejandro Monteverde, *L'Amour ouf* de Gilles Lellouche, ou la dernière saison de la série *True Detective*, nous remarquons des cadres qui respirent plus. Si le personnage est au centre de l'image, il n'y a pas forcément d'éléments qui viendraient en quelque sorte « fermer » le cadre sur les côtés.



LES ÉCRANS D’AFFICHAGE DES IMAGES DANS LA CHAÎNE DE PRODUCTION

Cette tendance esthétique pourrait-elle être due aux écrans d’affichage des images ? Au milieu des années 80, les retours vidéo des caméras 35 mm étaient rendus possibles. Les réalisateurs pouvaient voir une image en SD (576 lignes), en noir et blanc sur un petit écran avec une diagonale de 13 pouces, le fameux Combo (appelé ainsi parce qu’il permettait aussi d’enregistrer les prises au format Hi8). Ils voulaient donc mieux voir leurs acteurs et faisaient davantage de très gros plans. Aujourd’hui, sur les tournages, les écrans de retour ont souvent une diagonale de 21 pouces au minimum, sont en HD et en couleur. L’appréciation de l’image de la part des réalisateurs en est-elle changée ?

Les salles de montage ont connu une évolution similaire avec un peu d’avance. Les plus grands écrans de visionnage sont désormais d’un coût plus abordable et se sont donc démocratisés. Aujourd’hui, la plupart d’entre elles sont équipées d’écrans d’au minimum 55 pouces de diagonale. Le monteur et le réalisateur, voyant une image plus grande, éprouvent donc moins le besoin de grossir les plans. Peut-être ressentent-ils le besoin de donner de l’air aux plans, de moins les enfermer dans une boîte ?

Et chez le spectateur ? Il y a quelques années, le tube cathodique limitait la taille des écrans. Les écrans plats ont permis la fabrication de dalles de plus en plus grandes. Cela contribue-t-il à l’élargissement des cadres des films et séries ? L’image diffusée et réceptionnée étant mieux définie et plus grande, le spectateur apprécie peut-être mieux des plans plus larges. Une étude publiée sur Cairn, info Goûts et dispositifs de visionnage des séries par Clément Combes et Hervé Glevarec en atteste, comme dans le tableau ci-dessous.

Sur 100 spectateurs qui déclarent regarder des séries, le font de façon au moins mensuelle sur :	Effectifs bruts	%
télévision	1861	87,4
ordinateur portable	483	32,6
tablette	239	17
téléphone mobile	198	16
ordinateur fixe	230	15,2
vidéoprojecteur	31	2,7

Support de visionnage des séries au moins une fois par mois. Champ : ensemble des spectateurs de séries (N = 2231). Note : question “au cours des six derniers mois, sur quel(s) écran(s) avez-vous regardé des séries, chez vous ou en dehors de votre domicile ?” (plusieurs réponses possibles). Lecture : 87,4 % des spectateurs regardent des séries sur la télévision au moins une fois par mois. (Source : enquête séries 2017.)



Et au cinéma ? Dans les années 80, les complexes de salles de cinéma ont privilégié le nombre de salles à la taille des écrans. Nous avons assisté à une multiplication des petites salles avec de petits écrans. Aujourd’hui, la tendance est inversée. Les salles augmentent la taille de leurs écrans et rivalisent d’ingéniosité pour attirer les spectateurs avec des salles plus grandes, plus confortables, des écrans plus grands et un meilleur son. Là aussi, la plus grande taille de la surface de visionnage induit une meilleure appréciation des plans larges où l’œil peut sans effort se promener pour englober tous les détails d’un plan. Est-ce pour cela que les spectateurs apprécient de moins en moins les films constitués de très gros plans qui les empêchent de se situer dans l’image et les désorientent ? Les réalisateurs en ont-ils conscience ?

ÉVOLUTION ET RÉVOLUTION PERMANENTE

L’esthétique des images et de l’écriture cinématographique continue toujours d’évoluer. Cette évolution est-elle due à des changements de point de vue ou à des mutations technologiques ? C’est la perpétuelle histoire du cinéma qui vit et grandit toujours en se renouvelant sans cesse. N’est-ce pas la preuve qu’il est bien vivant ?

Françoise Noyon et Thierry Beaumel.



© Photos : DR

UN ORGANIGRAMME POUR VALORISER LES TECHNICIENS SUR UN TOURNAGE DE FICTION

Membre du département Production-Réalisation de la CST, Liz Vogel s'est lancé le pari fou de mettre en place un organigramme recensant tous les corps de métiers sur un tournage de fiction. Pour la CST, elle revient sur sa démarche et la méthodologie employée.

« J'ai toujours été fascinée par l'organisation complexe d'un plateau de tournage. Ce sont des lieux où se croisent une multitude de compétences et de savoir-faire qui nécessitent une organisation rigoureuse et une communication efficace entre les différents corps de métier. Mais cette complexité croissante, bien que source de richesse créative, peut parfois générer des difficultés de communication et de coordination.

En 2011, je découvre le métier d'assistante à la réalisation après avoir été photographe puis professeure de photographie. Autodidacte, j'ai appris en observant et en échangeant avec des professionnels installés dans le métier. Aujourd'hui, je mets essentiellement mon expérience au service des productions de fiction au poste de seconde assistante à la réalisation.

Comme beaucoup, j'ai commencé par des projets de petite envergure sur lesquels chacun se débrouillait et s'adaptait comme il le pouvait, parfois en revêtant plusieurs casquettes. Ce n'est qu'en intégrant des productions plus structurées que j'ai pris conscience non seulement de l'importance de comprendre les différents postes impliqués sur un projet, mais surtout de la hiérarchie qui les régit. J'ai souvent observé des jeunes techniciens, pleins d'enthousiasme, se perdre dans la complexité de l'organisation d'un plateau et se sentir perdus face

à cette diversité. Mon parcours atypique, entre l'enseignement et la pratique autodidacte, m'a poussée à tenter de remédier à cette situation en développant un outil innovant : un organigramme des métiers du cinéma.

FLUIDIFIER LA COMMUNICATION INTER-DÉPARTEMENTS

En 2019, à l'occasion du tournage d'un clip avec de jeunes techniciens débutants, je leur ai proposé une version simplifiée d'un organigramme pour nous aider à optimiser la communication entre les départements. Bien que basique, cette version a permis de souligner à la fois l'importance de chaque membre de l'équipe mais également de la collaboration. Cet essai a été le point de départ d'une version plus aboutie de cet outil que j'ai souhaité rendre accessible à un plus large public avec comme objectif pédagogique de donner aux techniciens une meilleure vision des équipes qui travaillent à leurs côtés.

UN CONCEPT COLLABORATIF AVEC LES ACTEURS DE LA VIE ASSOCIATIVE

En 2023, une première version est créée en se basant, dans un premier temps, sur les définitions de postes définis par la Convention collective de la production cinématographique. Ayant été rédigées et validées d'un commun accord entre les syndicats de techniciens et d'employeurs concernés, elles s'imposent comme référence et m'ont permis de structurer l'outil.

Il en est d'abord ressorti que de nombreux postes essentiels étaient absents de la convention alors qu'ils font partie intégrante de nombreux plateaux. Je ne me doutais pas, par exemple, qu'un troisième assistant à la réalisation, un assistant de production, un régisseur plateau, un repéreur ou un ensemblier étaient des noms de postes non référencés (parmi beaucoup d'autres évidem-



ment). Malgré mon expérience, j'ai réalisé que je ne pourrais pas établir seule l'organigramme et qu'il m'était indispensable de faire appel aux personnes les mieux placées pour présenter les fonctionnements intra-départementaux : les techniciens eux-mêmes. J'ai donc décidé de travailler en étroite collaboration avec les associations professionnelles dont la mission est de rassembler et de représenter les techniciens qu'elles ont pour membres respectifs.

Fin 2023, j'ai présenté mon projet d'organigramme lors d'une réunion du département production-réalisation de la CST, présentant qu'il pourrait s'agir d'une base de réflexion intéressante dans le cadre de leur atelier de travail sur « optimiser le temps de préparation ». Grâce au soutien de Sylvia Marcov et Clotilde Martin, responsables du département, nous avons pu réfléchir ensemble sur la pertinence d'un tel outil et à sa mise en place.

J'ai profité ensuite du Paris Image Production Forum de 2024 pour aller à la rencontre des différentes associations afin de collecter leurs premiers retours sur le travail que j'avais déjà entamé. L'enthousiasme suscité par l'organigramme m'a permis de faire progresser le projet et de faire un bond dans sa construction. J'ai pu approfondir ces échanges tout au long de l'année 2024.

Aujourd'hui, après des discussions avec vingt-trois associations professionnelles, l'organigramme atteint une maturité significative que tous les départements ont pu enrichir et compléter en fonction de la réalité du terrain. Il intègre désormais :

- une cartographie complète des postes techniques, qu'ils soient ou non référencés dans les conventions collectives ;
- une identification des postes « indispensables » selon le type de production ;
- une mise en évidence des postes ne pouvant être engagés que si leur supérieur hiérarchique direct l'est déjà.

Il reste encore à faire valider la version actuelle par les associations collaboratrices puis par la CST, qui reste référence en la matière, pour une première publication officielle.

UN INSTRUMENT PRÉSENTÉ SOUS DIFFÉRENTS ANGLES

Si l'objectif initial était de présenter une hiérarchie fondée sur les rapports de subordination, il est rapidement devenu évident qu'il serait pertinent de décliner l'organigramme en l'orientant selon différents axes de présentation (tout en restant conscients qu'un certain déséquilibre pourrait en ressortir) :

- la hiérarchie salariale mise en miroir avec la hiérarchie de subordination ;

- la présentation chronologique de l'arrivée des techniciens depuis la préproduction jusqu'à la postproduction.

La prochaine étape consistera à rédiger et valider ces versions inhérentes en y intégrant la postproduction, puis de les adapter à la Convention collective de la production audiovisuelle et aux annexes de la Convention collective de la production cinématographique. J'ai l'espoir de publier cet outil au cours de l'année 2025 pour le rendre accessible à tous.

VERS UNE PUBLICATION INTERACTIVE ET ADAPTÉE

L'ambition à terme est de réussir à compiler toutes ces informations dans un organigramme en ligne sous une forme interactive, intuitive et personnalisable. L'utilisateur pourra filtrer l'organigramme en fonction de différents critères : type de production, convention collective, période historique, nombre de comédiens, figuration etc. L'organigramme s'adaptera alors automatiquement à chaque projet spécifique et affichera les définitions de postes et les salaires de référence de manière claire et lisible. L'objectif est de rendre plus accessibles les conventions collectives, souvent mal comprises ou peu consultées, et de fournir un outil pratique pour tous les techniciens, quel que soit leur rôle ou leur niveau d'expérience. J'espère que ce travail collectif pourra être mis à la disposition de l'ensemble de la profession et que chacun puisse l'utiliser pour :

- Faciliter l'intégration des nouveaux arrivants : permettre aux jeunes techniciens de se familiariser rapidement avec l'organisation d'un plateau et de comprendre leur rôle au sein de l'équipe.
- Améliorer la communication entre les différents départements : en visualisant les liens entre les différents postes, les techniciens pourront mieux comprendre les attentes de leurs collègues et travailler de manière plus efficace.
- Optimiser la gestion des ressources humaines : un outil de recrutement et de formation, permettant de s'assurer que chaque poste est occupé par la personne la plus qualifiée.
- Promouvoir la professionnalisation du secteur : offrir un outil de référence clair et accessible, contribuer à valoriser les métiers du cinéma et à attirer de nouvelles compétences.
- Faciliter la communication inter-départements et, in fine, rendre nos tournages plus fluides et plus harmonieux. »

COMMENT MESURER LA QUALITÉ D'UNE SOURCE LUMINEUSE

Dans le cadre de la Journée Très Leds du 12 octobre 2023 organisée par la CST et Transpa (sous l'impulsion de François Roger), nous avons été confrontés au défi de mesurer la qualité de sources leds ou plus exactement de qualifier les performances de restitution colorimétrique de ces projecteurs. Le but était donc de caractériser la différence de perception dans le rendu des couleurs avec des sources leds et lui donner une valeur. Pour ce faire, il convient déjà, dans un premier temps, de définir rapidement ce qu'est une couleur et à quoi correspond son rendu pour une source lumineuse.

LA COULEUR, UNE HISTOIRE DE PERCEPTION ET D'INTERPRÉTATION

De façon simplifiée la couleur perçue par un individu résulte de l'interaction complexe entre la distribution spectrale de la lumière incidente, les propriétés physiques de réflectance des objets éclairés et les caractéristiques de son observateur (sa réponse chromatique visuelle, entre autres). Le cerveau interprète alors les informations qui lui sont envoyées pour retranscrire en couleurs.

QUANTIFICATION ET CARACTÉRISATION DE LA COULEUR

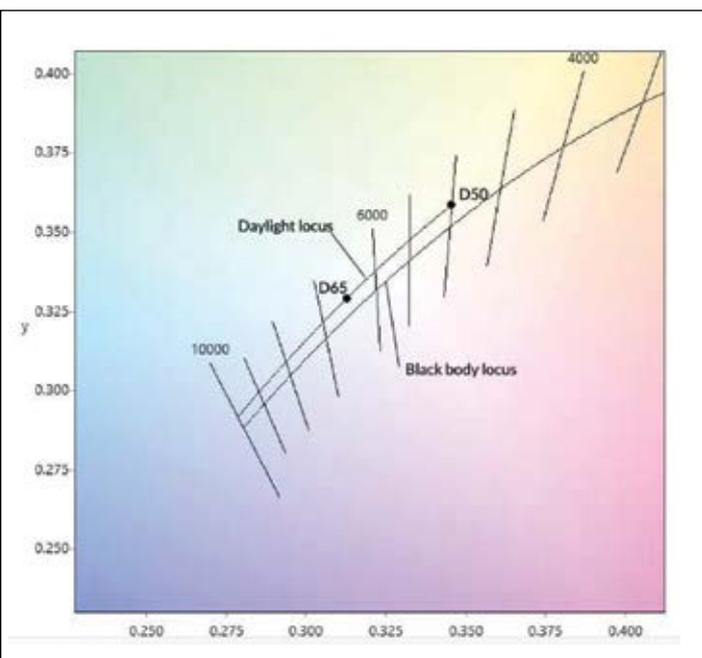
Si la perception de la couleur est une pure interprétation de notre cerveau, cela ne veut pas dire pour autant que nous ne pouvons ni la mesurer, ni la caractériser. Pour mesurer la couleur, nous aurons besoin d'instruments spécifiques, tels qu'un spectroradiomètre qui pourra capturer la distribution spectrale (Spectral Power Distribution ou SPD) de la lumière, que celle-ci soit incidente ou réfléchi. Pour nos projecteurs leds, j'ai donc procédé avec Gilles Arnaud, chef opérateur, et Jean-Michel Martin, technicien permanent de la CST, à deux sessions de prise de mesure. Ces mesures ont été effectuées à des températures de couleur et des puissances différentes pour mettre

en évidence d'éventuelles différences colorimétriques en fonction du réglage du projecteur. Pour la caractériser il ne reste plus alors qu'à traiter ces données spectrales mathématiquement pour leur donner des coordonnées dans un espace colorimétrique standardisé (CIE XYZ, CIE U,V,W, CIE L*a*b*, CIECAM02...).

Ces nombreux systèmes sont basés sur une caractérisation de la vision humaine moyenne, dont la brique élémentaire, le XYZ, a été créée en 1931 par la Commission internationale de l'éclairage. Ce système colorimétrique décrit un espace en trois dimensions, mais si l'on veut s'abstraire de toute notion de luminance pour conserver uniquement la chromie, notre couleur pourra alors être représentée graphiquement en deux dimensions dans un diagramme de chromaticité de type CIE 1931 xy.

LES INDICES DE RENDU DE COULEUR

Notre couleur rendue par l'illuminant à tester (notre projecteur led en l'occurrence) peut alors correspondre à des coordonnées précises dans un espace colorimétrique défini. À ce stade nous n'avons pas encore de valeur précise de la qualité chromatique d'éclairage de notre projecteur. Et surtout nous n'avons pas de référentiel pour comparer la couleur rendue. Quelles seraient les coordonnées d'une couleur, issue de l'éclairage d'une source idéale, comme comparaison ? Et quelle serait cette source ? C'est ici qu'interviennent les indices de rendu de couleur. Ces indices sont cruciaux pour garantir une mesure objective, reproductible et indépendante de l'observateur humain. Pour répondre à ces questions et pouvoir calculer une valeur, ces indices sont basés sur un principe de comparaison avec le corps noir ou un illuminant standardisé, basé sur la lumière naturelle à une certaine température en kelvins. Notre référence idéale se définira donc sur la courbe du corps noir en dessous de 4 000 K et sur celle du Daylight au-dessus. À noter que les illuminants CIE standardisés (D50, D55, D65, D75) sont tous sur la courbe du Daylight.



▲ Figure 1

Le corps noir, ou black body, est un concept théorique basé sur un objet idéal qui absorberait parfaitement toute la lumière qu'il reçoit, sans en réfléchir en retour, d'où son appellation de corps noir. Il pourrait toutefois émettre de la lumière si on le chauffe et aurait un rayonnement spécifique en fonction de sa température exprimée en kelvins (rayonnement du corps noir). Le soleil a un comportement proche du corps noir hors atmosphère terrestre. La courbe du Daylight est très similaire à celle du corps noir (figure 1), mais offre une compensation des gaz de l'atmosphère.

L'indice le plus ancien, le color rendering index (CRI) de la CIE, est le plus connu. Il permet de noter sur une échelle de 0 à 100, la capacité d'une source lumineuse à reproduire huit couleurs spécifiques de manière fidèle par rapport à nos sources idéales référentes, ceci pour un observateur standard normalisé. Le choix et le nombre de ces couleurs spécifiques est primordial car il détermine en grande partie la précision de notre indice. Plus il y aura d'échantillons de couleurs différents représentatifs, plus la performance globale du projecteur pourra être caractérisée.

Bien que la grande majorité des indices de rendu soient dérivés du CRI et qu'ils soient encore largement utilisés par les constructeurs et vendeurs (notamment l'indice Ra), ils présentent certaines limitations qui les rendent aujourd'hui obsolètes et inadaptés à une utilisation actuelle. On peut citer, par exemple : une sensibilité réduite aux spectres lumineux complexes ou non

planckiens, tels ceux des leds modernes. Le nombre de couleurs spécifiques comparées est trop faible. Le choix même de ces couleurs, dont aucune n'était saturée dans la version du CRI avec l'indice Ra, ne convenait pas. La base colorimétrique et mathématique était dépassée, avec entre autres la possibilité de se retrouver avec des valeurs négatives.

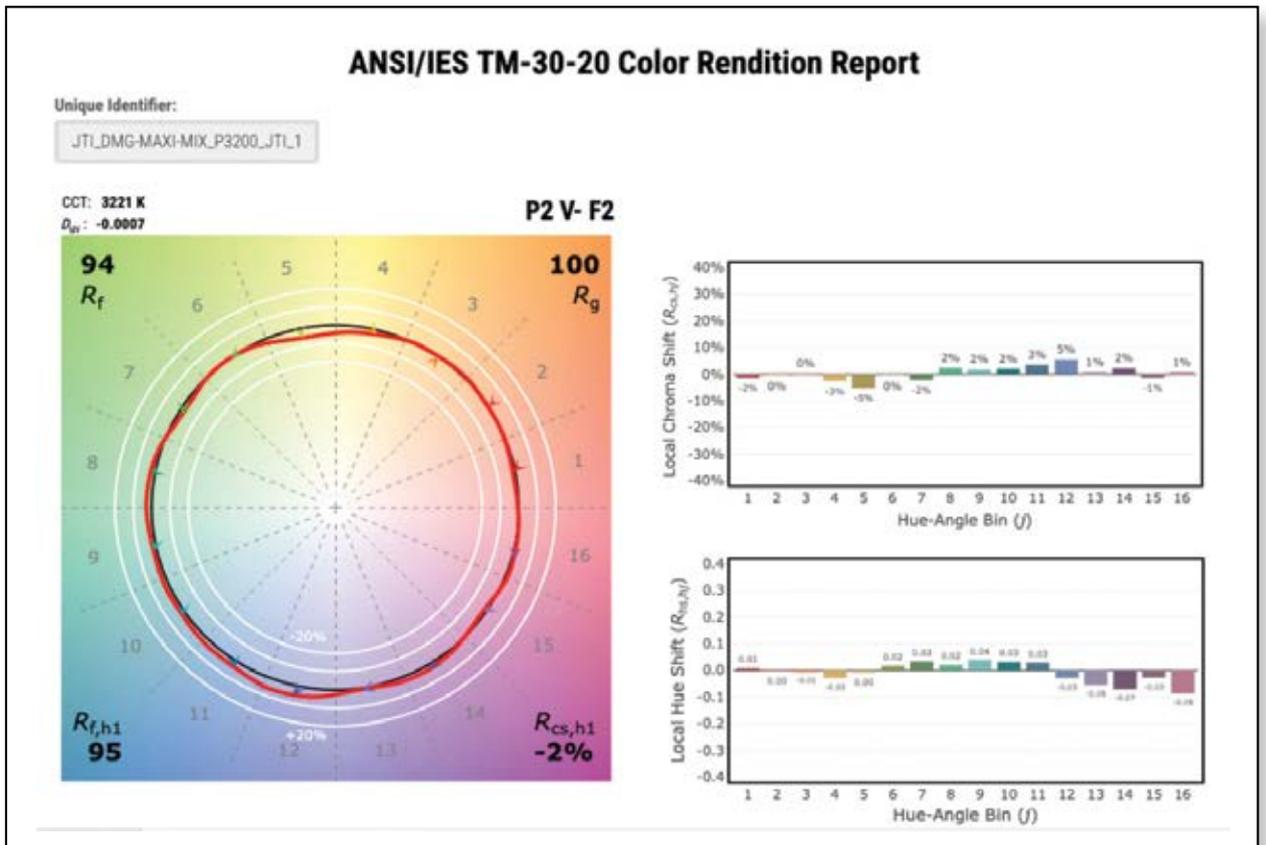
Si l'utilisation du CRI est déconseillée aujourd'hui, celui-ci a néanmoins posé les principes fondamentaux des indices de rendu. Entre autres, son système de notation (attribution d'un score global entre 0 pour mauvais rendu et 100 pour rendu parfait), son principe de comparaison avec une source référente corps noir/Daylight et sa colorimétrie basée sur un observateur standardisé à 2°.

