

**ENS Louis-Lumière**

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis  
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01  
[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)

**Mémoire de Master**

**Spécialité Cinéma, promotion 2019-2022  
Soutenance de Septembre 2022**

# **IMPACT !**



**FILMER LES COUPS, LES CHUTES ET LES POINGS DANS LA TRONCHE**

**Julien BONNAUD**

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : **Les poings volants du Vatican**

Direction interne : Baptiste MAGNIEN

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

**ENS Louis-Lumière**

La Cité du Cinéma – 20 rue Ampère BP 12 – 93213 La Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01

[www.ens-louis-lumiere.fr](http://www.ens-louis-lumiere.fr)

**Mémoire de Master**

**Spécialité Cinéma, promotion 2019-2022**

**Soutenance de Juin 2022**

# IMPACT !



**FILMER LES COUPS, LES CHUTES ET LES POINGS DANS LA TRONCHE**

**Julien BONNAUD**

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée : **Les poings volants du Vatican**

Direction interne : Baptiste MAGNIEN

Présidente du jury cinéma et coordinatrice des mémoires : Giusy PISANO

# REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de mémoire, Baptiste Magnien, pour ses conseils et ses conversations passionnées. Je tiens également à remercier Giusy Pisano pour son soutien et de façon globale l'ensemble des enseignants et membres du personnels qui nous ont accompagnés pendant ces trois années.

J'aimerais remercier les différents cascadeurs, chorégraphes, régleurs cascade et chef opérateurs qui ont pris le temps de répondre à mes questions : Alexandre Vu, Kefi Abrikh, Godefroy Ryckewaert, Guillaume Pierret, Manu Lanzi et Philipe Rousselot. Tous ces échanges furent passionnants et apportent beaucoup.

J'aimerais remercier mes camarades de promotions qui sont une source de motivation. J'espère que nous saurons garder cette complicité.

Je remercie Robin Gra pour ses conseils et sa présence.

J'aimerais remercier mes parents qui m'ont initiés au cinéma, notamment avec de nombreux films cités en exemple dans ce mémoire.

Mes remerciements les plus sincères vont également vers ma sœur, Eva, génératrice de courage et d'espoir (et formidable personne qui plus est !) dans les moments compliqués.

Merci à toute l'équipe de Les Poings Volants du Vatican, avec qui nous avons vécu une semaine mémorable. L'équivalent de 40 jours dans le désert que vous avez rendu plus qu'agréable, je vous en dois une.

Merci à Chloé, pour tout.

# RÉSUMÉ

Ce mémoire s'attarde sur le fait que l'action au cinéma est avant tout une question de mise en scène et de mise en image.

Il étudie les séquences de combats sous des formes plus ou moins complexes, du simple coup de poing aux chorégraphies élaborées. Le but est d'analyser le langage visuel de ces scènes d'actions pour mieux en comprendre leur portée.

Ce mémoire prend appuie sur sa partie pratique, qui a une valeur d'expérimentation (différentes façon de filmer et de monter des séquences de combat selon des notions de points de vue et de caractérisation des personnages) et d'expérience (se confronter au film d'action et aux différents enjeux de tournage)..

# MOTS-CLÉS

Coup de poing, combat, chorégraphie, bagarre, violence.

# **ABSTRACT**

This thesis puts the emphasis on the fact that the action in films is mostly a matter of directing and framing.`

It study fight under more or less complex forms, from the single punch to elaborate fight choreography. The goal is to analyse the visual language of these actions scenes.I

This memoire take support on a practical part. This film have a value of experiment as well as an experience.

# **KEYWORDS**

Punch, Fight choreography, brawl, filming action, violence.

# **TABLES DES MATIÈRES**

<b>Remerciements</b>	<b>p.2</b>
<b>Résumé / Abstract</b>	<b>p.3</b>
<b>Table des matières</b>	<b>p.5</b>
<b>Introduction</b>	<b>p.6</b>
<b>PARTIE 1 : Des Portes ouvertes qu'il est nécessaire d'enfoncer</b>	<b>p.7</b>
Chapitre 1 : Cinéma d'action et attentes spectatoriennes.	<b>p.8</b>
Chapitre 2 : Ecrire et penser les séquences de combat à l'image	<b>p.13</b>
Chapitre 3 : Contraintes de productions et impacts sur la mise en image	<b>p.27</b>
Chapitre 4 : Prévisualisation d'action : méthodes et usages	<b>p.32</b>
<b>PARTIE 2 : Imager l'impact : outil de l'opérateur</b>	<b>p.34</b>
Chapitre 1 : Sémantique et enjeux narratifs du coup de poing	<b>p.35</b>
Chapitre 2 : Filmer le coup de poing : Triche, axe et focale	<b>p.43</b>
Chapitre 3 : Obturation, Vitesse et speedramping	<b>p.50</b>
Chapitre 4 : Chocs rétinien, contrastes visuels et flash optique	<b>p.56</b>
<b>PARTIE 3 : Le personnage au cœur de l'action, représentation et point de vue dans la séquence de combat</b>	<b>p.68</b>
Chapitre 1 : Représentation des personnages	<b>p.69</b>
Chapitre 2 : Le combat chez Guy Ritchie : immersion et point de vue	<b>p.74</b>
Chapitre 3 : Le combat chez Wong Kar-wai : projections et poésie	<b>p.85</b>
<b>PARTIE 4 : Compte rendu de la partie pratique de mémoire.</b>	<b>p.90</b>
Chapitre 1 : Deux façons de filmer pour deux personnages.	<b>p.91</b>
Chapitre 2 : Techniques Bibliques et slow-motion	<b>p.93</b>
Chapitre 3 : Combat du cloître et processus de montage	<b>p.98</b>
Chapitre 4 : Contraintes de production et difficultés	<b>p.100</b>
<b>Conclusion</b>	<b>p.102</b>
<b>Table des illustrations</b>	<b>p.103</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>p.106</b>
<b>Filmographie</b>	<b>p.107</b>
<b>Dossier de Partie Pratique de Mémoire</b>	<b>p.109</b>