CHOISIR UN INDICE DE RENDU DE COULEUR

Pour répondre aux carences du CRI, de nombreuses métriques alternatives plus récentes, comme le TM-30 (IES), le TLCI (BBC/EBU) ou encore le CQS (NIST), ont été développées. La plupart de ces indices corrigent certaines limitations du CRI et offrent même parfois des graphiques pour visualiser les différences de rendu (en teintes et saturations). Alors, quel indice choisir parmi toutes ces propositions ? Certains de ces indices sont des versions évoluées du CRI, comme par exemple le CQS, mais d'autres proposent une approche différente et plus spécifique comme le TLCI qui remplace l'observateur standardisé par une caméra broadcast idéale (OETF ITU-R BT.709).

Pour notre projet, il nous est apparu que le SSI (Spectral Similarity Index), créé par l'Ampas et standardisé SMPTE, était un outil particulièrement adapté aux projecteurs leds. Bien qu'il reprenne le principe d'échelle de valeur de 0 à 100 et de comparaison des sources à tester et référente, celui-ci est vraiment différent. En premier lieu il n'y a plus d'observateur standard, c'est une comparaison des deux distributions spectrales (SPD). Il n'y a donc plus besoin non plus de couleurs de références choisies puisque c'est bien l'intégralité du spectre qui est comparé.

Cette particularité permet au SSI de s'adapter à tout type de source lumineuse et donc de technologie (tungstène, fluorescente, led...). La valeur de l'indice est calculée uniquement en fonction des différences spectrales, ce qui évite d'avoir à multiplier le nombre de couleurs à comparer et d'en faire la moyenne. L'autre indice que nous avons



▲ Figure 2

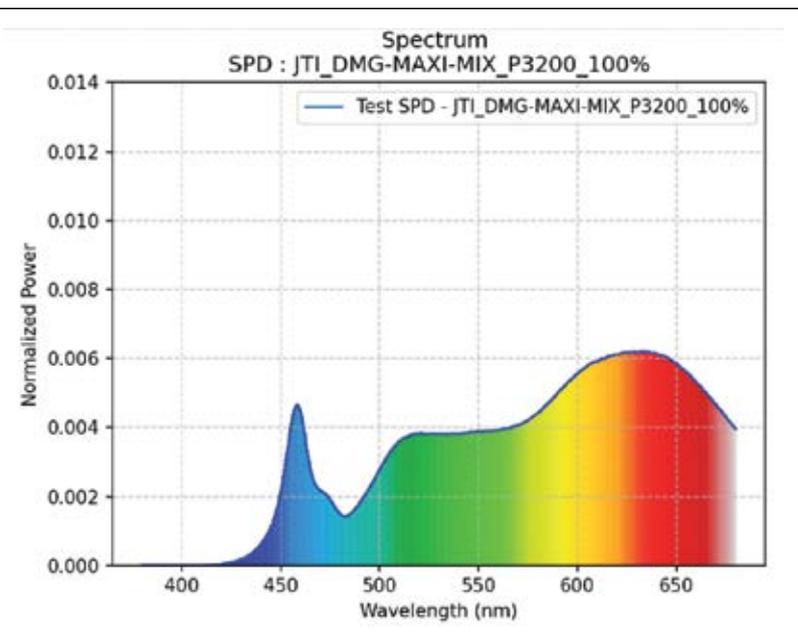
choisi d'utiliser est le TM-30 de l'IES, qui est très utilisé. C'est un indice proche de la philosophie du CRI, mais qui s'appuie sur une colorimétrie robuste et moderne (CAM02-UCS 2002 - CAT02...) et un grand nombre d'échantillons de couleurs (99 au lieu de 8 pour le CRI de base). La principale force du TM-30 réside dans ses nombreux graphiques (figure 2), qui offrent une visualisation claire et intuitive des écarts de teintes et de

saturation pour chaque couleur. Cet indice est riche en informations graphiques par rapport au SSI qui se résume à une simple valeur.

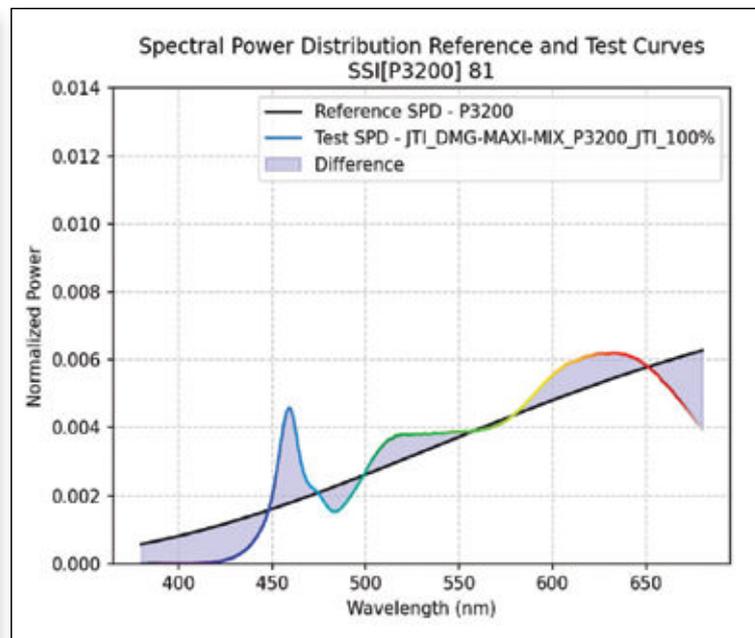
Pour finaliser le rapport, j'ai également ajouté un export graphique des distributions spectrales des projecteurs (figure 3), ainsi que la visualisation de la différence des deux spectres pour illustrer le calcul du SSI (figure 4).

Eric Chérioux

▼ Figure 3



▼ Figure 4



GRANDE FABRIQUE DE L'IMAGE, STUDIOS DE TOURNAGE : UNE ANNÉE MOUVEMENTÉE

Un an et demi après l'annonce des onze studios labellisés dans le cadre de la Grande Fabrique de l'Image, les projets connaissent des évolutions différentes. Avec l'augmentation des coûts des travaux, des taux d'intérêts, l'appréhension des investisseurs en raison de l'incertitude politique, les porteurs de projets ont été soumis à rude épreuve. Certains projets ont pris du retard, procédé à un phasage différent des travaux, revu les ambitions à la baisse. Quatre millions d'euros ont été dépensés en études d'ingénierie. Cinq studios ont reçu une aide pour lancer les travaux : Bry, Coulommiers, Martigues, Pics Studios, Vendargues.

Au sein de la CST, le Département Artistique (Décor/Accessoires/Costumes/HMC) suit l'évolution des projets de studios en mettant notamment en avant les recommandations des équipes costumes, maquillage, coiffure. Ce département coordonne également la refonte de la Recommandation Studios RT011. Un rapprochement avec la Ficam est en cours pour travailler ensemble à la définition d'une norme studio. La labellisation des studios contribuerait à lutter contre les tournages dans des friches, et à améliorer nos conditions de travail.

LES STUDIOS EN ILE-DE-FRANCE

L'année 2024 fut compliquée pour les studios en Ile-de-France en raison des Jeux Olympiques.

■ TSF Studios 77 à Coulommiers

Le backlot de rues parisiennes a été achevé en septembre 2024. Les visites pour les associations professionnelles ont alors commencé, sous la direction du chef-décorateur Johann George, concepteur des lieux. Le backlot s'étend sur 1,5 hectare. Les façades d'immeubles de 12 mètres de hauteur couvrent une période allant de 1850 à nos jours. Sur le boulevard central, trônent les immeubles haussmanniens avec leurs cariatides. Dans une autre rue, l'ambiance est celle du Marais. Plus loin, un loft industriel et des immeubles en briques rouges recréent les faubourgs de Paris. Un escalier accédant à une terrasse évoque le quartier de Montmartre. Au rez-de-chaussée, des espaces intérieurs neutres ont été construits pour pouvoir être personnalisés en fonction du scénario et de l'époque : boutiques, cafés, ateliers d'artistes... L'entrée d'une station de métro Art Déco a été creusée. Des alimentations électriques sont placées sous les trottoirs

pour alimenter les lampadaires et les projecteurs. Les balcons des façades sont tous praticables. Les corniches permettent d'accrocher des points de tracking pour les VFX. Le résultat est à la hauteur du talent de nos équipes de décoration.

A côté du backlot, deux ateliers de 1 200 mètres carrés ayant servi à sa construction ont été reconvertis pour les tournages, avec menuiserie, prémontage, peinture, staff, serrurerie, 450 mètres carrés de bureaux et loges. Deux hangars de 1 000 mètres carrés peuvent servir de stockage ou de cover set, en attendant la construction de nouveaux plateaux.

Pour le meublage et les accessoires, le stock de Pommeuse est à dix minutes en voiture. Une première tranche de trois plateaux de 1 000 à 1 500 mètres carrés est prévue pour fin 2025, avec deux ateliers dédiés. A terme, le projet porte sur douze plateaux de 600 à 4 000 mètres carrés, soit 17 500 mètres carrés et 18 800 mètres carrés d'ateliers, de bureaux, de loges et d'espace de stockage. Pour rappel, l'Airbus A300 de TSF a été rapatrié sur cette base.

■ Les Studios de Bry-sur-Marne

Le projet porté par Guillaume de Menthon, via l'investisseur Axa IM, s'inscrit dans le cadre du pôle image, son et photographie du Val-de-Marne, en partenariat avec le projet de formation de l'INA. Ce pôle image sera présenté peu avant le Production Forum. En ce qui concerne le projet de studio, les travaux ont commencé par la démolition du bâtiment bleu et du hangar du staff. En effet, le doublement de la surface de plateaux et d'ateliers s'effectue dans le prolongement du bâtiment



initial. Le principe de couverture climatique et l'ergonomie sont conservés, avec des plateaux en face des ateliers. La rue couverte entre les quatorze plateaux et les ateliers fera au final 350 mètres de long. Le principe de polyvalence de certains espaces permettra d'adapter la structure aux besoins des tournages. Quand l'extension sera finalisée, le studio d'origine sera rénové. Cependant, le bâtiment Edeline a déjà été réaménagé, ainsi que les bureaux décoration, au-dessus des ateliers. L'équipe des studios a d'ailleurs emménagé dans ces bureaux pour la durée des travaux. Autour des studios (9 ha), un écosystème autour de l'audiovisuel (3 ha) sera créé, avec des bâtiments pour accueillir les industries techniques, potentiellement Transpa, des logements pour les étudiants et les intermittents du spectacle, un parc.

■ Les Studios de la Montjoie

Rémi Préchac est en cours de finalisation d'un bail qui permet de sécuriser la destination industrielle du site à long terme. Depuis quatre ans, deux millions de travaux ont été réalisés pour reconverter ce studio de flux à la fiction. Cela nécessite de construire des ateliers, de rénover l'existant, de décarboner, d'évoluer en géothermie. Le programme initial est maintenu, pour passer de sept plateaux à dix ou onze, dont un 1 250 mètres carrés, soit 8 000 mètres carrés. Ce studio a été le premier à acquérir une dizaine de stations de nettoyage Enviro Plus, une solution écologique de nettoyage pour les outils de peinture. Comme tous les studios urbains, chaque mètre carré est compté. Cependant 600 mètres carrés seront dédiés à une Ressourcerie, accessible aux professionnels et au public. Un système de tri des déchets est en développement, car les équipes ont tendance à jeter sans trier, dès qu'une benne est mise en place.

■ Les Studios de Bailly-Romainvilliers

Epamarne, aménageur du Val-de-Marne, a arrêté de développer ce projet de studios avec les



porteurs de projet. Le studio comportait douze plateaux, soit 27 000 mètres carrés.

■ Dark Matters

Les studios ont malheureusement dû fermer. Nous espérons que l'équipe sera rapidement de retour avec un nouveau projet.

LES STUDIOS EN RÉGIONS

■ Provence Studios

Chez Provence Studios, Olivier Marchetti continue sur le programme initial, avec le développement des studios de Martigues et la création des studios de Marseille. La région est la première destination de tournage après Paris. A Martigues, il prévoit de passer de douze à dix-sept plateaux. Un premier plateau avec loges et pôle costumes a été finalisé. Provence Studios fêtera cette année ses dix ans d'existence. A Marseille, Olivier Marchetti va créer un studio avec cinq plateaux (5 000 mètres carrés).

■ Les Studios de Vendargues

Le premier coup de pioche pour planter le premier palmier du nouveau complexe de 2 ha a été donné en novembre 2024, avec une exploitation prévue début 2026. L'objectif est de doubler la capacité de tournage de V Studios. En 2025, deux bâtiments seront construits et comprendront quatre plateaux, de 300, 400, 700 et 800 mètres carrés. S'ajoutent 8 000 mètres carrés de bureaux, loges, espaces de stockage et trois espaces de restauration. Deux plateaux pourront accueillir des divertissements et du flux. Un espace de 2 500 mètres carrés pourra être utilisé comme backlot par les productions. Un troisième bâtiment pourra être édifié à l'issue de cette première phase. V Studios sera prochainement desservi par une ligne de bus, donc à quinze minutes du centre de Montpellier.



© Photos : Studios de Vendargues

■ PICS Studio (Montpellier)

Lors du prochain Festival de Cannes, Sébastien Giraud, directeur de PICS Studios, présentera l'équipe opérationnelle et la date d'ouverture des studios. Pour rappel, le projet se déploie sur trois sites : le site de Fabrègues (7 ha), le site Saint-Gély (14 ha) et Pérols (6 ha), un complexe orienté postproduction et préparation. PICS Studio, c'est dix plateaux, soit 11 000 mètres carrés, et 38 000 mètres carrés de surfaces annexes, ateliers, loges, bureaux. Le studio est conçu pour des équipes françaises et anglo-saxonnes, dont les méthodes peuvent parfois différer. Une attention particulière est accordée à la sécurité numérique. L'équipe est engagée dans une démarche écologique, construisant un studio bas carbone, avec du béton bas carbone, de l'acier recyclé, une auto-suffisance énergétique grâce à la géothermie. Le pôle intégrera des prestataires techniques, permettant de tourner aussi bien en prises de vues classiques que virtuelles. Un campus de 7 000 mètres carrés accueillera des établissements de formation, logements étudiants et hôtellerie.

■ Les Studios de la Victorine

En mars 2024, la Ville de Nice, propriétaire des 7 hectares de terrains, annonce la cession pour un bail de 35 ans de 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. Début septembre, la société Victorine Studios est enfin créée, avec à sa tête Jessica Bovis et David Danesi. Le périmètre reste inchangé. La restructuration des lieux est en cours d'élaboration, en s'appuyant sur l'existant. Les plateaux seront rénovés. Des bureaux de production et des ateliers de fabrication sont prévus, pour des décors et accessoires 100 % locaux, grâce au Fablab. Une partie du studio sera ouverte au public, pour des formations et des entreprises. L'actuelle menuiserie deviendrait un lieu de vie. La villa Rex sera l'élément central du site. Tout un écosystème serait élaboré avec un campus, des écoles, un hôtel pour les sociétés et le siège de France Télévision Côte d'Azur sur une autre parcelle.

Les travaux devraient débuter d'ici deux ans. Le site serait opérationnel d'ici cinq ans. Pour information, Digital District a été placé en redressement judiciaire début septembre.

■ Les Studios de l'Union (Tourcoing)

C'est lors du Festival Séries Mania en mars prochain qu'auront lieu les annonces concernant ce studio. Les travaux devraient commencer au printemps 2025, pour une durée de dix-huit mois. Le Département Artistique a conseillé ce projet de reconversion d'une friche industrielle de 5 hectares. L'ergonomie est inspirée des Studios de Bry, avec une rue couverte entre les ateliers et les huit plateaux, soit 4 000 mètres carrés.



■ Studio de Reims

Juin 2024, Xavier Niel surprend les professionnels en annonçant le rachat des 50 hectares des futurs studios situés dans l'ancienne base 112. Il est l'un des fondateurs de Mediawan, conglomérat de soixante-dix sociétés de production, réalisant un milliard d'euros de chiffres d'affaires et 20 000 heures de programmes de flux et fiction. Une présentation du projet avait été faite lors du Production Forum 2024 en février (cf plan). Une équipe déco ADC/MAD était venue visiter ce site prometteur en avril. Pour information, les studios ne sont pas construits sur des terres agricoles.

Le nouveau projet de quatre-vingts millions d'euros vise d'ici 2030 à améliorer les deux hangars existants qui servent déjà pour les tournages, à réhabiliter le troisième, en construire trois nouveaux, pour devenir à terme le plus gros pôle cinématographique de France. Ses dix plateaux et son atelier de production de décors et de costumes proposeront des prix 30 % moins chers qu'à Paris. La compétition entre studios ayant été par le passé mortifère et à l'origine du sous-développement de nos studios, espérons que les leçons du passé ne seront pas oubliées.

Sabine Chevrier



© Photos : PICS Studios

HABILLER LA DIVINE

ENTRETIEN AVEC ANAÏS ROMAND, COSTUMIÈRE DE SARAH BERNHARDT, LA DIVINE

À l'occasion de la remise du label Excellence à la salle 5 du cinéma Le Carroussel à Verdun, la CST et le cinéma ont organisé un CST Première du film *Sarah Bernhardt, La Divine* de Guillaume Nicloux. Anaïs Romand, créatrice des costumes du film, en était l'invitée d'honneur. Avant de retrouver l'échange passionnant avec le public, prenons le temps de connaître le parcours de la lauréate de trois César.

► **Quelles ont été vos inspirations pour créer les costumes de Sarah Bernhardt, personnage principal de *La Divine*, de Guillaume Nicloux ?**

ANAÏS ROMAND. Je connaissais ce projet depuis au moins quatre ou cinq ans. Pendant ce temps, je me suis documentée régulièrement, j'ai cherché des idées. En 2023, il y avait eu une très belle exposition au Petit Palais qui célébrait le centenaire de la mort de Sarah Bernhardt où l'on pouvait voir de nombreuses pièces authentiques qu'elle avait portées. Il y avait pratiquement toutes les affiches que Mucha avait dessinées pour ses spectacles. C'était une exposition très intéressante, mais je n'avais pas envie de copier littéralement ce qu'on connaissait. Il fallait simplement que nous puissions reconnaître le style.

Sarah Bernhardt ne répondait pas du tout aux canons de beauté de l'époque 1900 qui voulait des femmes avec de grandes hanches, une belle poitrine, et une taille très fine. Elle était très petite, très fine, avec peu de poitrine, ce qui lui donnait

son côté un peu androgyne qui lui a permis de jouer des rôles masculins. Elle était folle de mode et s'habillait de tissus, de fanfreluches, de plumes, de dentelle, que ce soit sur scène ou dans la vie. Elle avait toujours des vêtements qui montaient pratiquement jusqu'aux oreilles. Quand elle était jeune, ça lui donnait une allure plus élancée et aussi du mystère. Ça soulignait son visage très fin et ses grands yeux verts en amande. Elle savait vraiment se mettre en valeur. Et c'est ce que j'ai cherché pour que Sandrine Kiberlain puisse bouger. Elle ne portait pas de corset, mais j'ai quand même confectionné une base de vêtements qui lui donnait une silhouette très ondulante. Je me suis beaucoup inspirée de l'Art nouveau pour ses tenues. Nous avons créé une douzaine de costumes pour le personnage de Sarah Bernhardt.

Pour les autres personnages et les figurants, nous avons dû créer environ 70 costumes. Par exemple, pour la séquence de la « Grande journée Sarah Bernhardt » qui est le cœur du film et qui se passe en 1896, à l'apogée de l'Art nouveau, j'ai dû créer de nombreuses robes du soir avec ces fameuses manches gigot qui mettent en valeur les visages et les coiffures des femmes, comme si tout à coup, elles sortaient d'un vase clos, un peu comme un vase corolle. C'est assez étonnant comme mode.

Bizarrement, les réalisateurs ont très souvent peur de ces fameuses manches gigots. Ils ont l'impression qu'on ne verra plus la tête des acteurs. Moi je trouve que c'est exactement le contraire. Et, cela fonctionne très bien, ça change un peu.