# INTRODUCTION

Au terme de ces années passées à Louis Lumière, je me suis rendu compte que j'aimais particulièrement filmer le corps humain et que j'éprouvais une véritable attirance pour la pure expression faciale et corporelle, souvent muette, indépendamment expressive. Dans cette perspective, la volonté de filmer de la chorégraphie est une évidence. L'éloquence des corps, leurs trajectoires et leurs rencontres. Bien qu'évidemment agréable (voir transcendante) à regarder pour un spectateur, la chorégraphie filmée est également extrêmement valorisante pour l'opérateur, qui se doit de faire corps avec son outil afin de dévoiler, d'épouser et d'amplifier au mieux les mouvements des comédiens danseurs.

La scène de bagarre, et plus précisément celle à main nues, fait partie de ces instants où se pose un véritable enjeu de relation corps-caméra. La séquence de combat est une performance pour l'ensemble de l'équipe: comédiens, cascadeurs et opérateurs se livrent à un balai original, où l'on essaie de faire le plus possible « in-caméra ». Elle appelle à la créativité de l'opérateur en réponse à ce qu'il filme. Complexe et potentiellement dangereuse, la séquence de combat demande une préparation, une rigueur et une technique accrue. Puisque commune au cinéma et déclinant des esthétiques différentes, elle pose de vraies questions de représentation de la violence, de tonalité, de rythme et de point de vue abordé par le film.

À l'occasion de mon mémoire de fin d'études à L'ENS Louis-Lumière, je me suis intéressé à la mise en image des coups et des scènes de combat. Je limiterai mon étude à ceux mettant en scènes des corps humains, et me focaliserai spécifiquement sur la figure du coup de poing. Ce geste précis, fugace, difficile à capturer (et encore plus à encaisser) jalonne le cinéma, traverse les époques et les frontières et pour cause : c'est sans doute le geste le plus primitif de la violence physique.

Mon hypothèse est que ce geste extrême aux multiples connotations cristallise les enjeux mêmes du cinéma : rendre crédible, vrai, un geste bien connu (nous avons tous déjà de loin ou de près assisté à une bagarre) par un ensemble d'artifices invisibles. Le paradoxe de ces séquences de combat rejoint ainsi celui du cinéma : faire croire à du vrai tout en filmant du faux. Il me semble que cette illusion inhérente au 7ème art est plus que jamais présente dans la représentation de la bagarre. Tout est faux : des coups aux chutes en passant même par les acteurs (remplacés par des doublures cascades). Et pourtant, on y croit, car c'est ce que l'on demande.

Le film d'action est un type de cinéma assez peu représenté dans la littérature spécialisée. Malgré l'existence de quelques livres qui détaillent plus son histoire et ses enjeux scénaristiques que sa forme esthétique, le sujet des séquences de combat est bien plus présent sur internet, notamment aux travers d'essais, de documentaires ou d'interviews. Puisque les séquences de combats ne font pas l'objet d'un grand nombre de ressources bibliographique, la méthode de ce mémoire est fondée sur l'analyse de séquence et sur la rencontre avec des professionnels, afin qu'ils m'en apprennent un peu plus sur leur méthode de travail, leurs influences et leurs expériences.

Avec la scène d'action, le cinéma tente de proposer au spectateur des moments intenses, qui heurtent et qui bouleversent, en jouant de sa connivence et de son appétit de la représentation de

l'action. Ainsi, nous commencerons à nous intéresser aux spécificités qu'amène avec lui le cinéma d'action, de ses enjeux de narration et de représentation à ses contraintes de productions. Nous tenterons de comprendre la façon dont ces particularités influencent la mise en image de l'action. Puis, dans une deuxième partie, nous essaierons de lister et de comprendre les différents outils à disposition d'un opérateur lorsqu'il lui faut mettre en image l'impact. Nous nous appuierons pour cela sur la forme simplifiée du coup de poing. Par la suite, nous étudierons au travers de cas spécifiques la question de la représentation du personnage de film d'action, et la façon dont sa mise en image permet de développer une notion de point de vue esthétique. Enfin, une quatrième et dernière partie sera l'occasion de revenir sur le travail de partie pratique de mémoire, à travers laquelle je me suis confronté à la réalisation et au cadre d'un court métrage d'action.



# **PARTIE 1 :**

## **DES PORTES OUVERTES**

### **QU'IL EST NECESSAIRE**

#### **D'ENFONCER**

# CHAPITRE 1 : CINEMA D'ACTION ET ATTENTES SPECTATORIELLES

Avant de s'attarder sur l'analyse de la mise en image des séquences d'actions, il semble nécessaire de s'intéresser au film d'action de manière générale. Ce « genre » de cinéma amène avec lui des contraintes de narrations et de productions en partie liées à son histoire et qui influent évidemment la façon dont il sera mis en image. Ces notions sont ainsi autant de nuances aux analyses de séquences spécifiques que nous étudierons plus loin dans ce mémoire.



*Fig 1*

*La Fureur du Dragon* contient une des séquences de combat les plus mémorables de l'histoire du cinéma. En plus de dépeindre l'affrontement des deux superstars que sont Bruce Lee et Chuck Norris, la scène frappe par sa gravité et l'extrême pudeur avec laquelle elle est filmée. Les deux hommes sont seuls dans les couloirs d'un Colisée vide, et passent la plupart du combat à s'observer dans un intense duel de regard. Leurs attaques prennent la forme de salves intenses et rapides qui s'arrêtent lorsque l'un des personnages recule ou est mis à terre. Le Petit Dragon est d'abord en difficulté : il n'arrive pas à atteindre son adversaire, et encaisse des volées de coups qui l'envoient plusieurs fois à la renverse. Après quelques minutes, il change de tactique. Il se concentre de plus belle et commence à sautiller. Cette nouvelle approche lui donne très vite l'avantage sur son adversaire, et la bascule de « dominant à dominé » est montrée dans un long plan large au ralenti, où le personnage de Chuck Norris enchaîne plusieurs coups de pieds sans jamais arriver à toucher son adversaire : Bruce Lee est désormais trop rapide. Il remportera le combat.

Cette séquence d'apparence assez simple est filmée avec une sobriété nécessaire : un découpage en champ/contre champ incessant entre les deux personnages, quelques mouvements de zooms qui accentuent leur jeu facial, et des plans larges dans lesquels se déploie toute l'étendue de leur technique.

Si cet extrait n'est pas la forme d'expression la plus originale qu'a pu prendre la séquence de combat au cinéma, il me semble qu'il en résume la plupart des enjeux narratifs et de mise en image. Une écriture de personnages qui se passe de réplique et se développe dans le silence des regards et le son des coups de poing. Une chorégraphie qui évolue avec ses protagonistes, inscrite dans une rythmique prenante. La mise en tension du spectateur et la transmission de sensations diverses ; douleur comme la surprise. Des choix techniques de mise en image réfléchis, qui épousent la chorégraphie tout en développant, en eux même, un discours sur le combat.

La scène de combat fonde sa narration sur une certaine physicalité des personnages, et la façon dont on peut raconter une histoire par leurs mouvements. Souvent associée à une idée de rythme accrue, elle est conçue et vendue comme une expérience phénoménale pour un spectateur en quête de sensations fortes. Une expérience devant laquelle le public se nourrira d'images renversantes, éminemment cathartiques, à mi-chemin entre la violence et le spectaculaire.

Le cinéma d'action est ainsi rattaché à l'idée d'un cinéma populaire, récréatif et sensationnel, un cinéma vers lequel le spectateur se dirige donc sciemment, conscient de ce qu'il va y retrouver. En ce sens, le film de bagarre possède un côté *Guignolesque* dans la relation qu'il entretient avec son spectateur. En effet, le public qui se rend au spectacle de marionnettes Lyonnais connaît déjà en grande partie les ressorts esthétiques et narratifs propres à cette représentation. C'est d'ailleurs une des raisons du succès du spectacle. On y va pour rire et assister aux différentes situations comiques, de la même façon qu'on veut y voir Guignol se prendre des coups de bâtons dans une pure expression du slapstick<sup>1</sup>. Devant Guignol, la suspension d'incrédulité du spectateur atteint des sommets, alors même que les personnages des petites marionnettes tendent à briser le quatrième mur en apostrophant directement le spectateur.

De la même façon, le cinéma d'action s'écrit sous forme de trajectoires : d'abord celles des personnages qui s'affrontent, dans une trajectoire narrative. Ensuite celles de coups de pieds dans la figure, dans une trajectoire physique. Enfin celles qui relie un film à son spectateur, dans une trajectoire spectaculaire.

Cette notion spectatorielle est importante dans l'analyse des séquences de combat, puisqu'elle guide la façon dont elles sont conçues. La grande quantité de film d'action donne au genre un côté extrêmement répétitif, et sur plusieurs niveaux.

Au niveau de l'écriture tout d'abord, où les films se ressemblent énormément. La construction dont nous parlions plus haut dans *La fureur du Dragon*, avec ce personnage d'abord en difficulté qui va réussir à retourner le combat à son avantage est plus que classique. Elle est présente dans une quantité effarante de récits (et n'est évidemment pas exclusive au cinéma), y compris dans les films qui sortent aujourd'hui au cinéma.