► **Pouvez-vous nous parler de la fabrication de tous les costumes ?**

A.R. Il faut savoir que nous n'avons eu que deux mois de préparation pour réaliser l'intégralité des costumes, ce qui est très court, et durant lesquels j'ai été seule à la conception pendant un mois. Et, au final, le tournage n'a duré que 24 jours. C'était un vrai défi de créer les costumes d'un film dont l'action se situe à la fin du XIX siècle, avec peu de temps et de budget. Dans mon équipe, il y a des personnes avec qui je travaille depuis plusieurs années, surtout les chefs d'atelier. Pour préparer ce film, j'avais deux chefs d'atelier qui ont fabriqué tous les costumes de Sandrine Kiberlain et de nombreux costumes d'autres rôles.

Pour la fabrication, nous avons créé des prototypes pour pouvoir les répliquer à peu près dans les mêmes formes, avec des changements de tissus et de décoration. Comme nous étions pris par le temps, nous avons fait appel à d'autres ateliers,



© Photos : Anaïs Romand



des ateliers de théâtre par exemple. En France nous avons fait appel à un atelier de théâtre à Besançon et au Théâtre National de Strasbourg. Nous avons dû également faire appel à un atelier de mode à Rome parce que bizarrement, en France, il n'existe plus d'ateliers capables de fabriquer de grandes quantités de costumes en peu de temps. Pour le cinéma, il existe des petits ateliers, mais ils n'ont pas la capacité de produire une centaine de costumes en un mois par exemple, par manque d'employés à plein temps.

Beaucoup de pays ont conservé ces ateliers de fabrication de costumes pour le cinéma. C'est un savoir-faire que nous avons malheureusement perdu en France. Heureusement, il nous reste les loueurs qui possèdent de nombreux costumes.

► Les costumes sont très colorés dans le film, tout comme les décors...

A.R. Dès le départ, c'était une volonté de Guillaume Nicloux d'avoir quelque chose de coloré. Cette volonté m'a ravie parce que les films grisâtres de 1900, je trouve que c'est un peu dommage. C'est vrai qu'à part les peintures, on retrouve peu de documents photographiés. Toutes les photos sont en noir et blanc. Il y a même des gens qui sont convaincus que Sarah Bernhardt était brune. Alors qu'elle était rousse. Mais les vêtements étaient extrêmement colorés. Autant les intérieurs pouvaient être sombres avec peu d'ouverture vers l'extérieur, autant les couleurs étaient très vives dans les textiles des rideaux, des coussins, des canapés, et des sièges recouverts. Et les costumes étaient très colorés avec des rouges vifs, ou des robes du soir vert criard.

► Est-ce que votre approche créative est différente entre un film contemporain et un film d'époque ?

A.R. Ce qui est compliqué avec dans le métier de créateur de costumes au cinéma, c'est que quel que soit le film, qu'il soit contemporain ou d'époque, il y a un regard créatif sur les costumes, sur « comment les acteurs vont être habillés », ce

n'est pas seulement attraper le premier vêtement dans la première boutique venue et, du moment que l'acteur est content, tout va bien. Ce n'est pas ça créer des costumes. Je ne fais pas de distinguo entre concevoir des costumes pour un film contemporain ou un film d'époque, qu'on appelle malencontreusement très souvent un film en costumes, alors que je pense qu'il n'y a pas beaucoup de films où les gens ne soient pas costumés, sauf, peut-être, pour des films comme *L'Apollonide* de Bertrand Bonello, et là encore, je sais très bien que c'est un geste créateur !

Il est évident que c'est moins onéreux d'aller choisir un t-shirt et un jean que d'aller fabriquer une robe pour Sarah Bernhardt. Mais le choix du bon jean, du bon t-shirt, c'est un vrai choix. Donc cela participe d'une démarche de ce qu'on va voir à l'image et de comment l'acteur va se mouvoir et jouer dans ce jean et ce t-shirt. C'est la même chose en fait ! Pour un film d'époque, il faut juste, peut-être, avoir des connaissances pour concevoir des costumes qui se déroulent dans une certaine époque. Et cela s'apprend, cela fait partie du métier de costumier. Connaître l'histoire, la sociologie, savoir comment les gens vivaient à l'époque qu'on traite, selon le rang social, si la maison est chauffée ou pas... Tout cela compte beaucoup pour réfléchir à la trajectoire d'un personnage dans une histoire donnée, dans une époque donnée, et ainsi conduire à créer tel ou tel costume.

► Que deviennent les costumes après le tournage ?

A.R. Pour ce film, les costumes que porte Sandrine Kiberlain sont vraiment trop spécifiquement dessinés pour elle et pour le personnage. Donc, la production les a donnés à la Cinémathèque française. Et les autres, ils ont tout simplement été revendus à des loueurs pour intégrer leur stock. Ils vont être réutilisés dans d'autres films. Mais vous n'allez probablement pas les reconnaître parce qu'ils seront portés par d'autres acteurs, accessoirisés différemment...

► Qu'est-ce que vous plaît le plus dans votre métier ?

A.R. Ce que j'aime le plus, ce sont les relations avec les réalisateurs, les réalisatrices, le travail d'équipe. Quand nous créons nos costumes, c'est un vrai travail d'équipe qui touche au cœur du film. Parce que d'abord nous avons les acteurs entre les mains, nous devons penser à leur transformation, les aider pour les personnages qu'ils doivent incarner. Et tout cela nous amène à être très proches de la réalisation. C'est un poste assez privilégié pour faire un travail d'équipe. En plus, nous devons monter des équipes pour tout fabriquer. Tout ce que vous voyez à l'écran a été fabriqué par des gens très talentueux qui savent couper, coudre et interpréter ce que je souhaite pour les personnages.

Propos recueillis par Sébastien Lefebvre

ON CONNAÎT LA CHANSON

ENTRETIEN AVEC ARMANCE DURIX, INGÉNIEURE DU SON DE *JOLI, JOLI*

Sorti au mois de décembre dernier, *Joli, joli* de Diastème, est arrivé à point nommé pour réchauffer nos cœurs de cinéphiles et clore en beauté une année 2024 riche en surprises cinématographiques. L'ingénieure du son, Armance Durix, nous explique comment ce baptême du feu musical a impacté sa manière de travailler.

► Quelles furent vos premières impressions à la lecture du scénario ?

A.D. De façon technique : il y avait déjà l'enjeu de la comédie musicale qui est un genre sur lequel je n'avais jamais travaillé auparavant. L'enjeu principal était de maintenir le son direct, même pendant les séquences chantées, sachant qu'il n'y avait pas de transition entre les passages dialogués et les chants. Je me suis demandé comment je pouvais garder le son direct pendant les scènes de chant.

► Comment avez-vous répondu à cette problématique ?

A.D. Les quelques moments où les acteurs et actrices avaient une réplique sur un passage de musique, on mettait au point un mixage en direct sur la diffusion plateau. Liu, mon stagiaire, s'occupait de ce genre de mix en direct. C'était très précieux car dès la fin d'un couplet chanté, il fallait baisser immédiatement la musique pour avoir l'enregistrement propre de la réplique parlée, puis remonter la musique à temps pour permettre à l'acteur ou actrice de reprendre la chanson à temps. Une vraie chorégraphie ! Nous avons aussi plusieurs fois utilisé des oreillettes pour diffuser de la musique et enregistrer le texte en même temps. Là encore, il s'agissait pour moi d'un dispositif nouveau qu'il a fallu maîtriser et qui pouvait présenter des limites dans le sens où tout le monde sur le plateau avait besoin de la musique pour se caler, et où parfois la coiffure ou l'axe caméra ne permettait pas de dissimuler une oreillette. Avec Diastème, nous avons fait le choix de privilégier le playback au maximum sur le plateau. Pour l'enregistrement de sons seuls (toutes les actions et déplacements pendant une musique) nous donnions aux acteurs et actrices

des casques diffusant la musique pour qu'ils/elles puissent reproduire le plus fidèlement leurs mouvements et avoir ainsi une bonne base de travail pour le montage son. L'utilisation des oreillettes a pu se révéler parfois compliquée pour certaines chorégraphies.

► En quoi a consisté le travail de préparation ?

A.D. La préparation a duré environ un mois et demi en comptant la préparation du matériel. Cela a été très vite. L'organisation des playbacks a constitué une grosse partie de mon travail de préparation. C'était ma première comédie musicale en qualité de jeune cheffe de poste et donc j'avais beaucoup à apprendre. Il a fallu beaucoup réfléchir au processus de diffusion. Pour cela, je suis allée voir les décors en préparation pour jauger la taille et la maniabilité du dispositif qu'on allait utiliser.

D'ordinaire, la diffusion n'entre pas dans mon champ d'activité, même si j'en ai un peu fait étant étudiante ; là on était sur un vrai plateau, c'était différent, et l'enjeu qui en découlait était conséquent ! Il fallait être à la hauteur. L'exercice de lip sync dépend aussi de la qualité du son diffusé. Le lieu principal de tournage réverbérait tellement que nous avons parfois dû aider les acteurs et actrices d'une oreillette

alors que les enceintes se trouvaient à un ou deux mètres. Dans ma prépa, il a fallu aussi réfléchir au chemin que j'allais emprunter pour enregistrer le son témoin des musiques diffusées, et le renvoyer car il y avait tout un système de playbacks que je devais transmettre dans les écouteurs. Il a fallu que je repense entièrement mon workflow à travers des schémas précis. Durant la préparation, j'ai rencontré Alex Beaupain qui compose les chansons ainsi qu'une partie de l'équipe de postproduction sonore : Thomas Lefevre le monteur son et Thierry Delor le mixeur. J'ai pu discuter avec eux du matériel que j'avais choisi pour la partie prise de son



© Photo : Orian Ziad



(micros perches, micros HF, enregistreur) et c'était rassurant de sentir que mes choix leur parlaient car ils sont bien plus expérimentés que moi ! Durant cette prépa, j'ai pu parler avec le réalisateur et la scripte des scènes qui me posaient question. J'ai beaucoup écouté les musiques pour m'imprégner de l'ambiance. Sur ce film, j'étais à la fois chargée de la prise de son et de la diffusion. De fait, mon cerveau était constamment séparé en deux. Je ne pouvais pas donner à mon stagiaire la responsabilité de gérer les playbacks entièrement, ce n'était vraiment pas simple, mais heureusement qu'il était là ! Je réfléchissais aussi au logiciel à utiliser pour diffuser la musique, et nous permettre de gérer des petites modifications au plateau ou introduire des clics pour aider si besoin etc. J'ai beaucoup échangé avec Pierre-Emmanuel, l'ingénieur du son d'Alex Beaupain qui m'a été d'une grande aide. Ce mois de préparation m'a permis de me familiariser avec tout ce dispositif.

► Qu'avez-vous choisi comme matériel ?

A.D. Pour la prise de son j'ai utilisé un Cantar couplé à une série de micros Schoeps pour les micros perches et les DPA en micros HF. Ce sont des micros que j'aime beaucoup. Je n'avais pas envie de tester de nouveaux micros, il y avait déjà tellement de nouveautés à gérer sur ce projet que j'avais besoin de me reposer sur du matériel que je connais et qui m'inspire confiance. Pour ce qui est de la diffusion, je voulais partir sur un dispositif assez léger : une console avec quatre sorties différentes pour gérer les enceintes indépendamment les unes des autres ; la sortie qui allait sur mon mix et mon enregistreur et la sortie pour les oreillettes. Nous avons également besoin d'une enceinte sur batterie pour une séquence musicale en travelling. Nous avons beaucoup parlé des oreillettes en prépa, les discussions favorisant les enceintes et, le budget entrant en compte, j'ai pu avoir avec moi en backup deux oreillettes filaires : une gauche et une droite. Autant dire que je n'avais pas droit à l'erreur !

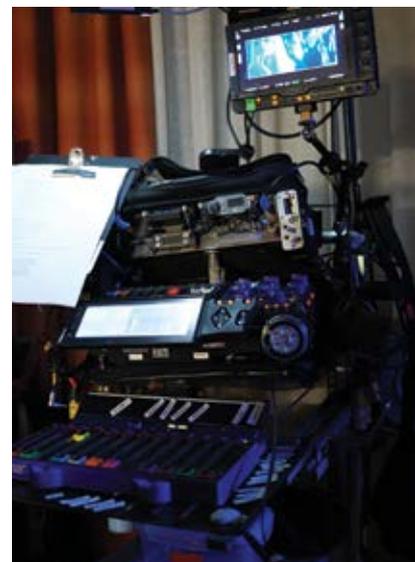
► Quelle a été la scène la plus compliquée à tourner ?

A.D. Je pense que c'est la chanson Cinecitta, qu'en plus nous avons tournée le premier jour ! C'était une scène très importante en termes de mise en scène et de dispositif avec une gestion des playbacks d'autant plus importante que tout le monde chante ! La journée de répétition générale s'est révélée très précieuse. C'était une scène tournée avec deux caméras qui a été très compliquée à faire. Nous avons dû faire face à des soucis de diffusion, notamment du fait que l'espace à couvrir était grand. Ce premier jour était un baptême du feu pour moi ! La chanson des huissiers a également été un sacré challenge. La veille du tournage de cette scène, nous avons découvert que les chorégraphies démarraient sur du texte, ce qui était impossible à déceler lors de la lecture du scénario. Il a fallu, la veille au soir, s'organiser pour récupérer cinq ou six oreillettes et les équiper sur les danseurs afin qu'ils puissent démarrer leur chorégraphie en rythme tout en me permettant d'enregistrer les dialogues. L'ironie, c'est que le système d'oreillette était trop visible sur certains danseurs et, pour certains plans, c'est donc la chorégraphe Marion Motin et sa collègue qui battaient les temps derrière la caméra.

► Quel bilan tirez-vous de cette expérience ?

A.D. Cette expérience m'a beaucoup servi pour mon film suivant qui contient également des playbacks. Pour ce nouveau projet, j'ai pu mieux cerner les limites de mon poste et introduire celui d'ingénieur du son playback pour s'occuper entièrement de la diffusion et ainsi me permettre de me concentrer uniquement sur la prise de son. Cette expérience sur *Joli, joli*, m'a permis en tant que professionnelle d'apprendre beaucoup sur ces deux postes complémentaires mais différents. Cela a été l'occasion pour moi de gagner en confiance, comprendre ce qui marche, ce qui ne marche pas. C'est un film qui m'a beaucoup appris, comme tous ceux sur lesquels j'ai travaillé tant au niveau technique de mon poste, qu'au niveau humain et psychologique d'un plateau. Le genre même de la comédie musicale est super pour apprendre cela, et c'est aussi chouette et agréable de travailler en musique ! Un grand merci à Gianluca qui était à la perche et qui a fait un super travail, et à Luis pour son travail sur les playbacks ! Bravos à eux et à l'équipe de postprod qui a fait un magnifique travail !

Propos recueillis par Ilan Ferry



© Photo : DR

ENTRETIEN AVEC LAURENT STEHLIN, DIRECTEUR TECHNIQUE DE L'ÉCOLE MÉLIÈS

L'École Méliès lance une formation professionnelle en supervision de production virtuelle, inédite en Europe : un nouveau métier à la croisée du cinéma et des effets spéciaux. Laurent Stehlin, directeur technique de l'École Méliès nous en dresse les grandes lignes.

► Pourriez-vous nous parler de cette nouvelle formation autour du métier de superviseur de production virtuelle ? Comment a-t-elle été créée ? En quoi consiste-t-elle ?

LAURENT STEHLIN. Depuis 2020, la production virtuelle connaît un véritable essor en France et voit chaque année l'ouverture de nouveaux studios. Fusionnant réalité et numérique pour créer des expériences visuelles inédites, elle bouleverse les codes traditionnels du cinéma et ouvre de nouvelles possibilités créatives, en intégrant les effets spéciaux au cœur du processus de fabrication d'un film.

Grâce à l'usage d'écrans Led géants, qui complètent les traditionnels fonds verts, la production virtuelle ou virtual production (VP) permet d'afficher des décors numériques et parfois animés, en trompe l'œil et en temps réel sur tout type de scène.

Pour répondre à une forte demande du marché pour déployer la VP, l'École Méliès a décidé de lancer cette première formation en Europe de supervision de production virtuelle, grâce à l'impulsion de France 2030 et le soutien d'entreprises partenaires, en particulier : Sony, Zeiss, Lenovo, Rosco, Manganelli, Les Tontons Truqueurs...

D'une durée de douze mois, cette formation a pour objectif de créer des profils experts capables d'accompagner les productions dans le développement technique et artistique de leurs projets, d'encadrer la préproduction des films et de mettre en œuvre les solutions techniques adaptées au tournage afin de faire correspondre espaces réels et virtuels.

► Pourriez-vous nous détailler le cursus de cette formation ?

L.S. Cette formation est proposée en alternance à l'école pendant treize semaines et en entreprise pendant trente-huit semaines, en contrat de professionnalisation (et donc gratuite et rémunérée), à partir de février 2025.

Elle permettra à des jeunes diplômés d'une école de cinéma en prises de vue réelles ou cinéma d'animation/VFX ainsi qu'à des professionnels d'une société de production virtuelle ou des superviseurs VFX, chefs opérateurs/directeurs photos, DIT d'élargir leurs compétences et d'évoluer en se spécialisant dans la virtual production.



© Photo : École Méliès



Les apprenants bénéficieront de 450 heures de cours pour apprendre à maîtriser quatre blocs de compétences-clés durant treize semaines pour mesurer la faisabilité d'un projet pour sa production en plateau virtuel, encadrer les étapes de préproduction d'un tournage, mettre en œuvre les moyens techniques lors d'un tournage et faire correspondre les espaces réels et virtuels. Ils pourront également réaliser un projet de supervision virtuelle d'un tournage réel et rencontrer les acteurs clés de la VP, tout en s'exerçant sur ce nouveau plateau virtuel à la pointe de la technologie.

Les candidatures étaient ouvertes jusqu'à mi-janvier 2025. Le nombre de places est limité à une dizaine d'apprenants la première année pour un accompagnement personnalisé sur mesure.

► Vous déployez actuellement un studio virtuel équipé de murs Led pour appuyer cette formation, pourriez-vous nous en dire plus ?

L.S. Nous sommes en effet en train de créer un studio hybride avec un environnement Led immersif et modulable composé de trois murs et un plafond pour former à la production virtuelle. Il sera équipé avec des moyens de tournages professionnels (Venice 2, optiques Zeiss et tracker Zeiss Cinecraft Scénario, éclairages Rosco), des stations de rendu 3D temps réel et des équipements en projecteurs DMX pour se former à l'éclairage piloté.

Nous avons choisi d'investir dans des équipements de qualité et durables. Nous avons, par

exemple, développé un partenariat avec Sony pour la qualité de leurs dalles, la cohérence des espaces couleur et leur engagement écologique qui correspond à la politique de l'école labellisée Ecoprod. Les projecteurs Led DMG light de chez Rosco nous ont paru pertinents pour leur modularité, le respect des espaces couleurs et leur durabilité. La polyvalence du CineCraft Scénario de Zeiss et son approche pédagogique nous ont convaincus dès la première démo.

► Comment voyez-vous l'avenir de la production virtuelle ?

L.S. De nombreux studios de production virtuelle ont été créés ces dernières années en France. En augmentant le nombre de professionnels formés pour déployer cette nouvelle technologie, la production virtuelle pourra se développer et se démocratiser en devenant plus accessible.

Tous les métiers sont impactés pour apprendre à travailler différemment sur toute la chaîne de production. C'est pourquoi nous allons également proposer des modules courts de formation continue adaptée aux nouvelles pratiques pour accompagner les professionnels des différents métiers du cinéma et se préparer à l'arrivée des murs Led dans les studios au cours des années à venir.

L'école souhaite aussi devenir un espace d'échange et de recherche ouvert à tous pour créer des modules de recherche autour de la production virtuelle.

Propos recueillis par Ilan Ferry

VERS UNE NOUVELLE ÈRE DE LA RECHERCHE AUDIOVISUELLE PAR L'IA

Alors que la production audiovisuelle croît de manière exponentielle, la gestion et l'exploitation des catalogues vidéo deviennent des enjeux stratégiques. Icono, fondée par Adrien Le Falher et Louis Develle, répond à ces défis avec un moteur de recherche vidéo basé sur l'intelligence artificielle (IA). Conçue pour les professionnels de l'audiovisuel, cette solution offre une recherche précise et rapide de séquences (une situation, une émotion, un concept, etc.) au sein de masses d'images, au moyen de technologies avancées comme les embeddings sémantiques.