Une utilisation amusante de ce qui s'apparente à un stéréotype d'écriture du cinéma d'action se trouve dans le dernier film en date de Christopher Nolan, *Tenet*. Au début du film, le protagoniste affronte un adversaire « inversé », c'est à dire qui se meut en sens inverse à celui de l'écoulement du temps (pour résumer, en *reverse*). Le protagoniste est surpris par les techniques improbables et contre natures de ce mystérieux personnage, mais finit par reprendre le dessus. Plus tard, le spectateur est

---

<sup>1</sup> Le slapstick est un genre d'humour impliquant une part de violence physique volontairement exagérée.

amené à suivre le point de vue de ce personnage inversé, et à redécouvrir la même séquence, mais depuis son référentiel et donc en reverse. Le choix est amusant, puisqu'on assiste au même parcours (personnage dominé puis dominant), alors même qu'il s'agit du même combat ou l'inverse se produisait plus tôt.

Cette écriture qui met l'accent sur les difficultés des personnages reste pourtant très efficace et souligne la substantifique moelle de ce que l'on vient chercher devant un film d'action : des péripéties, l'apparition de difficultés et la façon dont les personnages vont les résoudre.

La répétition s'opère également au niveau de la forme des films, où les succès précédents du cinéma d'action influence évidemment les films en cours de production. L'histoire du film d'action fonctionne ainsi beaucoup sur l'engouement soudain que suscitent certains films « majeurs », qui marqueront leur époque de détails d'écriture et surtout de façon de filmer et de mettre en scène. On pense à ces films comme *Police Story*, *Heat*, *The Jason Bourne Legacy*, *Matrix*, ou plus récemment *Mad Max Fury Road*, qui récolteront avec leur succès une intense envie de les prendre pour modèle, pour le meilleur comme pour le pire. Chad Stahelski, le réalisateur de la quadrilogie *John Wick*, parle des attentes des spectateurs.

« *Take Matrix, or John Wick, or Bourne ... You get this cool [new] character. [And even] you've seen assassination a thousand times, you just haven't seen it in [his] way. So that's a little different. And the action is a little different, and then it's done with a little bit more attitude or swagger that's a little different in the choreography. Everything's just different enough to make you go « that was cool I like that I didn't see that before ».* But you have seen it before just not in that way. So now, you've seen John Wick, you've seen GunFu, you've seen the longer takes. And part of that woaw was you've never seen that. So by definition in a sequel, you want it back, but what you really want is GunFu not to different, but different. [...] As a director, you want to give them what they want in a way they didn't see it coming. »<sup>2</sup> (Prenez *Matrix*, *John Wick* ou les films Jason Bourne... Vous avez ce nouveau personnage intéressant, et même si vous avez vu des assassinats des centaines de fois, vous ne les avez jamais vu faits de cette façon. C'est un petit peu différent. L'action est un peu différente aussi, faite avec un peu plus de style ou de fanfaronnade, et c'est un peu différent dans la chorégraphie. Tout est juste assez différent pour vous faire dire « c'était cool j'ai aimé et je ne l'avais jamais vu auparavant ». Mais vous l'avez déjà vu, seulement pas exactement sous cette forme. Maintenant que vous avez vu John Wick, vous avez vu du Gun Fu, vous avez vu des prises qui s'étirent ; et une partie de ce « woaw » venait du fait que vous ne l'aviez pas vu avant. Donc dans une suite, vous voulez retrouver tout ça, mais ce que vous voulez vraiment c'est du GunFu pas trop différent mais différent. En tant que réalisateur, vous voulez leur donner ce qu'ils veulent mais de façon à ce qu'ils ne le voient pas venir.) [Traduction Libre]

Ce caractère doublement répétitif a forgé une série de règles, styles et stéréotypes qui s'entrechoquent. Lorsqu'un film d'action met par exemple en scène un personnage seul contre une horde d'adversaires, il ne nous apparaît pas illogique que les opposants viennent ramasser des coups tour à tour, plutôt que de se jeter en même temps sur lui. Les raisons de ce genre de « facilités » de mise en scène semblent claires : le combat sera plus plausible et surtout plus lisible si le protagoniste affronte les autres combattants un à la fois. En revanche, en tant que spectateur, on apprécie ne pas avoir à se poser la

---

<sup>2</sup> STAHESKI Chad , *L'art de l'action – Chad Stahelski – Episode 9*, Scott Adkins, Youtube.com, 2020.

question. Au metteur en scène et au chorégraphe de proposer alors des justifications visuelles. La mise en place d'un décor en forme de couloir est par exemple appréciée pour installer des méchants en file indienne, dans l'attente de délivrer leurs coups, comme dans la longue séquence du couloir d'*Oldboy*, où ce cadre de profil désormais emblématique appuie l'impossibilité des autres combattants à atteindre le héros.



*Fig 2*

Cet exemple démontre que l'importance d'une séquence de combat ne réside pas dans sa vraisemblance, mais plutôt dans une série de critères que le spectateur recherche et qui sont les véritables zones de jeu de l'équipe du film : la lisibilité, le rythme et ses variations, et une certaine immersion sensitive et diégétique du spectateur. En clair : le goût du spectacle.

*« Le principe d'une baston, c'est de donner un coup et que ce coup ait des répercussions spectaculaires. Filmer le spectaculaire est donc élémentaire dans un film d'action. Si ta chorégraphie contient une belle chute par exemple, il faut absolument qu'elle soit dans le film. »<sup>3</sup>*

Guillaume Pierret, réalisateur du long métrage d'action français *Balle perdue* sur Netflix explique la façon dont cette relation avec le spectateur influence sa façon d'écrire et de mettre en scène.

*« Une scène d'action réussie contient une promesse à la base et elle se doit de tenir cette promesse. Au centre de la scène d'action on doit arriver à quelque chose de gros, de sortes que si elle devait se terminer ici, on serait déjà content. Et il faut aller plus loin. Les choses doivent empirer et devenir totalement généreuses. C'est une escalade. Quand il sort de la salle, il faut que le spectateur se dise « ils ont tout donné et ils ont été sincères » ».<sup>4</sup>*

L'enjeu d'une scène d'action réside à la fois dans le fait de proposer au spectateur ce qu'il attend, tout en se dépassant et se réinventant.

En vérité, les poncifs du cinéma d'action dont nous parlions brièvement plus haut sont autant de promesses faites à un spectateur averti, qui vient délibérément les chercher dans le métrage. Le film d'action est avant tout un cinéma d'initiés.

<sup>3</sup> Extrait d'un entretien avec Guillaume Pierret, aout 2022.

<sup>4</sup> Ibid.

## CHAPITRE 2 : ECRIRE ET PENSER LES SEQUENCES DE COMBAT A L'IMAGE

Dans cette sous partie, nous détaillerons une série d'enjeux importants dans la construction d'une séquence de combat.

### *Rythme*

Le combat filmé se rapproche énormément d'une performance de danse. La chorégraphie s'opère entre les acteurs et cascadeurs, qui apprennent et répètent une série de coups à délivrer dans un ordre précis et selon une vitesse spécifique,

Puisque les séquences de combat dépeignent des actions rapides, où beaucoup d'informations arrivent en même temps au spectateur, leur construction intègre un certain nombre de pauses, qui permettent à l'audience de digérer le flot d'image et de construire des points de repères dans la séquence. Les variations de rythme permettent également de maintenir le spectateur en éveil. Si le rythme est trop constant, le spectateur risque de décrocher ou de s'endormir, en tout cas de moins s'investir dans le métrage, ce que l'on cherche évidemment à éviter.

Ces variations interviennent ainsi dès l'écriture des séquences. Chez le réalisateur Garth Evans, ces phases de pauses sont souvent un moment privilégié pour représenter une violence inouïe, qui frôle le gore et le grand-guignol. Il les appelle des « Punchlines ».

*« Every good fight should have like 4 or 5 good punchlines, like good moments in the choreography when you get the audience to do a collective gasp or something. [...] Quite a lot of the fights I do sort of it end the same way. It suddenly goes quiet. You were in this highh energy high stake sequence and then it drops. So in that moment, that's where the audience [...] kind of catch their breast, and they realize « oh we've just been on this rollercoaster ride ».*<sup>5</sup>(Tous les bons combats devraient avoir quelque chose comme 4 ou 5 punchlines, des moments dans la chorégraphie où vous donnez au public un halètement collectif [...] Un grand nombre des combats que je fais finissent de la même façon. Tout devient tout à coup silencieux. Vous étiez dans cette séquences forte en énergie qui s'écroule tout à coup. C'est le moment où le public reprend son souffle et qu'ils réalisent le manège dans lequel ils se sont fait embarquer.) [Traduction Libre]

Chez Jackie Chan, elles prennent plutôt l'apparence de pauses temporelles couplée à des poses physiques. Dans son film *Drunken Master 2* par exemple, co-réalisé avec Liu Chia-Liang, Jackie Chan met en scène une séquence finale impressionnante où s'enchaînent plusieurs combats sur plus de 15 minutes. Le personnage de Wong Fei-hung, héros populaire chinois ici joué par Jackie Chan,

---

<sup>5</sup> EVANS Gareth, *L'art de l'action – Gareth Evans – Episode 5*, Scott Adkins, Youtube.com, 2020.

est mis à mal au cours des différents affrontements, mais trouve toujours le moyen de se tirer d'affaire en réinventant sans cesse sa façon de se battre.

Dans le premier combat de la séquence finale, Wong Fei-hung affronte un homme armé d'une chaîne. Le combat est rythmé de la façon suivante : Jackie et son adversaire échangent 4 coups en l'espace de 2 secondes avant de se séparer pendant 2 autres secondes. Ils reprennent le combat et s'échangent 8 coups en 5 secondes, avant de se séparer à nouveau et de se toiser du regard pendant 5 autres secondes... Ces petites pauses permettent au spectateur de respirer, tout en lui donnant une information sur le résultat de l'échange que l'on vient de voir. Après le deuxième échange, le plan sur le visage inquiet et énervé de Wong Fei-hung nous fait comprendre qu'il est en difficulté et que le coup de poing qu'il vient de prendre à l'estomac lui fait mal. Sa pause sereine et concentrée après le quatrième échange permet de signifier que le combat dévie définitivement en sa faveur. A la manière de rounds, les pauses des combats permettent d'évaluer la situation des personnages, analyse difficile depuis le moment même du combat puisque les choses vont très vite.



*Fig 3*

Ce travail de rythme en variation est un des énormes enjeux du découpage, puisque ce dernier permet de nuancer le tempo d'une séquence de combat en jouant sur un autre degré que sa chorégraphie.