ORIGINES DU PROJET : AUTOMATISER L'ANALYSE VIDÉO

L'histoire d'Icono est profondément liée au parcours du cofondateur Adrien Le Falher, professionnel de l'audiovisuel. Après des études en droit et une carrière dans l'écriture et la réalisation, il a cherché à optimiser des processus répétitifs, liés à la postproduction, qu'il rencontrait notamment dans son travail de DIT, comme le tri et la recherche d'images dans des heures de rushes. Dès 2014, il commence à se former au langage Python et crée ses premiers outils d'automatisation. Depuis le début de sa carrière, il éprouvait une frustration de ne pas pouvoir chercher automatiquement des images spécifiques dans les vidéos, notamment dans le cadre de la réalisation de moodvidéo où il devait retrouver des plans (extraits de films, d'images de publicité, etc.) qui correspondaient à ce que le client avait décrit. L'objectif pour lui était d'amener la vidéo à l'ère informatique. La recherche par texte dans les textes peut être réalisée facilement

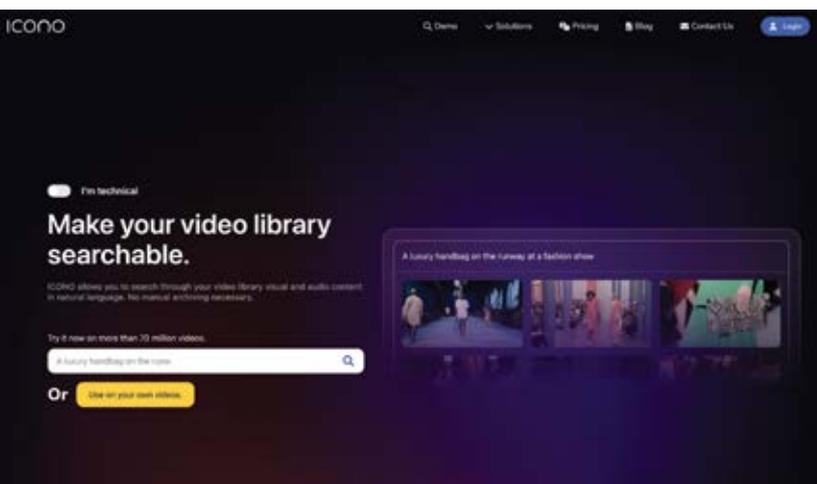
depuis longtemps ; or, pour les vidéos, le passage par le visionnage était obligatoire. L'idée de créer un moteur de recherche dans les vidéos a germé dès l'usage de python.

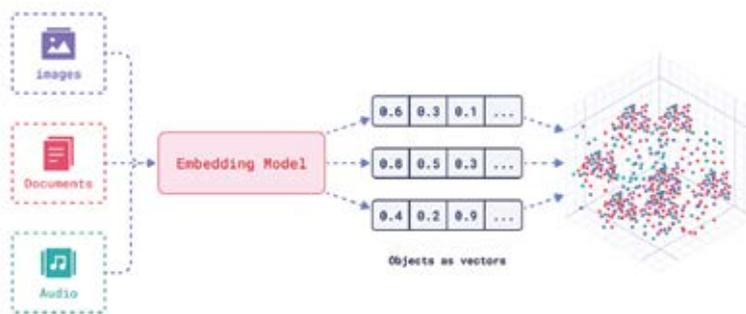
Inspiré par l'évolution des GAN (réseaux antagonistes génératifs), qui permettent de générer et d'analyser des images synthétiques, Adrien Le Falher anticipe le potentiel de recherche sémantique dans la vidéo. Les GAN fonctionnent en confrontant deux réseaux neuronaux : l'un génère des images (le générateur) et l'autre évalue leur authenticité (le discriminateur), ce qui pousse le générateur à produire des résultats de plus en plus réalistes. Cette base conceptuelle a ouvert la voie à des modèles capables de comprendre la structure visuelle des vidéos. « À ce moment-là, commencent à se populariser des sites qui génèrent des visages qui n'existent pas comme thispersondoesnotexist.com. Je me rends alors compte que la recherche dans la vidéo va devenir rapidement possible », explique Adrien Le Falher.

LE CŒUR DE LA TECHNOLOGIE : LES EMBEDDINGS

La technologie des embeddings est au centre d'Icono. Contrairement aux solutions traditionnelles basées sur des tags ou des mots-clés pour des objets prédéfinis, les embeddings sont des représentations vectorielles qui traduisent textes et images dans un même espace mathématique. Ces modèles d'apprentissage automatique sont capables de comprendre les relations sémantiques entre des concepts, des phrases et des visuels. Lorsqu'une vidéo est analysée, chaque image ou séquence est encodée en une série de chiffres (vecteurs), incompréhensible pour l'homme. De même, une requête en langage naturel, comme « une scène où quelqu'un résout un problème complexe », est convertie en embedding. L'IA compare ensuite ces vecteurs pour évaluer leur similarité, proposant des résultats triés par pertinence.

Contrairement aux approches traditionnelles nécessitant un étiquetage fastidieux, les embeddings permettent de retrouver des éléments imprévus ou difficilement descriptibles. Par exemple, une requête cherchant une « image qui évoque l'accomplissement » pourrait produire des résultats inattendus mais pertinents, grâce à la compréhension sémantique du modèle.





DES FONCTIONNALITÉS AVANCÉES POUR UNE RECHERCHE EN LANGAGE NATUREL

L'un des atouts majeurs d'Icono est sa capacité à effectuer des recherches dans un large spectre d'informations visuelles et textuelles. Grâce aux embeddings, Icono peut identifier des objets spécifiques (ex. : une cigarette dans un cendrier), des actions (ex. : courir sous la pluie) ou des concepts plus abstraits (ex. : « une image qui attire l'œil »).

En plus de l'analyse visuelle, Icono propose des outils de transcription automatique. La diarisation, qui consiste à diviser un fichier audio par locuteur, permet d'associer des dialogues précis à des moments spécifiques de la vidéo. Cela facilite des recherches complexes, Adrien Le Falher explique qu'« on peut chercher les moments où une personne parle des retraites, sans prononcer le mot "retraite". »

Icono fusionne la recherche visuelle et textuelle, ouvrant des possibilités inédites. Par exemple, un utilisateur peut chercher à la fois une image émotionnelle et un dialogue particulier.

Malgré ses capacités avancées, Icono ne se substitue pas au travail humain. L'IA fonctionne sur des bases statistiques et probabilistes, ce qui signifie qu'un contrôle humain reste nécessaire pour valider les résultats.

Par exemple, l'outil peut indiquer avec une probabilité de 99,99 % qu'une image contient une personne qui fume, mais cette interprétation doit être confirmée par un utilisateur.

Le processus se divise en deux étapes :

- l'IA analyse et encode le contenu vidéo ;
- l'utilisateur effectue une recherche et sélectionne les résultats les plus pertinents. Les retours contribuent à améliorer le modèle grâce au reinforcement learning with human feedback.

UNE INTÉGRATION AGILE DANS LES WORKFLOWS PROFESSIONNELS

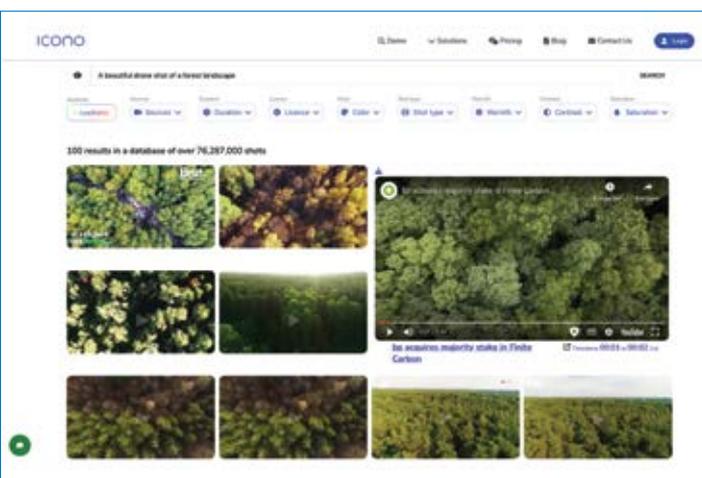
Icono s'intègre dans des environnements professionnels existants, répondant aux besoins spécifiques des workflows audiovisuels. L'objectif est que le moteur puisse être utilisé comme une brique logicielle au sein d'un hub plus large, aux côtés de logiciels de montage, de catalogues, ou de plateformes collaboratives. Cette approche modulaire facilite l'interopérabilité avec d'autres outils d'IA, permettant une adaptation rapide aux besoins variables des utilisateurs.

Pour répondre aux demandes croissantes de l'industrie, Icono mise sur la scalabilité. Le modèle, léger et efficace, peut analyser simultanément un grand volume de vidéos sans nécessiter une infrastructure coûteuse. Cette capacité est essentielle pour des projets impliquant des milliers d'heures de contenu. La plateforme est publique et gratuite, proposant un accès à plus de 75 millions de vidéos indexées. Ces contenus ne sont pas hébergés directement, mais accessibles via leurs serveurs d'origine, garantissant une gestion fluide des ressources. La commercialisation d'une version augmentée à destination des professionnels est également disponible.

ANTICIPER LES USAGES DE DEMAIN

Dans un contexte marqué par l'émergence rapide des modèles d'IA générative, Icono se positionne comme un acteur clé pour rationaliser les processus audiovisuels. En démocratisant l'accès à la recherche sémantique dans la vidéo, il offre aux professionnels un outil puissant et adaptable, permettant de s'affranchir de tâches chronophages et fastidieuses pour se concentrer sur les besoins fondamentaux du projet.

Alexia De Mari



LE PREMIER FILM ANNONCE INCLUSIF

Lors des présentations de line-up du Marché du Film Classique, la société cinématographique Lyre a projeté le film annonce du *Terroriste* de Gianfranco De Bosio en deux versions : l'une classique, originale italien sous-titrée français et l'autre dans une version totalement inédite : sous-titrée malentendant et audio-décrite.

Chez les exploitants, comme chez les distributeurs, une question revient régulièrement comme un boomerang : pourquoi investir le champ de l'accessibilité sensorielle alors qu'il n'y a pas le public ? Proposer des séances sous-titrées sourds et malentendants peut être mal perçu du public non empêché. Mettre à disposition des boîtiers pour l'audiodescription ne sert à rien, personne ne les demande. Pourtant, rendre les œuvres accessibles est un moyen puissant de reconquête de nouveaux publics, en plus d'être une obligation inscrite dans la loi.

Certains résistent, d'autres ont, au contraire, décidé de prendre les devants. Des professionnels pour qui la question ne se pose pas, tant les chiffres parlent d'eux-mêmes : environ 11 % de la population française reconnaît avoir une déficience auditive et deux millions de Français sont atteints de troubles de la vision. Des distributeurs et des exploitants ont tout simplement retourné le problème, en répondant par la communication, soit envers les associations, soit directement à l'attention du public. Beaucoup d'initiatives existent : la création d'événements (un débat après le film, avec traduction en langues des signes français), de séances exceptionnelles (comme le dispositif du réseau Ciné Relax), la communication via les réseaux sociaux des séances SME et des films avec une version audio-décrite.



Petit à petit, le public empêché trouve le chemin des salles obscures et la réalisation d'un film-annonce en version accessible est une nouvelle étape vers l'inclusion de tous les publics dans les cinémas. Le FA est l'élément de communication le plus important car non seulement il est vu dans les salles par les spectateurs les plus cinéphiles mais circule sur les sites, les réseaux sociaux, etc. et constitue avec l'affiche l'argument de vente principal d'un film. Présenter un FA sous-titré SME et audio-décrit afin de communiquer sur l'accessibilité de l'œuvre, semble une idée simple et évidente et qui pourtant n'avait jamais été faite jusqu'à maintenant.

COMMENT NAÎT UNE IDÉE ?

Loin de l'imagerie cartoonnesque, une idée n'apparaît pas d'un coup dans la tête de quelqu'un, formant au-dessus de son crâne le pictogramme d'une ampoule qui clignote. Une idée est souvent dans l'air, circule, balbutie dans l'esprit de plusieurs personnes qui ne se connaissent pas, jusqu'à ce que quelqu'un ait l'opportunité de la porter à maturité. Ce fût le cas de Patricia Barsanti, dirigeante de la société de catalogue de films Cinématographique Lyre qui, cet été, s'est adressée à la CST pour exposer la problématique suivante : « mon catalogue, nous dit-elle, étant toujours franco-quelque chose et ce quelque chose étant un pays étranger majoritaire, mes films sont presque uniquement présentés en salle en version originale sous-titrée français. Ce qui fait que le travail sur l'audiodescription et le SME - existant sur la VF - n'est jamais vu ou entendu et ne trouve pas son public, ce que je regrette sincèrement. » Nous lui rapportons alors les discussions qui naissent lors de nos formations Inclusiv' et, notamment, les réflexions des salariés de Condor Distribution qui ont suivi le module programmation et sortent avec l'envie de rendre

Pour mieux vivre le cinéma tous ensemble,
cette bande annonce vous est présentée
avec un sous-titrage adapté
pour les spectateurs sourds ou malentendants,
et en version audiodécrite
pour les spectateurs aveugles ou malvoyants.

100 % accessible tout leur marketing. « J'ai compris, poursuit-elle, qu'il fallait prendre le problème à l'envers et j'ai décidé de montrer aux salles, à travers le FA, que les versions accessibles existaient. Montrer à l'écran directement peut leur donner envie mais peut également leur permettre de toucher des spectateurs qui souhaitent une séance pour un groupe, une association, leur tante qui a perdu la vue, ou je ne sais quelle autre raison valable. » C'est ainsi que lors du Marché du Film Classique au Festival Lumière de cette année, Patricia Barsanti a surpris tout le monde, en ne présentant pas plusieurs extraits des restaurations en cours parmi le fonds de films qu'elle gère mais en présentant deux fois le film annonce du *Terroriste* de Gianfranco De Bosio, en ressortie sur copie neuve le 27 novembre 2024. Seulement l'une était en version originale sous-titrée classiquement et l'autre en version française audio-décrite et sous-titrée malentendant.

LA CONCEPTION DU FA S'EST FAITE AVEC LE MONTEUR

Une idée ne naît jamais d'un cerveau isolé et, lorsque Patricia Barsanti appelle le monteur avec qui elle travaille habituellement, Steven Gaborieau, celui-ci saisit la balle au bond et lui annonce qu'il sort tout justement d'une formation à l'audiodescription suivie lors du festival d'Angers. « La question qui me titillait à l'époque, nous dit-il, était de comprendre comment une audiodescription pensée en amont pouvait impacter le montage d'un film. » Il propose à Patricia Barsanti de se tenir à un montage identique pour les deux versions du FA et se met à table en questionnant sans cesse le temps des plans, la place des mots et l'importance des sons. Toutes les informations visuelles et sonores occupent une place nouvelle dans sa manière de monter. « Pour moi c'était tout nouveau mais j'avais entendu parler du montage du film *Pupille* de Jeanne Herry qui s'était fait ainsi, avec la conception de l'AD très en amont. »



© Photos : Les Acacias



Le distributeur France, Les Acacias, prend en charge les coûts liés au film-annonce classique et Cinématographique Lyre les coûts de l'accessibilité. « J'y suis aussi allé sereinement, poursuit-elle, car j'ai eu le soutien de la société Transperfect. Benjamin Halimi et Dalila Dahmane ont tout de suite compris le caractère inédit de cette démarche et m'ont conseillée de mixer l'AD avec son du FA, afin que tous les publics constatent l'accessibilité ». Désormais c'est entre les mains des programmeurs de salles et des exploitants. Nadine Mela, la responsable du marketing des Acacias constate que la version AD et SME est toujours moins demandée car il y a peu de créneaux sur le patrimoine et qu'il est plutôt VO mais le travail qu'elle a initié avec Lucky Time, l'agence de communication, a permis de mettre en avant le FA accessible sur les réseaux sociaux et même sur Allociné. « On commence avec un film de patrimoine, déclare-t-elle, mais peut-être bien que d'autres sociétés de distribution reprendront l'idée du film-annonce accessible pour des films inédits sur de plus larges combinaisons de copies ».

Aujourd'hui, Patricia Barsanti poursuit sa réflexion et se demande pourquoi ne pas avoir, sur des films VO, les sous-titres pour sourds et malentendants avec tout le code couleur correspondant. Le travail est double mais l'inclusion en vaut la chandelle. Affaire à suivre.

Mathieu Guetta



MOBILITÉS DES SPECTATEURS : NOUVEAUX REGARDS ET INNOVATIONS TECHNIQUES

Au premier trimestre 2025 sera expérimenté, dans les Cévennes, une application pour smartphone, Liane, révolutionnant le covoiturage. A l'occasion de sa présentation dans les locaux de l'ADRC, nous avons recueilli les impressions de Christian Landais, son délégué général et d'Emmanuel Didier, chef de projet.

L'Agence nationale pour le développement du cinéma en régions (ADRC) fêtait, l'année dernière, ses 40 ans de combats pour la diversité du cinéma sur tous les territoires. L'association est aussi très présente sur les problématiques de bâtiments et surtout d'écologie et cinéma. Elle va rééditer, dans une version augmentée et complétée, ses fiches pédagogiques « Cinémas verts » et a co-construit la journée de sensibilisation pour une exploitation éco-responsable avec Cinéo et La Base, voulue par le CNC. La rencontre a lieu dans leur bureau du 15^e arrondissement de Paris.



Liane n'est pas une application de covoiturage comme les autres, elle est l'expérimentation d'une solution qui s'adresse aux personnes réalisant des trajets courts (à l'échelle d'un département ou moins) et vivant dans des territoires vides de transports en communs. Imaginée et conçue bénévolement par des développeurs gravitant autour de l'association de cinéma itinérant Cineco dont Augustin Djini, elle imagine chaque trajet comme une liane que propose un conducteur ou que souhaite un voyageur. Une sorte d'auto-stop connecté et collaboratif, l'application ne contraint pas à emprunter une seule liane. Imaginons que pour un trajet, je repère un conducteur sur les dix premiers kilomètres et un deuxième pour ma destination finale, eh bien j'irai de liane en liane.

De janvier à avril l'application, qui est d'ores et déjà disponible pour les plus curieux, sera en test en situation réelle mais uniquement sur la zone Cévennes et Haut-Comminges. Ce test sera fait par des bêta-testeurs identifiés, manifestés et inscrits pour permettre une réelle expertise de l'application.

Le détail est sur ce site : liane.app

► Il y a le projet Travelling porté par l'Acirra en Auvergne Rhône-Alpes, l'état de lieux construits par l'ACAP en Région Hauts-de-France, aujourd'hui Liane en Région Occitanie, la question de la mobilité des spectateurs est-elle au centre des enjeux écologiques des salles de cinéma ?

CHRISTIAN LANDAIS. Toutes les créations de cinémas, depuis vingt ans, se sont faites, pour beaucoup, en périphérie. Or, aujourd'hui, les études démontrent que la mobilité des spectateurs constitue la majorité des dépenses carbonées du secteur de l'exploitation. Selon le CNC, 64 % du public va au cinéma en voiture et les données Shift établissent que les déplacements en véhicules thermiques représentent 80 % des consommations carbone des cinémas. Forcément, il faut agir dessus. Le covoiturage est un des aspects consistant à compenser ces dépenses, mais il y a aussi tout le développement des moyens de circulation dite douce : vélo, transport en commun, etc. qui est essentielle dans l'offre aux spectateurs.

EMMANUEL DIDIER. C'est une question d'aménagement des territoires, car lorsqu'on réimplante des activités, cinéma ou autre en centre-ville ou centre-bourg, c'est à priori au plus près des foyers de population, là où les habitants sont le plus concentrés, et qui nécessitent le moins de connexions longues distances.

C.L. Le modèle, essentiellement lié à l'usage de la voiture où nous avons des cinémas aux endroits d'axes routiers, s'est beaucoup développé ces dernières années, en régions et en zones rurales.

► Si on devait faire une cartographie, on retrouverait d'un côté les métropoles ?

C.L. Oui, là où on peut développer pas mal de transports en commun ou autres, à pied, à vélo, etc. Ce qui fait que la part de consommation carbone peut être faible.

► A l'autre bout du spectre, il y a les territoires ruraux touchés par le cinéma itinérant et que le projet Liane vise, mais entre eux et les métropoles, qu'y a-t-il ?

C.L. Il y a les espaces périurbains, ainsi que les petites et moyennes villes.

E.D. Ces petites et moyennes villes sont, depuis le début, au cœur de notre activité à l'ADRC. On y

intervient aussi bien au niveau de l'accompagnement des films qu'en termes de bâti. On observe que plus la ville est petite, plus la problématique des mobilités se pose. Prenons l'exemple d'une ville moyenne à vingt ou trente mille habitants, la zone d'influence du cinéma de centre-ville rayonne sur l'ensemble de la commune, c'est-à-dire au-delà de la ville en question.

C.L. On est dans des zones à vingt ou trente minutes autour du cinéma. Dix minutes qui sont en proximité immédiate et restent dix minutes où l'on a besoin d'un transport ou d'un véhicule individuel. Sinon, il y a le modèle du cinéma créé en périphérie de grandes villes comme de petites villes, dans des zones commerciales, mono-fonctionnelles. Modèle dont la France a le secret, et que nous avons même exporté ailleurs en Europe. L'objectif était d'élargir la ZIC entre le centre-ville et le territoire environnant avec une facilité d'accès automobile. Cela a augmenté la fréquentation et modernisé le parc mais a eu pour effet, également, de désertifier certains centres-villes (notamment les villes moyennes) et d'imperméabiliser les sols avec les effets connus : îlot de chaleur et inondations.

► C'est donc un modèle dont on revient, si l'on veut prendre en considération les problématiques d'écologie ?

C.L. On observe, dans le contexte post-covid, que la petite et la moyenne exploitation ont retrouvé plus ou moins leur public quand, à l'inverse, il y a encore un impact négatif sur la grande exploitation, très probablement dû à des changements sociologiques. Le télétravail notamment, conduit certainement les spectateurs à aller le vendredi et le samedi au cinéma le plus proche de chez eux ; je ne vais pas forcément reprendre la voiture pour faire des kilomètres. Si on ajoute à cela le coût de l'essence, les gens vont limiter les trajets. On est

donc à la recherche d'autres modèles pas forcément dans l'hyper-centre, mais dans les centres urbains, avec une logique de reconquête du centre-ville, de limitation des espaces imperméabilisés et de la consommation foncière, de lutte contre le mitage urbain. Les réglementations, depuis la loi ALUR et la loi Climat et Résilience, visent à réduire l'impact carbone (limitation des stationnements, non imperméabilisés ou partiellement, panneaux photovoltaïques, ombrières, végétalisation).