Toujours dans *Drunken Master 2*, Wong Fei-hung affronte deux adversaires en même temps, le puissant John (Ken Lo) et son bras droit. Avant que Jackie Chan n'envoie valser KO le bras droit de Ken Lo, il s'écoule 15 secondes, pendant lesquels sont montés 8 plans différents, tandis que les combattants se portent 26 coups au total (pas loin des deux coups par secondes donc). L'enchaînement est donc intense mais absolument pas rébarbatif. Les plans se renouvèlent sans cesse, proposant des compositions chaque fois inédites et en accord avec les coups des combattants (passant d'un plan rapproché poitrine en contre plongée, qui appuie des échanges de coups visant la tête, à un plan moyen zénithal lorsque les personnages ne donnent plus de coups fouettant mais se repoussent les bras l'un de l'autre en laissant leurs avant-bras collés. Le plan zénithal est bienvenu, puisqu'il est parfaitement efficace pour lire cet échange de coups particuliers, en se plaçant au-dessus des bras des combattants).



*Fig 4*

L'enchaînement est également rythmé par de courts mais salvateurs moments de pause inclus dans la mise en scène, notamment après des coups particulièrement dévastateurs, efficaces ou impressionnants. Ainsi, à la 7<sup>ème</sup> seconde de cet enchaînement, le personnage de Jackie Chan est mis au sol d'un violent coup de pied dans les jambes. Il met 3 secondes à se relever, laissant un moment finalement important (1/5 de l'enchaînement) à cette respiration pendant laquelle n'est donné qu'un seul coup. Le découpage aide cet instant suspendu en dévoilant tout à coup un plan large, alors que tout l'enchaînement précédent (5 plans) était filmé en valeurs plutôt serrées. Il est important de noter que si cette chute amène une variation dans le rythme des coups, la scène ne perd pas son dynamisme pour autant. Jackie tombe mais très vite, se déplace au sol alors que son adversaire le charge et esquive un coup de pied avant de se relever. Si la vitesse de la chorégraphie n'a pas changé, et que les personnages n'ont pas appuyés de réelles poses, c'est en fait le plan d'ensemble qui a généré cette respiration.



*Fig 5*



Il en va de même pour les trois dernières secondes de l'enchaînement, qui montrent la spectaculaire chute du méchant dans un plan large. Au fond de l'image, on voit très vite le combat reprendre avec le deuxième opposant. En plus de donner du rythme à l'image, les plans larges sont un moment où la topographie du lieu est redonné au spectateur, ce qui augmente la compréhension de l'espace et donc de la séquence.



*Fig 6*

Cet enchaînement n'est finalement qu'une petite partie d'une fantastique scène de combat final longue de près de 15 minutes, mais il témoigne d'un équilibre remarquable entre vivacité du combat et variation de rythme.

Après une partie du combat moins dynamique dans laquelle les deux opposants s'infligent de puissantes accolades et des coups de menton, les enchaînements de coups rapides reprennent de plus belle. 19 secondes d'enchaînements pour 11 plans et 38 coups, dont seulement 3 portés par Jackie Chan, sans succès. Une autre pause de 7 secondes intervient, dans laquelle les adversaires se toisent, puis Jackie Chan repart à l'attaque en arborant une nouvelle technique, plus aérienne et efficace, tout en cercle et en feinte. Sur 10 secondes, on assiste à un enchaînement de 15 coups et 5 plans, avec, en guise de point clef final, un saut de Jackie Chan filmé tout à coup au ralenti. Il s'élève par-dessus la jambe de son opposant et le frappe à la nuque. La séquence de coups enchaîne dès la réception de Jackie Chan sur un nouveau chapitre de l'affrontement.



*Fig 7*

Ce plan au ralenti est particulièrement saisissant, puisqu'il n'intervient qu'après un long combat. Il vient donner de la souplesse à une série d'enchaînements de coups extrêmement rapides, tout en se construisant comme un vrai nœud narratif du combat : Wong Fei-hung prend le dessus grâce à sa technique, et arrive à surprendre son adversaire ainsi que le spectateur. Par sa lenteur (environ deux fois plus lent que les autres plans), il permet également d'apprécier l'acrobatie de Jackie Chan, tout en préparant aux prochains plans en slow motion, qui interviennent peu après, et qui filment avec effroi une des cascades les plus impressionnantes du film : Jackie Chan jeté dans un bassin de braises ardentes.



*Fig 8*

Le découpage, les mouvements, les valeurs de cadre et la cadence d'images apparaissent ainsi comme les différents pas de danse à disposition de l'opérateur dans sa volonté d'intégrer le travail de la caméra au cœur de la séquence d'action.

Ces idées d'axes et d'échelles permettent également d'inclure le hors champs dans ce travail sur le rythme. Par exemple, lorsqu'un personnage affronte plusieurs adversaires, la valeur des plans et surtout leur largeur va indiquer quels adversaires sont visibles et donc lesquels « participent » à un instant T du combat. Des plans plus serrés et centrés sur le protagoniste permettent de rythmer la séquence par les entrées successives dans le cadre des opposants. A la manière d'une séquence de *Scott Pilgrim vs The World* d'Edgar Wright, ou ce sont les panoramiques et les entrées de champs successives qui indiquent les nouveaux adversaires et dirigent le regard du spectateur. Ce jeu de présence dans le champ créer un rythme à sa façon, et installe un combat où les adversaires s'enchaînent mais n'attaque jamais vraiment en même temps, et sans que ceci ne soit gênant.