Travelling se présente comme la première plateforme de covoiturage dédiée à la sortie cinéma. Imaginé pendant le confinement par les membres de l'Association des Cinémas de Recherche, Indépendants en Région Alpine (ACRIRA), le projet est né du constat que beaucoup de spectateurs, dans leur zone rurale ou semi-urbaine, renonçaient à la sortie cinéma en raison du manque de transport en commun. Rejoint par le réseau Grac, celui des Écrans et de Plein Champ, Travelling propose gratuitement de trouver ou de proposer un voiturage au moment de la commande de sa séance de cinéma.

Mise en ligne en 2023 grâce à une subvention du CNC, la plateforme est consultable sur : <https://travelling-cine.fr/>

E.D. C'est intéressant d'observer que les cinémas dits de proximité sont ceux qui ont été le moins impactés par la double crise, covid puis énergie. Cette valorisation de la proximité a toujours fondé nos interventions : que tous les territoires, y compris dans la maille la plus fine, aient un accès à une offre de qualité (films et salles). Mais pour avancer sur l'objectif de décarbonation, il va falloir du temps et que certaines habitudes se perdent, notamment l'addiction à la voiture individuelle. Les exploitants concernés ont bien cerné cet enjeu de la mobilité qui permet de faire venir les spectateurs à plus ou moins grande distance, mais ils se sentent démunis. Les collectivités doivent être la force qui impulse les solutions de mobilités. Lignes de bus ou de navettes, aménagements urbains sont des solutions sur lesquelles l'exploitant n'a pas la main.





► Mais il y en a d'autres et l'exploitation innove ?

C.L. Oui. Dans la formation CNC à la transition écologique, que notre groupement avec Cineo et La base anime dans toute la France, on s'aperçoit que c'est un sujet important pour les exploitants qu'ils soient situés en périphérie urbaine ou dans un contexte rural. Nous préparons un webinaire sur ce sujet à la rentrée prochaine. Au-delà des initiatives Liane et Travelling, on peut citer, dans le Nord, celle de l'Acap, lauréate l'année dernière de l'appel à projet Alternatives vertes, qui insuffle un vent de recherche, diagnostique et d'outillage pour aller de l'avant dans un territoire marqué par la désindustrialisation, entre gros multiplexes et petits cinémas municipaux. Également, l'expérience, encore à titre expérimental, de CinéMoving à Riom propose non seulement le covoiturage mais toute la prise en main de la sortie ciné, avec resto, baby-sitting, etc.

► L'organisation d'une sortie ciné-responsable ? Enfin, cela raconte-t-il que le cinéma reste une des activités au centre de l'attractivité d'un territoire ?

E.D. Si on peut parler d'un mini phénomène d'exode urbain, c'est vrai que le cinéma permet de réanimer la vie économique globale de centre-ville aussi simplement que la boulangerie ou la boucherie du coin ; l'enseigne d'un cinéma fait battre le cœur d'une ville.

C.L. C'est ce qu'un maire m'avait dit : « J'essaie toujours d'attirer des entreprises et des industries mais ce qu'un cadre regarde en premier pour venir ici plutôt que là c'est l'offre de services :

médecins, l'enseignement, le sport et la culture avec en premier lieu le cinéma ». Le cinéma est forcément quelque chose d'attractif pour une collectivité et sa résolution de question écologique en fera un lieu non seulement attractif mais également attrayant.

Le Pôle régional image en Hauts-de-France, l'Acap a présenté cet automne, lors des Rencontres du Nord du Festival d'Arras, les résultats d'une enquête conduite avec le cabinet Ekodev. Les questions portant sur la mobilité des spectateurs ont permis de mieux comprendre les défis rencontrés par les cinémas de la région. Le but étant de mieux ancrer localement les salles de cinéma afin de soutenir leur fréquentation en travaillant avec des collectivités sur toutes les infrastructures de mobilités douces. Les conclusions de l'enquête ont permis de lancer le projet Cinémas en mouvement qui, sur trois ans, proposera d'approfondir les liens entre cinémas, acteurs de la mobilité et collectivités territoriales en mettant à disposition des outils et des moyens.

Lauréat de l'appel à projet « Alternatives vertes 2 France 2030 », l'état du projet est disponible en suivant le lien :

<https://www.acap-cinema.com/bilan-de-l-enquete-sur-la-mobilite-des-cinemas-en-hauts-de-france/>

PRODUCTION DESIGNERS GATHERING 2024

Le PDC (Production Designers Collective) est un collectif à but non lucratif composé de plus de 1 300 professionnels engagés dans une dynamique de soutien mutuel. En partageant connaissances, encouragements et expertises, il contribue activement au rayonnement de la profession. Le collectif crée et diffuse des contenus variés via son site web, sa newsletter et ses réseaux sociaux. Il organise également une gamme d'événements internationaux : des sessions en ligne, des ateliers en présentiel, des rencontres et des panels, souvent en partenariat avec des organismes de design et des festivals de cinéma à travers le monde.

Du 18 au 22 octobre 2024, le collectif s'est réuni sur l'île grecque de Spetses à l'occasion du Production Designers Gathering, pour une série de panels rassemblant deux-cent-trente chefs décorateurs et décoratrices et vingt étudiants de trente-deux pays du monde. Une rencontre internationale qui promeut et renforce les liens de la profession de concepteurs de décors.

« C'est un événement unique au monde, une aventure hors du temps où les plus grands décorateurs transmettent aux plus jeunes et aux élèves. Ils se côtoient, s'écoutent, s'enrichissent sans jamais être dans la compétition. » explique Anne Seibel, cheffe décoratrice et membre de l'ADC.

Pour cette seconde édition, les participants ont partagé quatre journées riches en conférences, ateliers et échanges informels, lors de repas festifs. Quatre chefs décorateurs et cheffes décoratrices français ont eu l'honneur d'être invités à participer à des tables rondes, partageant ainsi leurs visions et leur savoir-faire : Anne Seibel, (ADC) Valérie Valéro, (ADC), Raphael Mathé (ADC), ainsi que Jean-Vincent Puzos. Le reste de la délégation française était composé de William Abello, Didier Naert, Chloé Cambournac, Laure Lepelley-Montbillard.

Setting the tone était le thème de la conversation à quatre, menée par Mark Worthington (la série TV *Wanda Vision*). Patrice Vermette (chef décorateur de *Dune 1 & 2* réalisés par Dennis Villeneuve), Paul Austerberry (chef décorateur de *La Forme de l'eau* de Guillermo Del Toro) et Anne Seibel (cheffe décoratrice de *Minuit à Paris* de Woody Allen) ont échangé sur la manière de créer un langage visuel spécifique pour chaque projet, afin d'enrichir la vision d'un réalisateur en apportant leur propre créativité et inspiration. Pour Anne Seibel : « Ce n'est pas toujours simple de garder une ligne artistique, une cohérence tout au long d'un projet de la préparation à la postproduction. Nous avons partagé nos expériences respectives, nos méthodes de travail, nos réussites et nos échecs. »

La table ronde Visual Ideation, modérée par Alexander Wittenberg (chef décorateur de *Popular Theory* réalisé par Ali Scher), réunissait Gideon Ponte (chef décorateur d'*American Psycho* réalisé par Mary Harron), Sebastian Soukoup (chef décorateur de *A Dangerous Method* réalisé par David Cronenberg) et Sara Milan (cheffe décoratrice de *Les Initiés* réalisé par Juan Felipe Orozco), et Rafael Mathé, chef décorateur de *En fanfare* réalisé par Emmanuel Courcol. Rafael résume la table ronde ainsi : « Nous avons abordé la vision subjective de chacun des participants sur comment transformer l'abstraction d'une idée en images. A propos des outils et méthodes, comment construire une série d'éléments tout au long du travail pour s'immerger. Et, à partir de cette immersion, créer une fréquence de communication entre toute une équipe, du réalisateur aux techniciens et même aux collaborateurs les plus éloignés dans la chaîne de production. Visualiser une idée, c'est la concevoir, mais aussi pouvoir la transmettre. »

Enfin, la table ronde Designing for a Better Futur sur le thème de l'écoconception, modérée par Blair Barnette, (cheffe décoratrice de la série TV *Ibiza Narcos*), a réuni Anu Swartz (chef décorateur de la série TV *N'oublie pas de vivre*) Amelia Steely (cheffe décoratrice de *We broke up* de Jeff Rosenberg), et Valérie Valéro (ADC-CST), cheffe décoratrice du film *Maria* de Jessica Palud, lauréate du prix Ecoprod au Festival de Cannes 2024. Pour Valérie, ce panel « a été une précieuse occasion d'échanger sur nos méthodes de travail et de réfléchir à la réinvention de nos process, dans le but de préserver nos ressources. À travers des exemples concrets, nous avons démontré qu'il est possible d'allier créativité et durabilité. Parmi les moments marquants, je garderai en mémoire cette citation inspirante de Rick Carter, chef décorateur d'*Avatar* de James Cameron pour qui la créativité et la durabilité sont les antidotes à la destruction. »

En complément des autres panels, une journée était dédiée au Production Designer Educators, avec une vingtaine d'écoles représentées par les directeurs de leurs département Production Design.

**Valérie Valéro,
Anne Seibel
et Rafael Mathé**

**Article originellement
publié sur le site de
l'ADC (Association des
Décorateurs et Décoratrices
de Cinéma) :**
<https://www.adcine.com/>



HOMMAGE À PIERRE-WILLIAM GLENN

Pierre-William vient de nous quitter. C'est toujours trop tôt. Il aura encore une fois été très rapide.

Sans aucun doute il aurait également préféré s'éloigner au guidon de sa moto anglaise. Et non pas derrière une caméra car il n'aimait pas le sale goût de l'inachevé. Pas non plus devant son ordinateur car il avait depuis fort longtemps choisi les carburateurs à condition de les confier à un professionnel.

Pierre-William était un combattant, un lutteur, un parieur. Il aimait le danger, il aimait prendre des risques, il aimait les faire partager. Ainsi – il faudra en retrouver la première page – « masqué », il avait eu les honneurs de la presse du dimanche pour avoir, avec quelques amis, battu le TGV Paris-Lyon en moto. Il n'aimait pas les rails car ils l'empêchaient de rêver.

Willy avait un appétit d'ogre pour le cinéma et la littérature ainsi que pour bien d'autres formes d'expressions artistiques. Il recherchait une forme de vérité dans la beauté, cette vérité qui semble inaccessible par le raisonnement et qu'il nous arrive parfois de côtoyer à travers nos émotions.

Willy vénérât la Liberté. Là où beaucoup d'entre nous ne voient que contraintes, il voyait des chaînes, des chaînes à briser comme durent le faire, il n'y a pas si longtemps, ses aïeux afro-américains. Il savait que, pour beaucoup, cet objectif n'était pas encore atteint et indéniablement il en souffrait.

Ainsi, dans ses écrits, il préférait les fins tragiques sous la forme du sacrifice du Héros. Quel paradoxe douloureux que de souhaiter un Happy End pour chacune des personnes qu'il aimait et de ne pas parvenir à l'imaginer pour des personnages imaginaires !

Gardons tous en mémoire sa générosité : il donnait beaucoup, il ne prenait jamais car il préférait obtenir le meilleur de chacun d'entre nous, quitte à parfois nous bousculer. Ce qui, en réalité, était une forme d'encouragement.

Pour beaucoup d'entre nous, Willy était un grand frère quand il décidait de jouer au protecteur et un petit frère lorsqu'il parvenait à obtenir de nous ce dont il avait besoin sans avoir jamais à le demander.

Lorsqu'il était élève de l'IDHEC, jeune assistant, Willy avait travaillé sur un feuilleton aujourd'hui oublié, qui s'appelait *Gorri le Diable*, une histoire de Robin des Bois des Pyrénées, un personnage comme il les affectionnait et auquel il souhaitait, n'en doutons pas, vouloir ressembler. En vérité, pour tous ceux d'entre nous qui ont vécu à ses côtés, par sa



© Photo : DR

générosité, par la chaleur humaine qui émanait de sa cuirasse de guerrier, il aurait tout aussi bien pu s'inspirer d'un autre feuilleton, Belle et Sébastien, car Willy était plus sûrement un saint-bernard entouré d'une cohorte de sherpas épanouis dont je suis fier d'avoir fait partie.

Angelo Cosimano, président de la CST

Willy nous a quittés.

On l'appelait Willy, Pierre-William, le Grand, ou simplement Glenn selon qu'on le connaissait un peu, beaucoup, passionnément ou pas du tout. C'était une grande gueule, il prenait beaucoup de place, avait un avis sur tout, participait avec passion à tous les combats qu'il trouvait justes, dénigrait ceux qu'il n'aimait pas avec autant de vigueur que de mauvaise foi.

Certains l'aimaient pour ça, d'autres se méfiaient de lui ou ne l'aimaient pas, pour les mêmes raisons. Deux choses étaient certaines : il ne passait pas inaperçu et on pouvait compter sur lui. Sur un tournage, c'était une inarrêtable locomotive. C'est avec cette même force qu'il a défendu le Festival du film français de Richmond aussi longtemps qu'il l'a pu.

Tout l'intéressait et quand il ne savait pas, il apprenait aussitôt. C'est ce qui a fait de lui le premier opérateur steadycam en France sur La mort en direct de Bertrand Tavernier et c'est aussi ce qui l'a amené à diriger la section image de la Fémis et à être pendant dix-sept ans le président de la CST.

Il fut le chef opérateur de près de quatre-vingts films avec des réalisateurs aussi différents que François Truffaut, Costa-Gavras, Yannick Bellon, Alain Corneau ou André Téchiné pour n'en citer que quelques-uns. Il en réalisa plus d'une dizaine où se mêlaient ses passions, l'aventure, la politique et la moto.

Willy va nous manquer, il va manquer à sa famille que nous saluons ici, il va manquer à ses amis, il va manquer à l'ARP dont il fut membre dès l'origine, il va manquer au cinéma.

Jean Achache pour l'ARP

Pierre-William Glenn a dirigé le département Image de la Fémis, de 2004 à 2019. Pendant quinze ans, il s'est engagé sans compter dans la transmission de sa passion pour le cadre et la lumière, la photographie en mouvement, et pour le cinéma tout entier : car cet homme de cinéma en connaissait toutes les facettes ayant été tour à tour acteur, assistant opérateur, cadreur, cameraman directeur de la photographie, réalisateur dont rendait compte sa carte professionnelle qu'il arborait avec malice. Il avait travaillé avec les plus grands : c'est avec précision, humilité et humour, et pour le plus grand bonheur des étudiants, qu'il évoquait ses collaborations en qualité de directeur de la photographie, avec François Truffaut, Jacques Rivette, Bertrand Tavernier, Alain Corneau, Maurice Pialat, Yannick Bellon, Sam Fuller, Joseph Losey ou Claude Lelouch... autant de cinéastes dont il avait aimé interpréter les désirs en image(s).

Son amour pour la technique (au sens large, la caméra, la machinerie ou la projection), le rendait exigeant sur la précision du geste. Il ne transigeait jamais non plus sur la pensée et le sens des images ainsi que sur la nécessaire ouverture vers les autres arts, pour proposer des partis-pris aux réalisateurs. Ses retours sur les travaux des étudiants étaient toujours étayés, francs et directs, déstabilisants parfois, mais toujours dans l'intérêt de la connaissance de ce métier et de la direction artistique des films. Son panache, son goût du risque, de liberté, qui s'incarnaient notamment par une pratique intense de la moto jusqu'à un âge avancé, suscitaient enfin l'admiration de ses élèves : car tout en ayant parfaitement compris le système, pour le faire évoluer et tracer sa voie, il conservait intacte une éternelle jeunesse, ouverte à tous les possibles. Son engagement pour la transmission des savoirs et sa passion pour l'image et le cinéma ont donc marqué plusieurs générations de la Fémis. Et c'est pour cela que toutes les communautés de l'école, tout en pleurant sa disparition, ont l'intime conviction que son regard et sa flamme résisteront au temps.

Nathalie Coste Cerdan,
directrice générale de la Fémis

« On se reposera quand on sera mort » était l'une de tes phrases préférées. Est-ce que tu te reposes bien maintenant ?

Pierre-William, je n'ai jamais tourné avec toi, mais nous avons œuvré ensemble à la CST. Je crois que tu étais content de l'activité du département Image. Quelquefois, nous n'étions pas d'accord. Et puis, le temps donnait raison à l'un ou à l'autre. Au fil des années, nous avons noué une relation privilégiée faite d'amitié et d'estime réciproque, je dois avouer que j'en étais heureuse et fière. Tu étais pour moi, une figure paternelle rassurante mais exigeante.

C'est toi qui m'as demandé d'être jurée au Festival de Cannes pour le prix de l'Artiste Technicien de la CST. Je n'avais jamais mis les pieds sur la Croisette et pourtant j'étais dans le métier depuis plusieurs années déjà. Cette expérience de jury, la première de ma vie, fut pour moi excitante et passionnante, je te la dois.

Pierre-William, certains t'appelaient Willy, d'autres Glenn, d'autres encore Le Grand, je crois que tu as récolté une certaine quantité de surnoms, le plus souvent affectueux. Parce que voilà, tu fais partie de ces êtres qui suscitent le respect et l'affection, ce n'est pas donné à tout le monde. Ce respect et cette affection, tu les dois à ton intelligence brillante, à ton talent d'homme d'image, à ton humanité. Jamais tu n'aurais laissé un ami en rade, tu aurais toujours fait tout ce qui était en ton pouvoir pour l'aider. A contrario, il ne faisait pas bon être dans le camp de tes ennemis (tu en avais forcément, la lumière attire toujours le bon et le mauvais). Je ne verrai plus l'étincelle briller dans ton œil bleu lorsque tu es content. Tu étais élégant naturellement, je te soupçonne même d'une certaine coquetterie, discrète certes, mais bien présente. Je crois que ta mère, qui a travaillé dans les grandes



© Photo : Agnes Godard



▲ Pierre-William, André Labbouz (au fond), Françoise Noyon.

maisons de couture, t'a transmis l'amour des belles choses. Et j'ose m'aventurer à dire que cela a sans doute contribué à ce que tu développes ton sens esthétique de l'image.

Aujourd'hui, je perds un membre de ma famille de cinéma. Le cinéma perd l'un de ses piliers. Oui, tu en étais un du haut de ton mètre quatre-vingt-dix, juché sur ta moto, l'œil à la caméra, le stylo plume Mont Blanc à la main. Tu rejoins Dominique Chapuis, Jean-Jacques Bouhon, je suis sûre que vous continuerez à parler d'image, de films, de cinéma tous les trois là-haut.

Françoise Noyon

Mai 2005, un producteur me propose d'adapter au cinéma les droits d'un livre qu'il a acquis. La couverture représente de jeunes militaires français qui traversent un cours d'eau avec des sacs à dos, au coucher de soleil. Ça s'appelle *Indochine Camps 107*. L'auteur est Dominique Chapuis.

Après la lecture de ce roman, qui s'inspire de faits réels, je prends conscience de la difficulté à monter un tel projet dont l'action se déroule au Vietnam dans les années 1950. Je propose alors à ce producteur de s'associer à un autre, plus solide. C'est ainsi que je vais chez Little Bear et que je me retrouve face à Frédéric Bourboulon et Bertrand Tavernier.

Dès mes premiers mots, Bertrand m'interrompt pour me dire qu'il connaît parfaitement bien cette histoire. C'est son ancien directeur de la photographie Pierre-William Glenn qui en a acquis les droits. Pierre-William Glenn dont Dominique Chapuis, décédé en 2001, a été un de ses assistants...

Je viens de rentrer à l'AFC...

Dans un petit restaurant du 18^e arrondissement, proche de l'AFC, Pierre-William me confirme que c'est bien lui qui a les droits de ce livre qui met en scène une rencontre entre Roman Lazarevitch

Karmen, cinéaste officiel de l'Union soviétique, d'origine ukrainienne, et Gascogne, officier saint-cyrien, capitaine de la légion étrangère...

Je lui présente la preuve que des droits, non renouvelés, ont été vendus à un autre. Un immense silence suit alors mon geste. Pour la première fois depuis notre entretien, le regard de Pierre-William me quitte pour se perdre quelque part de l'autre côté de la rue Francœur qui prend des allures d'une berge du Mékong...

« Mais Pierre-William, si tu veux faire ce film, dis-le-moi et je ne le ferai pas... »

Pierre-William se retourne alors vers moi et me fixe intensément avec ses yeux clairs. J'ai l'impression d'être dans un western de Sergio Leone où le temps n'est pas celui de la réalité avant que le coup de feu ne retentisse. Puis Pierre-William me demande de lui donner une semaine supplémentaire... Ça fait dix ans qu'il a ce film en tête...

Une semaine plus tard, Pierre-William me donne rendez-vous au même endroit. Il est arrivé en avance. Quand je rentre, il se lève et me tend un scénario coécrit par Jean Cosmos. Il me confie être allé voir Jacques Perrin à la sortie de notre rendez-vous. Trop occupé par des cétaqués au fond d'un océan, Jacques Perrin a botté en touche. Pierre-William et moi parlons alors du scénario, de certaines images qui écrivent l'Histoire... D'un plan en plongée où plusieurs milliers de soldats, encadrés par une poignée de combattants vietnamiens, défilent en forme de S. Un plan qui symbolise à lui tout seul la reddition des combattants de Diên Biên Phù, en 1954. Un plan qui a fait le tour du monde, estampillé « documentaire ». Un plan qui a été entièrement reconstitué, trois semaines après la défaite des Français, afin de mieux symboliser leur capitulation dans le monde entier... Dominique Chapuis qui, après avoir décelé un mouvement de caméra étrange dans un documentaire, a enquêté pour découvrir que derrière une caméra se trouvait un seul homme : Roman





▲ Pierre-William, Myriam Guedjali (g) et Moïra Tulloch (d).

Lazarevitch Karmen, cinéaste soviétique, « à la botte » de Staline. Le dictateur exigeait alors de son cinéaste qu'il ramène des images afin d'être plus fort dans des négociations lors d'une conférence « pour la paix » qui se déroulait déjà à l'époque à Genève...

Pierre-William et moi évoquions souvent Karmen qui n'hésitait jamais à imaginer un travelling afin de renforcer une émotion en ne cessant de clamer que « la réalité est une fiction mal mise en scène ».

Aujourd'hui, alors que l'Ukraine est envahie par la Russie et que jamais autant d'images ne circulent sur les réseaux sociaux, difficile de ne pas repenser à tout cela.

Mais Pierre-William savait aussi se taire et celles et ceux qui l'ont approché s'en souviennent. Les silences ne l'effrayaient pas et il partageait avec Charles Péguy le fait qu'« heureux deux amis qui peuvent s'aimer assez pour savoir se taire ensemble. »

Un jour, après un de ses longs silences, je demande à Pierre-William quelle est pour lui sa notion de l'amitié. En guise de réponse, il me regarde et me fait un signe du menton pour connaître ma définition. Alors je lui cite Alain Delon : « Un ami c'est quelqu'un qui te réveille à 3 heures du matin en te disant qu'il a tué quelqu'un et à qui tu réponds où t'as mis le corps... »

Pierre William sourit et ne commente pas. J'ai toujours pensé qu'il avait un côté Alain Delon, Pierre-William Glenn, un côté Gascogne et Roman Karmen aussi...

Aujourd'hui, alors que ni Pierre-William ni moi ne sommes arrivés à monter ce film, je repense à ces mots que nous aimions nous répéter : « À trop en parler, on finit par ne pas le faire... ». Avons-nous trop parlé tous les deux ? Je ne sais pas... Mais je ne regrette pas d'avoir beaucoup échangé avec Pierre-William même si cela faisait plusieurs mois

que c'était beaucoup plus difficile pour lui de s'exprimer et que ses silences prenaient de plus en plus de place...

Merci Pierre-William d'être arrivé en avance à un rendez-vous et de t'être levé...

Merci Pierre-William d'avoir toujours été à l'heure lorsque j'allais te retrouver pour te demander un conseil, échanger un sourire, un silence ou te faire part d'une anecdote au sein de l'AFC où tu ne pouvais plus te rendre.

Et si jamais là-haut tu croises Roman Lazarevitch Karmen et Delon que tu as cadré dans Monsieur Klein n'hésite surtout pas à leur faire répéter la séquence 52 même si toi et moi avons toujours convenu que Truffaut disait une grosse connerie quand il déclarait que « le cinéma était plus important que la réalité ! »...

Ton ami Gilles

Gilles Porte, AFC

L'École nationale supérieure Louis-Lumière salue la mémoire de Pierre-William Glenn. Cet immense professionnel venu de l'Idhec a toujours entretenu avec Vaugirard des rapports respectueux et étroits. L'école des chefs opérateurs portait à ses yeux, au-delà de l'amour de la belle image et des noirs profonds, un certain nombre de valeurs qui lui tenaient à cœur : l'excellence et l'exigence techniques, le sens du service public, l'indépendance d'esprit, un souci constant du progrès social et de l'égalité – et au-delà, de la camaraderie professionnelle. Son fils Vincent est d'ailleurs un de nos anciens : quel plus bel hommage pouvait-il nous rendre que de nous l'envoyer ? C'est avec émotion que nous nous souvenons de Willy, de sa force de caractère, de son talent pour réunir les gens autour d'une cause juste, de sa chaleur et de son amour de la vie.

Vincent Lowy, École nationale Louis-Lumière



© Photos : DR

SUCCÈS DES 3^e ASSISES DE L'ÉCO-PRODUCTION : MOBILISER LE SECTEUR AUDIOVISUEL POUR LIMITER SON IMPACT ÉCOLOGIQUE

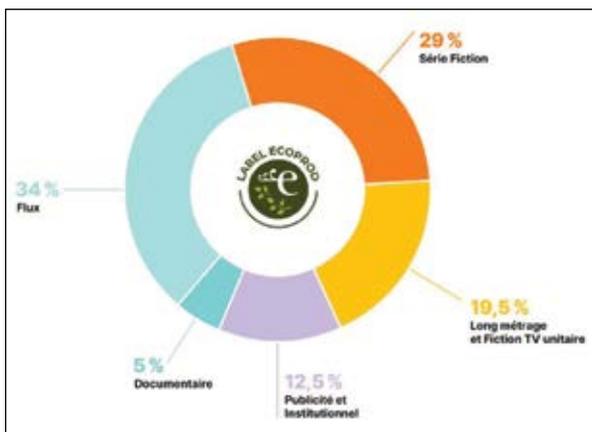
450 professionnels se sont réunis pour les Troisièmes Assises de l'écoproduction, organisées par Eco-prod, le 10 décembre dernier à l'Académie du Climat. Eco-prod, l'association de référence qui accompagne depuis 2009 la transition environnementale dans les secteurs audiovisuel, cinéma et publicitaire.

UNE MOBILISATION CROISSANTE MAIS NÉCESSAIRE

Un an après le lancement du premier label d'écoproduction qui certifie qu'un film, une émission TV ou d'une publicité a réduit drastiquement son impact environnemental, plus de 120 productions se sont engagées dans la démarche.

Pervenche Beurier, la Déléguée Générale d'Eco-prod, regrette que « celles-ci ne soient pas encore la norme » et a souligné « l'importance de ne pas céder au fatalisme de la situation environnementale catastrophique et d'avancer ensemble pour faire évoluer toute notre industrie ».

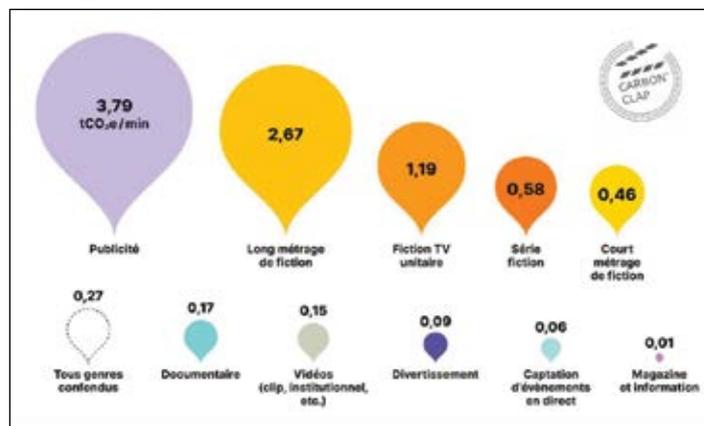
Le poids considérable de l'industrie audiovisuelle a d'ailleurs été rappelé par Jean-Marc Jancovici en clôture de l'événement : « Le numérique représente environ 4 % des émissions carbone mondiales, c'est l'équivalent de la flotte mondiale de camions ou de deux tiers de la flotte mondiale de voitures. Et l'audiovisuel y participe en grande partie. »



▲ Répartition des labellisations EcoProd par genre.

Le programme construit autour de trois thématiques clés – anticiper, innover et fédérer – a permis d'aborder aussi bien les solutions concrètes sur l'organisation des tournages éco-responsables, que les enjeux réglementaires, l'impact sur la biodiversité ou le poids écologique croissant de l'intelligence artificielle.

Alissa Aubenque et Lucas Boubel d'Eco-prod ont présenté la nouvelle étude sur l'empreinte carbone du secteur qui estime que « l'impact moyen d'une heure de programme tous genres confondus (film, série, publicité documentaire, etc.) était de 16 tonnes équivalent CO₂, sachant qu'un Français émet 10 tonnes par an. Si l'on considère l'impact par minute produite, c'est la publicité qui a l'intensité carbone la plus haute, au-dessus des longs-métrages de fiction et bien loin devant les documentaires ». Les transports, les groupes électrogènes, la matière (particulièrement la construction de décors) sont des postes d'impacts importants.



▲ Impact moyen d'une production audiovisuelle par minute de programme produite (chiffres issus du Carbon'Clap).



▲ Impact moyen d'une production audiovisuelle par heure de programme produite (chiffres issus du Carbon'Clap).

La nécessité d'intégrer la préservation de la biodiversité et les pratiques d'écoproduction dans l'industrie audiovisuelle a été illustrée par Marina Ezdiari d'Audiens et Mathieu Thill, coordinateur d'écoproduction, à travers des exemples concrets tirés du tournage d'Alex Hugo, tels que le choix de tourner en lisière de forêt plutôt qu'en son cœur et l'enregistrement des sons en postproduction pour préserver la faune locale.

INNOVER

De nombreuses innovations techniques et d'usage émergent dans le secteur, telles des alternatives aux groupes électrogènes thermiques, des nouvelles technologies en studio d'animation qui permettent de réduire la consommation d'énergie, ou la conception de décors écoresponsables, axée sur le réemploi et l'utilisation raisonnée des ressources.

L'intelligence artificielle (IA) est de plus en plus utilisée dans le secteur audiovisuel à chaque étape de fabrication, de l'idéation jusqu'à la postproduction. Malgré ses promesses de productivité et d'innovation, le déploiement des IA a un coût énergétique énorme et croissant (consommation d'eau, d'énergie, de matériaux rares). Landia Egal a dressé un constat des impacts écologiques considérables qui viennent s'ajouter aux enjeux sociaux, organisationnels, artistiques et juridiques. Une approche plus sobre et éthique est nécessaire, qui passe par la transparence sur les impacts de l'IA, la priorisation des alternatives responsables plutôt que l'IA, et l'intégration de récits culturels favorisant des futurs soutenables.

ANTICIPER

La table ronde « Écrire et réaliser une production écoresponsable : allier créativité et durabilité » a souligné l'importance d'intégrer les enjeux environnementaux dès la phase d'écriture. Cette anticipation offre la possibilité de statuer rapidement sur des choix clés en termes d'émissions carbone et de se tourner vers d'autres alternatives. Plutôt qu'un obstacle à la créativité, ces considérations ouvrent de nouvelles perspectives, permettant de repenser les pratiques et de s'affranchir de représentations dépassées.

« On parle d'aspects pratiques en écoproduction, mais on parle aussi de représentations pour le monde. On a entre les mains des moyens très puissants de rendre enviables des comportements et d'en ringardiser d'autres. » - Gildas Bonnel

Malgré les contraintes imposées par un contexte socio-économique incertain, les participants ont

relevé des progrès notables : ces dernières années, de nombreux groupes audiovisuels et publicitaires ont amorcé une transition vers des stratégies de production plus responsables et durables.

FÉDÉRER

Les groupes tels que CANAL+, Mediawan et France Télévisions ont implémenté au cœur de leur stratégie le déploiement de démarches d'écoproduction. En 2024, Canal+ a ainsi obtenu le label Ecoprod sur ses productions internes et de nombreuses créations originales, tandis que France Télévisions a fait certifier des programmes phares tels que la quotidienne Un si grand soleil et s'est notamment très fortement engagé sur ses nouveaux studios. Pour 2025, Mediawan a annoncé la systématisation du recours à l'écoscore Ecoprod sur toutes ses productions en France et à l'international ainsi que l'augmentation du nombre de productions labellisées.

Les aspects réglementaires ont été un point central de la discussion – notamment la stratégie du CNC qui a annoncé la poursuite du « Plan Action ! » courant 2025. Ce plan triennal lancé en 2022 a déjà permis de belles avancées : création d'un observatoire de la transition écologique, sensibilisation dans les écoles, écoconditionnalité des aides avec l'obligation pour les productions aidées de fournir des bilans carbone.

L'ÉCOLUCIDITÉ ET L'URGENCE DE S'ADAPTER

Jean-Marc Jancovici (ingénieur, professeur, co-auteur de la BD Le Monde sans fin, co-fondateur de Carbone 4) a clôturé cette journée : « Si on est sérieux sur la nécessaire réduction de 5 % par an (des émissions de gaz à effets de serre), on contracte l'économie réelle de 3 à 4 % par an. C'est un covid par an. La probabilité que l'audiovisuel en sorte indemne paraît peu probable. » Mais pour appréhender la transition environnementale et s'armer dans la crise climatique, il a deux mots d'ordre : Lucidité et enthousiasme, car chaque effort collectif nous prépare un peu mieux aux changements inéluctables à venir.

Cette journée, marquée par des échanges et débats instructifs, témoigne de l'engagement fort du secteur en faveur de l'accélération de la transition environnementale. Rendez-vous en 2025 pour la prochaine édition des Assises de l'écoproduction.

Pauline Landais
Responsable Communication d'Ecoprod

PROJECTEURS ET CAMÉRAS DE ANNE GOURDET-MARÈS

Voici un livre qui va ravir ceux qui parmi nous ont une âme de collectionneur, de dénicheur, de réparateur, d'amateur ou d'amoureux de la belle mécanique

Anne Gourdet-Marès, responsable de la collection des appareils de la Fondation Jérôme Seydoux-Pathé, publie *Projecteurs et caméras - La collection de la Fondation Jérôme Seydoux-Pathé*. Si l'ouvrage attire l'œil, c'est tout d'abord grâce à sa couverture affichant un appareil à prise de vues rapide. A l'intérieur, c'est une véritable mine d'informations pour qui aime les machines, projecteurs ou caméras, presque toutes mises au point dans les ateliers Pathé.

Anne Gourdet-Marès, elle-même technicienne et projectionniste, mais aussi historienne, nous livre un recueil riche en informations qui ne raconte pas seulement l'histoire des appareils issus des usines Pathé, mais permet également une lecture technique de l'histoire du cinéma. Nous le savons, l'histoire technique de notre filière regorge de découvertes, de concrétisations, de brevets déposés pour d'innombrables machines et nous sommes loin de connaître l'ensemble de toutes ces merveilles. Nous noterons d'ailleurs que l'ensemble des appareils regroupés dans cet ouvrage ont tous été restaurés par l'autrice et sont parfaitement utilisables ! Pour nous faire découvrir la collection des appareils de la Fondation

Jérôme Seydoux-Pathé ainsi que la richesse de toutes ces créations, Anne Gourdet-Marès choisit d'adopter son double point de vue d'historienne du cinéma et de technicienne, ce qui lui permet d'aborder à la fois l'aspect industrialisation des projecteurs tout en racontant l'histoire du cinéma professionnel, mais également amateur.

Autant d'axes qui illustrent la richesse et la multiplicité des inventions mises au point chez Pathé pour initier mais aussi baigner dans cette industrie mondiale naissante. L'autrice recentre et donne toute leur importance aux différents collaborateurs de la firme sans lesquels ces machines souvent oubliées ou méconnues n'auraient pu exister. Ainsi, nous pouvons citer Pierre-Victor Continsouza à qui nous devons le mécanisme de la croix de Malte (avec René Bünzli), le projecteur Pathé-Baby ou le chrono Pathé Renforcé type A.B.R, Charles Lépine avec le Pathéorama, le mystérieux Duval avec la caméra Pathé Professionnelle, Léopold Löbel et son travail sur la mise au point des pistes sonores sur formats réduits. Et tant d'autres inventeurs...

A l'intérieur de chaque chapitre du livre, nous retrouvons une fiche par modèle d'appareil (fort bien mis en valeur par les photos de François Aymé), lesquels sont décrits avec suffisamment de clarté pour satisfaire aussi bien les connaisseurs que les néophytes. Ces fiches ne sont pas sans faire penser aux documents que nous pouvions trouver dans les bulletins de l'Affitec (Association française des ingénieurs et techniciens du cinéma), créée par Jean Vivié. La richesse mais aussi la clarté des informations qu'Anne Gourdet-Marès nous offre est précieuse. Tout est toujours resitué dans un contexte technique, économique et industriel. Par ailleurs, l'autrice ne manque jamais de nous faire ressentir sa fibre technique à travers le descriptif de toutes ces fiches ! Cet ouvrage est donc précieux pour tous les amoureux que nous sommes des machines cinématographiques, et nous invite à prolonger la lecture en se rendant à la Fondation Jérôme Seydoux-Pathé où tous ces objets sont exposés.

Projecteurs et caméras de Anne Gourdet-Marès. La collection de la Fondation Jérôme Seydoux-Pathé, Fondation Jérôme Seydoux-Pathé, 2024, 392 p.

Jean Baptiste Hennion

Pour ceux qui désirent se procurer cet ouvrage, vous pouvez le commander ici si votre meilleure librairie ne l'a pas : <https://www.fondation-jerome-seydoux-pathe.com/edition/18>



QUAND LA PEINTURE DEVIENT DÉCOR : L'ART DU MATTE PAINTING, VU PAR MICHAEL PANGRAZIO

En plus de quarante ans d'activité, Michael Pangrazio a connu de nombreuses vies, passant de jeune matte painter chez ILM à directeur du département de matte de cette même société, puis cofondateur de la célèbre maison spécialisée Matte World, avant de partir, après une courte pause, vers la direction artistique pour Weta Digital. À travers ces expériences se dessine une même passion pour la peinture, la création d'univers, pour des plans et films aussi célèbres que *L'Empire contre-attaque*, *Le Retour du Jedi*, *Willow*, *Les Aventuriers de l'arche perdue*, *Robin des bois*, *prince des voleurs*, *Sin City*, *Le Hobbit* ou encore *Kong : Skull Island*... À l'occasion de la remise d'un génie d'honneur aux Paris Images Digital Summit d'Enghien les Bains fin janvier 2025¹, Michael Pangrazio revient sur cette riche carrière, entre pinceaux et ordinateurs.



► Vous avez commencé par travailler dans un magasin de fournitures d'art ?

MICHAEL PANGRAZIO. Je n'aimais pas beaucoup l'école, je restais à la maison autant que possible pour dessiner et peindre. Je voulais vraiment être un artiste. C'était naturel pour moi. Mais il y a une différence entre vouloir quelque chose et s'imaginer faire quelque chose dans le monde. Je n'avais pas vraiment de plan directeur et je n'étais pas du genre à y penser ! Le magasin d'art était donc un moyen pour moi de gagner de l'argent, d'être en contact avec les fournitures et d'obtenir des réductions dessus. À cette époque, j'ai eu l'occasion d'interagir avec des gens d'une école d'art locale appelée le centre d'art de Pasadena. C'était une école très célèbre et très prestigieuse. J'ai toujours voulu y aller, mais comme je n'avais pas d'argent, je n'ai pas pu.

► Et par hasard, vous y rencontrez un fan de soucoupes volantes...

M.P. J'étais devant le magasin d'art et un client arrive et me demande si je connais quelqu'un qui pourrait enseigner l'aérographe à sa femme. J'avais appris tout seul avec mon propre aérographe donc je me suis dit que je pourrais le faire. J'ai donc dit oui. Il m'a donné son adresse, on a

pris rendez-vous et là, il commence par me parler de soucoupes volantes pendant plus d'une heure. C'était intéressant, mais je n'ai jamais enseigné l'aérographe à sa femme ! Il m'a emmené dans son grenier où se trouvait un matte painting d'Albert Whitlock et m'a demandé si je pouvais faire ça. Et j'ai répondu qu'avec le temps, peut-être... Il se trouve que ce client était John Eppolito, et qu'il possédait alors une minuscule société d'effets spéciaux qui se composait essentiellement de lui-même. Il avait un dispositif de projection frontale et il m'a invité à venir travailler pour lui. J'étais là depuis deux semaines et il travaillait sur un petit film qui n'est probablement jamais sorti sur grand écran. Il fallait faire croire qu'un bâtiment avait été détruit par une explosion, à partir de ce bâtiment intact. On m'a donné le plan du bâtiment, j'ai rajouté des éléments pour faire croire que le centre était ouvert, que les poutres dépassaient, qu'il y avait des débris sur la pelouse et d'autres choses comme ça. Je crois que John a rajouté un peu de fumée et l'effet était fini. C'est grâce à lui que j'ai découvert l'industrie du cinéma, et c'est comme ça que j'ai commencé.

► Parce que peindre une toile, et peindre pour le cinéma, ce n'est pas du tout la même chose...

M.P. C'était comme apprendre une nouvelle compétence, alors en tant que jeune homme, c'était assez excitant, c'était une sorte d'aventure. C'est vrai que c'est très différent, parce que quand vous faites du matte painting, vous devez penser à l'illusion. Il



© Photo : Lucas Films

1. <https://www.pids-enghien.fr/genie-awards-2025/>

faut ajouter une touche d'impressionnisme à votre peinture, pour qu'elle prenne vie. Ainsi, elle ne paraît plus aussi rigide, aussi peinte, aussi stérile. J'ai donc appris en grande partie à être un peu moins détaillé. Parce que les matte paintings ont tendance à très peu rester sur l'écran, autour de trois secondes. Alors on peut facilement s'en sortir, surtout que les spectateurs regardent au centre du cadre, et beaucoup moins dans les coins de l'image !