*Fig 9*

Cette façon de découper le combat en un tempo de différentes salves de coups (une salve correspondant ici à un nouvel adversaire), la séquence gagne en rythme et en lisibilité.

Ainsi, dans une séquence de combat, comme dans une séquence de danse, la chorégraphie se joue entre un combattant et son adversaire, mais aussi entre les comédiens et la caméra, dans une danse interactive.

## **Lisibilité**

*« La lisibilité est le maître mot. »<sup>6</sup>*

Godefroy Ryckewaert est cascadeur, chorégraphe et réalisateur d'action. Il travaille notamment sur des productions Netflix comme la saison 2 de la série *The Witcher*, sur laquelle il a réalisé des prévisualisations de séquences d'actions. Sa chaîne youtube et son site web<sup>7</sup> se trouve par ailleurs de nombreux courts métrages qu'il a réalisés et dans lesquels ils mêlent action finement filmée et comédie. Il m'explique l'importance de la lisibilité en ces termes.

*« En général, dès qu'on ne comprend pas, ça ne m'intéresse pas. C'est comme si pour un dialogue, tu ne comprenais pas ce que les acteurs disaient. « Si ça n'est pas clair, je pense que ça ne vaut pas le coup d'être filmé. Evidemment, en fonction du film et du combat, je vais peut-être atténuer un petit*

<sup>6</sup> Extrait d'un entretien avec Godefroy Ryckewaert, septembre 2022.

<sup>7</sup> <https://www.godefroy-ryckewaert.com/>

*peu la lisibilité pour appuyer un côté immersif. [...] Mais pour moi tout fonctionne du moment que c'est lisible. »<sup>8</sup>*

Si le rythme de la séquence dépend aussi de sa chorégraphie et de son écriture, sa lisibilité naît directement de la façon dont elle est filmée.

*... A travers le décor.*

Comme nous l'évoquions plus haut, la lisibilité vient d'abord de la compréhension de la situation, et donc du lieu et du décor. Il est le terrain principal de l'action, et l'un des éléments qui va le plus avoir tendance à faire varier une séquence de combat, en proposant des terrains inégaux, avec de la verticalité, des pièges ou des accessoires. Un des défis de la mise en scène réside ainsi toujours dans la description d'un lieu de façon suffisamment claire pour en exploiter les différentes possibilités sans perdre le spectateur.

Dans le film *Balle Perdue*, réalisé par Guillaume Pierret et sorti sur Netflix en 2020, une intense séquence d'action dans un commissariat vient faire basculer l'intrigue. Le personnage de Lino (Alban Lenoir) s'évade de sa cellule de détention alors que des policiers tentent de l'en empêcher de toute part. Des plans plutôt larges installent les bureaux et le dédale de couloir. Alors que Lino se fait plaquer sur une table, un plan nous montre un policier qui se relève au loin, matraque à la main, alors qu'un moniteur d'ordinateur tombe au premier plan. Dans cette séquence aux plans parfois serrés et aux multiples adversaires, où l'on éprouve le chaos que subit Lino ce rappel visuel de l'ordinateur est important, puisqu'il rappelle les bureaux et annonce la prochaine arme que le protagoniste va utiliser : un ordinateur portable qu'il trouve sur le bureau. Très utile au montage, le réalisateur explique que ce plan est en fait né d'un hasard contrôlé.

*« Ce plan n'est pas du tout intentionnel, c'est-à-dire qu'on ne l'a pas répété pour que l'ordinateur tombe au moment où le mec se relève derrière. Mais sur le tournage, tu essaie de créer toutes les conditions possibles pour avoir cet accident. Si tu sais que le personnage principal va être éclaté sur un bureau, il faut que le bureau soit rempli d'objets qui vont tomber. Tu fais en sortes que tout se casse la gueule à un moment, et ensuite tu pries pour que tu aies les timings parfaits sur certains plans. Et là c'était un peu le cas, et c'est justement parce que j'ai vu l'ordinateur tombé et le gars se relevé au fond que je me suis dit « ça c'est un plan de coup que je peux mettre ».<sup>9</sup>*

Le dispositif de filmage est ainsi l'atout principal de l'opérateur lorsqu'on en vient à des questions de lisibilité. Au-delà du décor, il définit la compréhension globale du combat ainsi que la trajectoire et l'efficacité des coups.

*... A travers les axes*

Dans le film *Jack Reacher* de Christopher McQuarrie, le personnage éponyme joué par Tom Cruise affronte Charlie (Jai Courtney) dans un combat à mains nues, de nuit, sous une pluie torrentielle. Les deux hommes sont habillés en noir et, de loin, il est peut dire qu'ils se ressemblent. Pourtant, la

---

<sup>8</sup> Godefroy Ryckewaert, op. cit.

<sup>9</sup> Extrait d'un entretien avec Guillaume Pierret, aout 2022.

séquence de combat est parfaitement claire. Elle répond en fait à un dispositif simple mais efficace : un plan large montrant les personnages en pieds et de profil, le même plan en valeur plus légèrement plus serrée (américain), un champ de  $\frac{3}{4}$  sur Reacher et le contrechamp sur Charlie, tous les deux en plan taille avec amorce. La caméra suit les personnages à l'aide de travellings latéraux, et leurs coups à l'aide de panoramiques sur les valeurs plus serrées.