► **Combien de temps est nécessaire pour réaliser une peinture de ce type ?**

M.P. Parfois quelques jours, mais cela dépend du sujet. Quelque chose de très compliqué va prendre beaucoup plus de temps. Et parfois, en fonction des validations ou non, vous devez faire beaucoup de changements, alors même que vous pensiez initialement que la peinture allait être très facile. En moyenne, il fallait environ une semaine et demie pour une peinture de grande taille. Le dernier plan des *Aventuriers de l'arche perdue* de Steven Spielberg a quant à lui nécessité presque trois mois de travail !

► **Comment avez-vous rencontré les personnes de chez ILM ?**

M.P. Juste après *La Guerre des étoiles* de George Lucas, Glen Larson, qui était le producteur principal des studios Universal pour la télévision, a pensé à *Battlestar Galactica* comme un moyen d'emprunter le genre pour lancer une série télévisée à succès. Il cherchait à tirer parti de la réussite commerciale du film de George Lucas, et il a donc écrit un scénario dans cette lignée. Je me souviens avoir été invité par John, mon patron, à une réunion de travail sur ce projet. Je ne sais pas comment, ni pourquoi, mais il m'y a envoyé. Or, Glen est entré en contact avec Joe Johnson et Ralph McQuarrie qui étaient les créatifs à l'origine du visuel de *La Guerre des étoiles*. Et il voulait que ces personnes soient impliquées dans son projet. J'ai eu la chance de leur être présenté à cette occasion. Ils étaient probablement curieux de savoir qui j'étais et ce que je faisais dans cette réunion... Quand vous êtes dans une réunion, qu'il n'y a que quatre ou cinq personnes présentes, vous vous demandez

pourquoi cet inconnu est là... À la pause, Joe Johnson et Ralph McQuarrie se sont approchés de moi et m'ont demandé ce que je faisais. J'ai répondu que j'étais un artiste. Ils m'ont demandé : quel genre d'art ? J'ai donc sorti un exemple de mon travail, une impression sur papier glacé qui se trouvait alors en dessous de mon pull-over. Je n'avais pas de mallette ou quoi que ce soit d'autre à l'époque. J'ai ouvert mon col : j'ai sorti mon œuvre. C'était un peu ridicule ! Je l'ai montrée à Joe et Ralph et ils ont bien aimé.

► **Comment le « gars du pull-over » s'est-il ensuite retrouvé sur *L'Empire contre-attaque* d'Irvin Kershner ?**

M.P. À la fin de la réunion, Joe a juste pris mon numéro de téléphone, sans rien dire d'autre. Environ trois mois plus tard, il m'a appelé personnellement pour me dire qu'il cherchait un apprenti. Je suis parti à ILM, et j'y ai rencontré Ralph, un homme adorable. Je lui ai montré les toutes petites peintures sur lesquelles j'avais travaillé, comme l'architecture de la Rome antique et toute une variété de sujets. Je n'avais rien fait qui se rapproche de *La Guerre des étoiles* ou de plans sur l'espace. Ralph m'a fait entrer dans la salle de projection d'ILM et m'a demandé de les mettre contre le mur, j'en avais une dizaine environ. George Lucas est arrivé avec son superviseur des effets spéciaux, Richard Edlund. Je suis rentré chez moi et, quelques semaines plus tard, j'ai été rappelé pour un poste d'apprenti auprès d'Alan Maley, un artiste anglais « de l'ancien temps » qui avait travaillé pour Disney avec Peter Ellenshaw. En définitive, j'ai commencé à ILM grâce à mon pull-over...

► **Comment s'est passée votre période d'apprentissage ?**

M.P. Lorsque je suis arrivé, il y avait *L'Empire contre-attaque* qui était en cours, ainsi que *Le Dragon du lac de feu* de Matthew Robbins. Pour ce dernier film, je me souviens avoir fait des châteaux et la tanière du dragon. Je me suis vite rendu compte qu'il y a des choses pour lesquelles on est meilleur, et c'est vrai pour tout le monde ! Pour ma part, j'ai toujours été plus doué pour les environnements naturels que pour les machines et les choses de ce genre, parce que je ne les avais jamais étudiées de près. Alors que Ralph avait travaillé pour un constructeur aérien, – peut-être Boeing – en tant qu'illustrateur. Il avait donc beaucoup d'expérience dans le domaine de la mécanique et de son mode de fonctionnement. Or, ces connaissances sont essentielles pour la peinture. On ne peut pas se contenter d'inventer des choses. Il faut avoir l'impression, même si c'est dans l'inconscient, que ces choses sont praticables. C'est là tout le génie de Ralph et de Joe : ils pouvaient illustrer et créer des choses qui avaient l'air de fonctionner, comme si



© Photo : Lucas Films



elles étaient réelles, de vraies machines totalement crédibles. Malgré tout, pendant mon apprentissage, je faisais toutes sortes de sujets différents pour apprendre avec Alan. Cela a duré environ cinq à six mois, l'apprentissage a été assez court, et j'ai été promu au poste de matte painter. C'est drôle, quand je regarde en arrière, je me dis que quand on est jeune, on a beaucoup d'énergie et on est aussi un peu inconscient. On ne sait pas qu'on ne peut pas faire des choses, et j'étais un peu comme ça, peut-être un peu trop sûr de moi. Mais j'ai réussi quand même et quand je regarde mon travail avec recul et objectivité, certaines de mes œuvres ne sont pas mauvaises du tout. Certaines sont même assez sophistiquées par rapport au niveau d'expérience que j'avais alors.

► Quels ont été les plans les plus compliqués à fabriquer au cours de cette époque selon vous ?

M.P. Bien sûr, le dernier plan des *Aventuriers de l'arche perdue* ! Ou un plan du *Retour du Jedi* de Richard Marquand, avec Darth Vader seul dans le plan... Mais en fait, tout était compliqué et je ne pense pas avoir jamais eu quelque chose de facile. Et du point de vue de la photographie, on travaillait habituellement, à l'époque, avec les images latentes. Ce qui veut dire que vous travaillez avec un négatif original non développé, donc avec des images latentes dessus. Il faut faire très attention car c'est le rush originel ! La peinture est photographiée directement sur ce négatif original, dans la zone noire qui crée une réserve vierge. C'est tout ou rien. Donc c'était toujours difficile.

► Peu à peu, vous êtes devenu le superviseur du département de matte ?

M.P. Je me suis pris au jeu et j'ai vraiment aimé mon travail. Pourtant, j'ai toujours pensé que j'allais être renvoyé, parce que j'avais une grande confiance en moi, je défendais ce que je pensais... et j'avais des opinions bien arrêtées. Et quand vous travaillez pour une entreprise, il faut être sage et modérer ses propos... Malgré tout, j'y suis resté sept ans et je suis effectivement devenu superviseur à un moment donné, il me semble pour *Le Retour du Jedi*. On m'a demandé si je voulais être promu pour di-

riger le département. J'ai bien sûr suivi la voix de la jeunesse... Le département n'était pas très grand, nous étions autour de sept personnes. Il y avait Chris Evans, qui s'est avéré être un très bon peintre, tout comme Caroleen "Jett" Green à l'époque. On était à peine plus de quatre peintres. Il y avait aussi un certain Paul Houston qui était modéliste et qui avait un vrai talent artistique. Il aidait Craig Barron, qui était notre chef opérateur. Et puis il y avait aussi un assistant très discret, un certain David Fincher... qui a eu une carrière incroyable par la suite !

► En tant que superviseur, quelles étaient vos missions ?

M.P. Mon travail consistait à assister à des réunions avec le réalisateur ou le superviseur des effets, lorsqu'ils avaient une séquence à truquer. Ils nous remettaient un story-board avec les besoins en matte et il fallait y réfléchir. Ensuite, je devais répartir le travail, en me basant sur le planning, sur le talent de chacun, parce que vous savez que certaines personnes sont meilleures dans certaines choses. Il faut donc associer le besoin avec la bonne personne. C'était mon travail de faire cela et aussi d'enseigner et de critiquer pour améliorer le résultat. Tous les matins, nous nous rencontrions et tout le monde montrait son travail en cours. Nous le décortiquions tous ensemble. Quand vous arrivez dans ce département, il faut mettre de côté son ego. On s'asseyait tous autour d'un cercle et chacun devait dire quelque chose. Et tout le monde était soumis à la même critique, moi y compris ! Ce n'était pas très agréable, mais c'était une sorte de système dans lequel tout le monde était impliqué. Mon travail consistait donc à animer ces sessions, à les interpréter et à les mettre en œuvre. Le travail s'en trouvait amélioré parce que c'était réel, vous vous regardiez vraiment les uns les autres, de manière objective. Mais c'est moi qui étais l'arbitre final malgré tout, à partir des critiques qui me semblaient les plus pertinentes.

► Est-ce que cela vous arrivait aussi d'aller sur les tournages ?

M.P. Cela a été notamment le cas sur *Le Retour du Jedi* où j'ai été amené à travailler sur un pa-



lais. Nous avions un plan à faire dans la Vallée de la Mort, et j'ai pu partir avec George Lucas dans un jet privé avec lui et Norman Reynolds le directeur de production. On a installé une tente noire autour de la caméra puis j'ai entamé mon cache en peignant en noir une partie du cadre, pour avoir plus tard un château là-bas, à droite, sur la colline. Ensuite, je disais : regardons le ciel, peut-être devrions-nous le remplacer. Je bloquais donc aussi le ciel, mais je devais regarder à travers la caméra pour établir mon cache. Je passais donc sans cesse de la caméra à la vitre pour peindre à nouveau et pour tracer à travers la caméra les bords réels que je voulais remplir. Cela prenait toujours beaucoup de temps parce que c'est un bord très précis et très pointilleux que l'on choisit à travers la caméra. En général, il fallait deux heures pour tout mettre en place. Et toute l'équipe attendait pendant ce temps, donc il y avait beaucoup de pression...

► **Le célèbre matte painter Albert Whitlock ajoutait sans cesse des petits détails en mouvement dans ses peintures, des oiseaux, des nuages... Est-ce que vous deviez aussi intégrer ce type d'élément pour camoufler la fixité de la peinture ?**

M.P. Oh oui, tout le temps ! Ça fait partie du travail ! Et j'étais assez inventif avec ces gadgets, j'essayais de sortir des sentiers battus. Par exemple, il y a un plan où Vador descend de sa navette, la nuit. J'ai ajouté un dispositif avec de petites lumières pour obtenir des reflets, pour essayer d'ajouter dans le cadre des choses réelles. Parce que c'était une peinture complète, il n'y a que Vador qui est réel alors qu'il n'occupe qu'une toute petite partie du cadre. Il ne représente que 10 % de l'ensemble du cadre, et quand on vous donne quelque chose qui est peint à 90 %, c'est un vrai défi de le crédibiliser, surtout si le plan se prolonge. Les plans courts sont plus faciles à réaliser, car le temps que le spectateur commence à voir les défauts, on passe déjà au plan suivant. Ce qui est bien, c'est d'introduire des éléments réels dans la peinture. Le cliché, c'est les oiseaux dans un paysage...

► **Au bout de sept ans, vous avez quitté ILM pour cofonder une société spécialisée dans le matte painting : Matte World, qui prendra par la suite le nom de Matte World Digital.**

M.P. Pour une part, ça vient un peu du côté plus sombre de la nature humaine. Lorsque vous êtes assis à votre poste chez Lucasfilm, vous regardez ce que vous faites et vous vous dites : « Est-ce que je ne pourrais pas faire ça sans toute l'administration, les frais généraux, la bureaucratie, les réunions... Est-ce que je ne pourrais pas le faire moi-même, directement ? » Et je pense que c'est le même processus qui passe par l'esprit d'un professeur de musique qui est embauché dans une école de mu-

© Photos : DR



sique pour enseigner aux étudiants. À un moment donné, il se dit : « Est-ce que je ne pourrais pas enseigner à l'élève à la maison ? Dois-je vraiment venir dans ce bâtiment ? Pourrais-je ainsi avoir une vie plus simple ? » Avec Craig Barron, qui était mon caméraman, on a un peu conspiré en ce sens, nous sommes partis d'ILM ensemble et nous avons commencé à travailler dans un petit garage à côté d'un Domino's Pizza. Craig avait des contacts avec quelqu'un de chez HBO Pictures, qui avaient alors un projet, *Steal the Sky*. Nous n'avions pas une grande réputation auprès de HBO, mais nous avions de la crédibilité parce que nous avons travaillé pour Lucasfilm. Naturellement, HBO voulait nous rencontrer, et on s'est dit que personne ne nous embaucherait s'ils venaient dans notre local ! Alors nous avons loué un local industriel de taille moyenne, plus traditionnel, mais sans électricité... Par chance, les gens de la production sont venus nous voir en pleine journée sans s'attarder en fin d'après-midi. Nous avons donc obtenu le travail et nous sommes retournés dans notre local minable. Eux ne sont jamais revenus, mais nous avons reçu un financement suffisant pour avoir nos propres bureaux. Nous avons donc élargi nos activités et nous avons embauché des gens. Nous avons une véritable entreprise à ce moment-là. C'est ainsi que nous nous sommes séparés de Lucasfilm et que nous avons créé notre propre société. Nous avons réalisé des plans prestigieux comme *Batman*, le *défi* de Tim Burton, *The Shadow* de Russell Mulcahy, *Gremlins 2* de Joe Dante, *Robocop 2* d'Irvin Kershner... et de nombreux projets très haut de gamme.

► **Vous avez aussi fait le premier plan de *Robin des Bois, prince des voleurs*, de Kevin Reynolds, et vous y jouez même un figurant... Était-ce un clin d'œil volontaire, vous qui aviez déjà eu un petit rôle dans un plan de *L'Empire contre-attaque*, ou est-ce qu'il fallait simplement quelqu'un pour ce plan ?**

M.P. Il fallait juste quelqu'un ! Et je n'étais pas qualifié pour faire ça ! Je ne sais pas comment faire l'appel à la prière. Je ne suis pas musulman. J'ai mis mes mains devant ma bouche et j'ai créé un

cercle autour de ma bouche et j'ai crié. Bien sûr, ce n'était pas ma vraie voix dans le film, mais il fallait quand même rendre l'action plus crédible. C'est la scène d'ouverture et c'était un plan magnifique. J'en suis très fier. C'est l'un de mes plans préférés.

► **Après sept nouvelles années à Matte World, vous interrompez votre carrière pour vous occuper de vos enfants...**

M.P. Lorsque vous êtes associé avec quelqu'un, à un moment donné, les choses peuvent devenir très compliquées et difficiles, un peu comme un divorce... Je suis donc parti de la société. Je n'ai pas gardé de peinture de cette époque. J'ai été dans l'industrie du cinéma pendant plus de quarante ans, et je n'en ai rien gardé ! Techniquement, vous n'êtes pas censé le faire parce que vous signez un contrat et que tout ce que vous produisez appartient à l'entreprise. C'était un travail privilégié, mais une partie de moi voulait s'en éloigner. Parce que c'est tellement compliqué que cela occupe et possède toute votre vie. Cela demande beaucoup de concentration, et des heures de travail intensives...

► **Avant votre départ, avez-vous commencé à tester les matte paintings numériques ?**

M.P. Craig était visionnaire dans le domaine de l'informatique, il cherchait toujours un moyen de s'appropriier les dernières techniques. Mais au début, les ordinateurs que l'on achetait pour traiter les dossiers étaient vraiment très chers ! Je me souviens avoir dépensé environ 50 000 dollars pour un petit ordinateur, et dans les années 1980, 50 000 dollars représentaient beaucoup d'argent. J'apprenais Photoshop mais j'avais tendance à résister au changement, comme tout le monde, surtout en avançant dans l'âge. C'est un peu cliché mais c'est vrai, on vieillit et on ne veut pas changer sa façon de travailler. Malgré tout, je me débrouillais bien, je me forçais à changer. Mais après avoir pris ma retraite, je suis resté à la maison pour m'occuper de mes enfants. J'ai donc complètement perdu cette phase de progression entre le moment où j'ai quitté Matte World et le moment où j'ai réintégré l'industrie. Au cours de ces neuf années, la technologie a fait un gigantesque bond en avant, tout le monde s'est converti au numérique. J'ai donc réintégré le secteur sans y être préparé, ce qui était assez angoissant parce que ma réputation était en jeu. J'étais assis devant un ordinateur et je regardais autour de moi pour observer les deux ou trois autres personnes qui faisaient le même genre de travail. Je me demandais si je devais leur demander comment faire... Il m'a fallu six mois pour commencer à m'en faire une idée plus précise, mais je ne me sentais pas à ma place et je ne me sentais pas qualifié. J'y allais en ayant l'impression d'être un imposteur, d'une certaine manière. J'ai travaillé sur *Capitaine Sky et le monde de demain* de Kerry

Conran, et aussi *Sin City* de Robert Rodriguez par exemple qui était plutôt cool. J'ai vraiment aimé travailler sur ce film, avec ce côté noir et blanc, son aspect très brut et graphique. J'ai dessiné quelques séquences de ce film.

► **Avec le recul, comment voyez-vous les différences entre le matte painting « traditionnel » et le DMP ?**

M.P. C'est très différent. C'est beaucoup plus facile à faire en numérique parce que vous savez que vous pouvez, en appuyant sur un simple bouton, décaler l'image, l'assombrir, l'éclaircir et tout cela en quelques secondes. Vous pouvez isoler une zone et travailler dessus, l'éclaircir et la peaufiner. C'est tellement efficace par rapport à la peinture. En peinture, plus clair ou plus foncé, ça impliquait de tout recommencer. C'est pour cela qu'avant de faire les choses, il fallait vraiment réfléchir à ce que l'on allait faire. Et puis le gros avantage pour moi, c'est que je ne faisais pas très attention à mes vêtements quand je peignais, j'en mettais partout, il y avait toujours de la peinture dessus. Même mes chaussettes en recevaient ! Avec Photoshop, tous mes vêtements sont restés beaux et immaculés. Et puis au niveau santé, il faut imaginer qu'on appliquait de la peinture à l'huile à l'aérographe, on en retirait malgré tout avec les aérations mises en place, mais quand même... Certes, devant l'ordinateur, il y a d'autres problèmes de santé... Mais au final, le DMP est très agréable. C'est un processus étonnant, beaucoup plus rapide. Il n'y a plus les difficultés de l'image latente. Vous pouvez voir vos rushes, ils peuvent être copiés pour servir de références. Et surtout, en 3D, on peut avoir beaucoup de mouvements, on peut avoir des effets extravagants. Le matte painter devient un artiste 3D et devient aussi un animateur. Je suis passé d'une peinture que je faisais seul dans mon coin à la maîtrise d'autres départements et d'autres disciplines pour que la peinture prenne vie grâce à la 3D et au mouvement de caméra. Vous n'avez même plus besoin d'un caméraman ! Le souci, c'est qu'une fois qu'on connaît un nouveau logiciel, il y a toujours quelque chose de nouveau à apprendre ! Mais le principe de base



© Photo : Wild Side

ne change pas, il faut toujours étendre un décor et tromper les yeux du public. Bien sûr, si vous avez un nouvel outil, c'est un peu différent, mais ça reste le même geste global, la même analyse de l'image.

► **À ce titre, vous aviez une manière un peu particulière d'analyser les images...**

M.P. Alors oui, il fallait tourner la tête dans tous les sens, fermer un œil et ensuite plisser les yeux pour analyser l'image. C'est une technique que j'utilisais, et que David Fincher a aussi mentionnée dans des interviews autour de *Seven*, tout en précisant bien qu'il avait obtenu cette technique en me regardant. Il avait l'habitude aussi de fermer un œil, de plisser les yeux et de regarder le plan. Plus tard, j'ai découvert que lorsque la tête bouge avec un œil fermé, c'est une autre partie du cerveau qui est stimulée et qui permet d'observer autrement cette image. C'est donc un instinct naturel qui se transforme en un fait scientifique. Et ce que je veux dire, c'est que quelle que soit la technologie, on continue malgré tout toujours de bouger la tête en plissant les yeux pour regarder...

► **Après un temps passé auprès de vos enfants, vous êtes revenu dans le monde du cinéma...**

M.P. Lorsque j'ai vu le premier *Seigneur des anneaux* de Peter Jackson à l'époque où je m'occupais de mes enfants, j'ai été époustoufflé. J'aurais adoré travailler sur ce film, c'était incroyable, cela m'a rendu très sentimental. À un moment, les enfants grandissent, et l'argent vient à manquer. Je suis revenu dans l'industrie par l'entremise d'ESC, le studio d'effets spéciaux de la Warner Brothers situé en Californie. Je ne savais pas ce que j'allais pouvoir faire, mais ils m'ont embauché parce que ma réputation était bonne, et j'ai travaillé sur *Catwoman* de Pitof. Mais Warner Brothers a fermé sa structure pour aller plutôt vers une externalisation des effets. J'ai donc retrouvé du travail dans un endroit appelé The Orphanage, à San Francisco. Là-bas, je suis intervenu par exemple sur *Sin City*, sur *Capitaine Sky et le monde de demain*. J'y ai rencontré un jeune homme qui venait de Nouvelle-Zélande et qui avait travaillé avec Weta Digital sur *Le*

Seigneur des anneaux. Il m'a conseillé d'y postuler car il savait que *Le Hobbit*, toujours réalisé par Peter Jackson, allait bientôt se lancer là-bas. Ça a marché, j'ai fini mon travail à The Orphanage et j'ai déménagé avec ma femme en Nouvelle-Zélande pour un contrat, initialement, de sept mois. J'ai été embauché en tant que peintre, mais quand je suis arrivé là-bas, ils m'ont nommé chef du département. Et on m'a vite proposé de faire de la direction artistique. J'ai commencé sur *Kong : Skull Island* de Jordan Vogt-Roberts et je suis devenu leur directeur artistique pour les effets spéciaux de 2005 à 2019, ce qui m'a fait intervenir sur beaucoup de projets dont *Le Hobbit* sur lequel j'ai œuvré en tant que directeur artistique senior.

► **Quelles sont les spécificités de ce travail de directeur artistique ?**

M.P. C'est impressionnant parce que dans un concept, il faut faire, défaire et refaire encore ! C'est très difficile, il faut énormément réfléchir et enrichir son travail en permanence, en lien avec les retours qu'on reçoit sur nos propositions. Et parfois les critiques sont assez surprenantes, et évoquent des choses auxquelles on n'aurait jamais pensé. On peut être très content de son travail et aller à une réunion en pensant que c'est son meilleur concept, et rien n'est accepté. On ne peut jamais savoir si ça va être validé ou non, c'est aussi le côté humain de l'industrie, et parfois politique ! De toute façon, c'est très difficile de faire un film. C'est un petit miracle à chaque fois ! Car un film simule une réalité, et la réalité, c'est très compliqué...

► **Est-ce que vos concepts étaient aussi utilisés pour étudier la faisabilité de futurs projets ?**

M.P. La plupart du temps, je travaillais pour une production déjà lancée, qui cherchait à définir ses effets. Mais de temps en temps, peut-être 10 à 15 % du temps, je réalisais des visuels pour des pitches, au moment où le film n'était pas encore validé et qu'un réalisateur, un scénariste ou un producteur venaient nous voir pour avoir des illustrations à présenter aux studios pour leur montrer à quoi le film pourrait ressembler. C'est ainsi que l'on est le plus libre. Personne ne dit que c'est trop cher ! C'était vraiment amusant parce que vous êtes libre, vous n'êtes pas lié par les restrictions du film. Sur le papier, on peut tout faire !

► **Au quotidien, comment travaille un directeur artistique ?**

M.P. Dans un premier temps, je récupère le story-board qui établit un premier aspect général et surtout nous donne un ensemble de problèmes à résoudre en tant que futur plan. C'est comme un squelette sur lequel il faut mettre de la chair et des muscles pour le transformer en plan. Le tra-



© Photo : Paramount Pictures



vail conceptuel est meilleur lorsqu'il est très explicite. Parce qu'il doit résoudre les problèmes du plan, mais aussi ceux de la séquence. Il établit le lieu, et il est utilisé par tous les chefs de départements et tous les techniciens : le monteur, les animateurs, les artistes 3D, les éclairagistes... Tous ces départements ont leurs propres spécificités, il leur faut un outil de coordination. Dans mon travail de concepteur, j'ai toujours pensé qu'il fallait faire en sorte que les concepts ressemblent le plus possible à une prise de vue. Et quand le concept est approuvé, tous ces gens partagent la même image et cherchent à la reproduire. Cela permet d'économiser énormément d'argent plutôt que de chercher à l'aveuglette un design. J'ai donc toujours visé à rendre mes concepts artistiques les plus réels et pour ça, de mon point de vue, tout est permis. Je m'inspire d'énormément de choses différentes, par exemple, si dans un plan, j'aime la lumière sur un objet, je vais utiliser cette lumière dans mon propre concept. Certaines personnes diraient que c'est contraire à l'éthique, mais on ne peut pas s'asseoir dans une pièce tout seul, fermer les yeux et imaginer tout de A à Z. Il faut regarder le travail des autres, les films, les images... C'est ce que font les réalisateurs ou les scénaristes par exemple. Tout le monde tire quelque chose de son expérience. C'est une source d'inspiration. Et c'est la clé de ce que je faisais. Et puis, il y a aussi toute la partie psychologique de la direction artistique, c'est-à-dire comment cela affecte-t-il le public ? Comment va-t-il réagir ? Comment manipuler sa réaction ?

► **Il faut donc nourrir son regard, symboliquement et pratiquement, pour pouvoir créer tous les univers, y compris les plus fantastiques ?**

M.P. Par exemple, j'utilisais beaucoup de photographies. Parfois, je pouvais avoir jusqu'à deux mille cinq cents calques individuels dans une seule image. Et ça donne une idée du nombre de références que j'utilisais pour une image, car chaque calque peut être une référence différente. Ce que j'utilise est une partie de quelque chose : cela peut être une balle de golf dont j'aime l'éclairage. Je vais donc prendre ce reflet et l'ajouter à l'image. Je commence à travailler et je ne peins pas tant

que ça. Je dirais que je peins plutôt sur l'image vers la fin pour unifier le tout. Mais une grande partie est photographique. Ces photographies différentes, additionnées les unes aux autres, créent autre chose : ce serait comme faire un seul être humain avec mille photos différentes. Vous prenez la partie de la lèvre supérieure d'une photo, puis vous ajoutez la lèvre inférieure d'une autre photo, puis les yeux et les cils d'une autre photo... Vous obtenez ainsi un humain composite qui a l'air d'être réel. Certains pensent que c'est de la triche, mais pour avoir un bon concept-art abouti, tout est permis !

► **Au final, c'est très intéressant puisque cette manière de procéder se rapproche de celle des peintres classiques qui, dès la Renaissance, avouent s'inspirer de plusieurs corps pour modeler l'image d'Aphrodite par exemple, ou des cinéastes soviétiques des années 1920 qui montaient ensemble des plans de morceaux de corps de femmes pour créer un seul corps dans notre imaginaire... Mais c'est aussi finalement un peu le fonctionnement de l'IA générative...**

M.P. Quand j'ai quitté l'industrie en 2019, je peux me tromper, mais c'était encore un peu loin de nous. Ce que j'ai vu pour le moment ne me semble pas encore tout à fait abouti en soi, mais peut constituer une base et donner des idées à creuser ensuite. L'une des raisons pour lesquelles j'aime les photographies, c'est qu'elles me donnent des idées que je n'aurais pas eues sans elles, et quand je faisais mon travail, je ne savais jamais où ça allait finir. Parfois, c'était une vraie surprise ! Il suffit de trouver une merveilleuse référence ou un autre modèle 3D, pour trouver quelque chose qui change et modifie complètement le projet. C'est l'effet papillon, une toute petite chose modifie totalement ce qui l'entoure, et ça fonctionnait déjà comme ça sans IA...

Propos recueillis par Réjane Hamus-Vallée

Le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains consacre, du 23 janvier au 25 mai 2025, une exposition dédiée à l'art du matte painting, mettant notamment en avant le travail de Michael Pangrazio. Certains matte paintings prêtés par la CST y seront exposés.



© Photo : Lucas Films

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

VOUS REPRENDREZ BIEN DU CINÉMA FRANÇAIS CETTE ANNÉE ?

Qui aurait pu prédire le box-office d'*Un p'tit truc en plus*, d'*Un amour ouf*, voire celui, plus attendu, de la nouvelle version du *Comte de Monte-Cristo* ? Ces trois films ont rempli les salles et c'est mille fois tant mieux. Apportent-ils du sang neuf à la création ? Cela est moins sûr. Mais à travers eux, c'est bien l'ensemble des Français, ados et jeunes compris, qui ont retrouvé le chemin des salles. Même un très beau film peu bankable a su attirer plus de 500 000 spectateurs, je pense à *L'histoire de Souleymane*. Espérons d'autres beaux engouements en 2025 ! Dans l'esprit de cette chronique sur la relation fond/forme, quatre films sont à l'honneur : *L'Ombre du commandant* de Daniela Völker et, dans la compétition cannoise, le doublement primé *Emilia Perez* de Jacques Audiard ainsi que *Megalopolis* de Francis Ford Coppola et *La plus précieuse des marchandises* de Michel Hazanavicius, d'après un conte de Jean-Claude Grumberg.

■ *Emilia Perez* VS *Megalopolis*

Deux films de fiction, deux films signés par des réalisateurs qui nous ont prouvé leurs apports formels étroitement liés aux thèmes abordés. Des entrées salles contrastées entre les deux : plus du million pour le film d'Audiard et le quart pour le vétéran de 85 ans. Mais qu'en est-il artistiquement ?

■ Une comédie musicale qui renouvelle le genre

Belle et heureuse surprise, les apports chantés relevaient plus d'une structure cinématographique incluant dans la narration des clips vidéo. Ces clips vidéo offrent des chorégraphies de Damien Jalet très inspirées qu'Audiard restitue avec maestria.



Dès le début du film, la création musicale de Camille et Clément Ducol est saisissante. Le morceau *El Alegato* intrigue et nous plonge dans l'univers audacieux du film pour ne plus en sortir. L'unité temporelle des clips permet, elle, les ellipses nécessaires à la progression en forme de thriller du récit narratif. Mariage d'un film noir et d'une chronique familiale, *Emilia Perez* raconte l'histoire peu réaliste de Manitas, chef de cartel de drogue, qui enlève et oblige une avocate d'affaires à lui servir d'intermédiaire pour devenir, via un acte chirurgical, la femme qu'il a toujours voulu être. Devenu Emilia, le personnage réévalue ses agissements et comportements mafieux et machistes. Mais l'homme qu'il fut a besoin de revoir ses enfants et, aidé par Rita qui le fait passer pour mort, il réapparaît comme une lointaine cousine auprès de sa famille. La mise en scène de ces rebondissements sait allier académisme des champs contre-champs et des plans-séquences parfois fixes, parfois en mouvement, mais toujours à propos.

Les actrices, Selena Gomez et Zoe Saldana impressionnent, mais pas autant que Karla Sofía Gascón, la révélation du double rôle Manitas/Emilia. Il fallait le vécu concret de cette dernière pour nous ancrer dans une sensation de vérité. C'est une œuvre forte sur le sentiment de paternité.

■ *Megalopolis*, un film impossible ?

L'œuvre portée en devenir pendant plus de quarante ans par Francis Ford Coppola est entièrement cérébrale. Toute émotion semble cependant absente. Une trame de scénario simpliste : dans une Amérique futuriste, la ville de New Rome doit être reconstruite. L'architecte César Catilina veut en faire une utopie abolissant les classes sociales. Le maire Franklyn Cicero y est fortement opposé. Sa fille Julia Cicero s'amourache de l'architecte. L'intrigue passe par des sinuosités absconnes que le spectateur, peu à peu, n'essaie même plus de comprendre.



■ Pourquoi reste-t-il ?

Le dynamisme des cadrages et effets visuels, le rythme des jeux d'éclairages, l'emportent sur le récit. J'ai vibré à l'idée de pouvoir « arrêter la course du temps » mais c'est une idée et pas une émotion, elle ne devient émotion que lorsque l'image est figée. Coppola a perdu le pari formel au cœur de son projet. Les personnages ne se réveillent pas d'un rêve. Comme l'écrit mon ami Olivier Mergault (co-scénariste de *La lune dans le caniveau* de Jean-Jacques Beineix) : « Ce n'est pas dans le récit qu'on trouve le rêve, mais dans les images mêmes qu'il semble avoir affinées pendant des années, et qui surtout, sont construites à la manière de celles dont sont faits les rêves : des agrégats d'images, d'images, d'images... Les décors sont étonnants, les costumes aussi, les acteurs d'une rare expressivité, la manière de filmer, celle d'un très grand professionnel. C'est un long film, mais on ne s'ennuie pas un instant si l'on cherche son plaisir dans la beauté de chaque instant. Monsieur Coppola fait un rêve, mais peut-on rêver pour quelqu'un d'autre ? »

■ *L'Ombre du commandant et La plus précieuse des marchandises*

Ces deux films à la forme radicalement opposé – un documentaire/un film d'animation – éclairent et souhaitent entretenir, le temps passant, la mémoire de tous les génocides en faisant référence à celui organisé par le régime nazi d'Hitler. Ces deux œuvres ont cependant été conçues avant les événements tragiques qui ont secoué le Proche Orient et une partie de la planète.

■ Un conte pour dire que la réalité n'est pas une fable

C'est le propos du film de Michel Hazanavicius adaptant en dessin animé et en collaboration avec lui un conte signé Jean-Claude Grumberg. *La plus précieuse des marchandises*, c'est un bébé tombé d'un convoi de la mort – référence au fameux « tombé du camion ». Il est recueilli par la femme d'un bûcheron qui va se battre avec une énergie hors norme, celle d'une juste, pour qu'il vive. L'œuvre oscille entre didactisme moral, pédagogie et émotions. Celles-ci sont peut-être trop soulignées par le lyrisme pourtant contenu de la musique d'Alexandre Desplat. Peut-être aurait-on pu raconter l'histoire dans une relation instrument/personnage comme dans *Pierre et le Loup* ? L'univers graphique offert par la plume d'Hazanavicius est très convaincant quand il s'agit des foules de visages d'hommes et de femmes dans les wagons ou dans l'évocation des fours crématoires. Les principaux personnages ont moins accroché mon regard même si, par le jeu du travail sur l'éclairage



et la mise en couleur ainsi que par le découpage lui-même, la fable laisse peu à peu son empreinte avec beaucoup de tact. Je suis resté en permanence au bord du film alors qu'en découvrant le documentaire *L'Ombre du commandant*, j'ai vécu, ressenti les doutes, les affres, les convictions et croyances des protagonistes de cette même histoire, mais dans le concret du réel.

■ *L'Ombre du commandant*, une œuvre remarquable

Difficile de trouver un autre qualificatif pour vous inciter à voir cette œuvre qui n'a pu exister que parce que les protagonistes – deux des enfants du Commandant Hoss et l'un de ses petits-fils, ainsi qu'une rescapée du camp, la violoniste d'Auschwitz et sa fille – ont accepté de livrer une parole authentique dans un scénario élaboré avec une force tranquille remarquable. Dans ce documentaire, Daniela Völker a sollicité et mis en contact les représentants de ces deux familles. Pour moi cela n'enlève rien à la véracité des paroles de ceux-ci. Dans un premier temps, la réalisatrice s'était intéressée à la relation mère fille de la rescapée Anita Lasker-Wallfisch avec sa fille Maya. Une relation compliquée induite par le silence de ces derniers sur ce qu'ils venaient de vivre. Mais par la richesse du tissage des paroles, l'introduction des déclarations filmées du commandant Hoss lors de son procès à Nuremberg, des extraits lus de sa biographie et des images d'archives ciblées, la réalisatrice construit sur cette base documentaire une fiction-vérité qui touche et questionne autant nos émotions que notre pensée et nous confronte à notre condition d'humain.

Dominique Bloch



© Photos : 2024 Warner Bros. Entertainment Inc.

NATURALISME VERSUS IMPRESSIONNISME

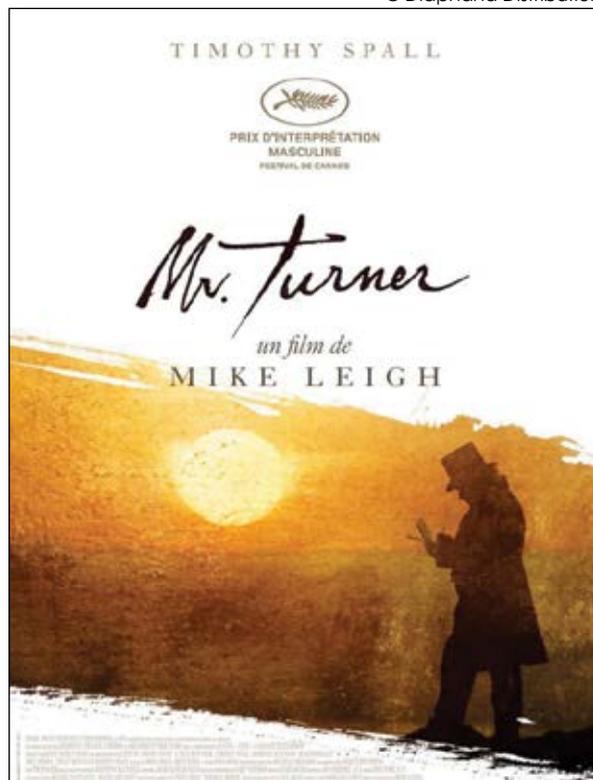
Richard Campbell Pope, appelé Dick Pope, décédé le 22 octobre 2024 à 77 ans, était compatriote et grand complice du cinéaste anglais, Mike Leigh. En 2014, il reçoit, à Cannes, le prix Vulcain de l'artiste technicien pour *Mr Turner*, leur premier film tourné en numérique.

Il grogne comme un porc, mange comme un porc, baise comme un porc, mais quand il peint c'est un petit ange du paradis. Mr Turner, peintre anglais des paysages maritimes, des flous artistiques, des lumières stylisées, est l'un des précurseurs de l'impressionnisme. Mr Turner, de son nom complet, Joseph Mallord William Turner, naît en 1775 et meurt en 1851. Témoin de la Révolution industrielle qui a préféré la vitesse du train aux longs voyages en bateau à voiles, il a vu naître la photographie et tout un tas d'autres inventions, Mr Turner a su capter ces évolutions et ce monde qui change. De la même façon que Mike Leigh a su capter les bouleversements contemporains. Le monde industriel et la vie des ouvriers, oui ! Mais aussi le processus de création et ses outils. Comment peindre à l'apparition de la photographie ? Comment filmer lors de la disparition des grands laboratoires ? « Que l'on filme Turner ou un ouvrier, raconte Mike Leigh au moment de la sortie du film dans les pages de Libé, c'est la même chose. C'est un individu qui fonctionne dans le contexte sociologique, économique, anthropologique dans lequel il s'inclut. C'est bien joli de parler de Turner et de sa lumière floue, mais pour lui, ce n'était qu'une façon de dépeindre le monde réel ».



© Photo : PROKINO Filmverleih

© Diaphana Distribution



En fin de compte Mike Leigh, n'oppose pas naturalisme et impressionnisme, bien au contraire. L'un est au service de l'autre. Une des scènes maîtresses du film montre le peintre s'attacher au mât d'un bateau pour soutenir la vision de la lumière en pleine tempête. S'il faut voir ou revoir *Mr Turner* c'est que le film, bien que racontant la vie d'une personne, est tout sauf un biopic tel qu'on l'entend aujourd'hui. Ce sont des moments de vie, presque anodins. La scène du mât sera inmanquablement suivie d'une crève monumentale et on le verra alité et soigné par sa dernière épouse. Il y a un réalisme dans le portrait du peintre, mais également un réalisme dans sa peinture qui, aux premiers abords, semble si irréaliste. C'est du moins la réflexion que l'on se fait lorsque, goujat parfait, Turner ajoute entre pinceau et crachat, une tache rouge dans le tableau d'un confrère, à une demi-heure de l'ouverture de l'exposition à la Royal Academy. Une bouée, dira-t-il sobrement, comme si ce détail manquait au réalisme d'une vue de bord de mer.

Récompensé par le prix d'interprétation à Cannes, Timothy Spall, autre complice de Mike Leigh, interprète les dernières années de la vie du peintre. Il ignore sa première femme et sa progéniture mais il est, à l'autre bout du spectre, très affecté par le vide que laisse la mort de son père.



C'est toute une palette d'émotions, passant par de nombreuses grossièretés, qui fait Mr Turner. « J'ai choisi de présenter les dernières années de sa vie, parce que toute sa radicalité se déploie à ce moment-là, poursuit Leigh dans les pages de Libé. Mon rôle de cinéaste n'est pas de faire de la propagande pour le patrimoine britannique mais de mettre en scène la vie d'un homme qui a changé notre regard sur le monde ».

« Souvent, je me suis dit, précise le cinéaste, que la chose la plus intéressante à filmer est la lumière ». Et ce fut l'immense responsabilité du membre de la British Society of Cinematographers (BSC), oscarisé en 2006 : Dick Pope racontait, il y a cinq ans, aux étudiants de Louis-Lumière, ses secrets de fabrication. Dans la vidéo disponible sur Internet, il précise que Mike Leigh ne voulait surtout pas reproduire visuellement la peinture de Turner. C'est-à-dire que l'inspiration pour la direction de la photographie ne devait pas calquer les flous des tableaux mais

aller chercher l'évocation et l'âme du peintre, notamment à travers la palette des couleurs. « Ce n'est pas moi qui l'ai choisie, explique-t-il. La palette est décidée par le chef décorateur et le réalisateur, bien en amont. J'arrive plus tard sur la préparation du film, je découvre les décors et je m'adapte, à condition que je trouve cela juste. Dans *Mr Turner* l'idée était d'utiliser le jaune dans les hautes lumières et le cyan dans les zones ombragées. C'était notre premier film en numérique et mon assistant caméra, par ailleurs excellent chef-opérateur, mon étalonneur et un D.I.T. étaient là pour m'accompagner. C'était un vrai travail d'équipe ». Dick Pope raconte qu'il a utilisé des vieilles optiques avec notamment du vignetage pour casser le piqué de l'image numérique. Le film, tourné en studio, a cherché à créer une lumière naturelle. « Toute la lumière était ma lumière. J'ai même installé un projecteur qui se déplaçait de bas en haut. J'avais donc mon soleil ». Et Dick Pope créa la lumière.

Mathieu Guetta



Cannes prime Time

La Technique de la Sélection officielle du Festival de Cannes



Animé par
Alexia De Mari & Mathieu Guetta

Du 14 au 24 mai à 19h

 YouTube @cstis



FESTIVAL DE CANNES
PARTENAIRE TECHNIQUE



PRIX