*Fig 10*

Ce dispositif ne change jamais, à l'exception de deux plans où Jack Reacher désarme puis brise le bras de Charlie. Ces deux plans apparaissent comme un peu plus confus mais par conséquent plus violents.



*Fig 11*

La simplicité avec laquelle est filmée cette séquence et à mon sens sa plus grande force. Sobre, elle met l'accent sur la rivalité des deux personnages et sur la cruauté du combat, tout en proposant une scène plus intime et dramatique au milieu d'une longue séquence de combat et de fusillade.

La séquence de fin de *Taken 2*, réalisé par Olivier Mégaton, reprend une situation quelque peu similaire à celle de *Jack Reacher* : deux hommes face à face, à main nue, dans un environnement cependant plus lisible : un intérieur de temple en journée. La place dans leur film respectif, la tonalité et la dramaturgie des deux séquences sont également comparables. Le régime d'image et la sensation qui en découle sont pourtant extrêmement différents.

Tout d'abord, la valeur des plans a tendance à être plus serrée chez Megaton que chez McQuarrie. Ensuite, le rythme est beaucoup plus soutenu dans le deuxième combat. Alors que les deux séquences

ont sensiblement la même durée (entre 1min20 et 1min30), elles n'ont absolument pas le même rythme. La séquence de *Jack Reacher* présente 42 plans. Si certains s'enchaînent rapidement, la plupart des plans jouent une certaine durée, notamment le premier, qui dure plus de 6 secondes. Le rythme s'accélère au fur et à mesure de la séquence, avec une légère augmentation des cuts, qui fait monter la séquence en tension. Dans la séquence de *Taken 2*, on compte environ 120 plans, soit 3 fois plus que dans le film de McQuarrie. Les plans s'enchaînent à une vitesse folle, sans que le rythme de montage ne varie beaucoup. De plus, nous sommes à une échelle quasi constante des personnages. Une valeur en contreplongée autour du plan taille et du plan poitrine prise à des focales relativement longues, et avec très peu de passage au large. Enfin, le montage, en plus d'être rapide et haché, brise sans cesse l'axe des 180° entre les personnages, comme sur ces 4 plans qui s'enchaînent et qui décrivent un coup de poing de l'assaillant du personnage de Liam Neeson.



*Fig 12*

Dès lors, la séquence est extrêmement confusante. Alors que les deux combattants sont des experts du close-combat, et semblent faire preuves de techniques précises et élaborées, on ne perçoit rien de cela à l'écran. Personnellement, je trouve que cette séquence n'est pas réussie, car son régime d'image va à l'encontre des personnages et de leur façon de combattre. Le résultat est à la fois illisible, répétitif et donc extrêmement ennuyeux, ni spectaculaire, ni immersif.

*...A travers le cadre*

A propos de son travail sur le film *The Batman*, le chef opérateur Greig Fraser parlait justement du besoin de lisibilité à l'image dans un combat :

*« I believe, [...] when an image comes up on screen, it takes you half a second, subconsciously, to work out where you are, what you are, who it is and what you're doing. If you've got edits that are one second long, then it's distracting you from actually telling the story properly. I feel like you need to simplify the image, so that when it flashes on the screen, you read it as fast as possible. And that doesn't necessarily mean no production design or no feeling or no mood. It just means you've got to*

*have focus and simplicity to the image.*<sup>10</sup> » (Je pense que lorsqu'une image arrive à l'écran, cela vous prend une demie seconde, inconsciemment, pour comprendre ou vous vous trouvez, ce que vous êtes, qui est-ce et ce que vous êtes en train de faire. Si vous avez des montages de plans qui ne durent qu'une seconde, alors cela vous distrait de la bonne narration de l'histoire. J'ai l'impression qu'il faille alors simplifier l'image, pour que lorsqu'elle arrive à l'écran, vous puissiez la lire le plus vite possible. Et ça ne veut pas forcément dire abandonner le travail de l'image et l'ajout de sentiment et d'ambiance. Cela veut juste dire que vous devez avoir de la concentration et de la simplicité à l'image.) [Traduction Libre]

Lisibilité et vitesse de montage ne sont donc pas incompatible, tant que le régime d'image en a conscience et qu'il s'adapte. Le dernier opus de la saga post-apocalyptique de George Miller *Mad Max : Fury Road* arbore un montage nerveux et extrêmement rapide qui insuffle un sentiment d'urgence constante au film. Les différentes séquences d'actions du film restent cependant très claires, notamment grâce à un parti pris de cadre imposé par George Miller à ses équipes caméras.

« *I could hear him on the coms yelling at camera operators, "Put Charlize in the center of the frame! Put the red dot on their nose!"* »<sup>11</sup> (Je pouvais l'entendre dans l'intercom crier aux cadres : « Mettez Charlize au centre de l'image ! Mettez la croix rouge sur son nez ! ») [Traduction Libre]

Le chef opérateur John Seale raconte cette expérience éprouvante mais très rafraichissante du tournage de *Mad Max*. Miller savait déjà le rythme aigu qu'il voulait insuffler aux séquences, et il fallait donc intégrer à l'image certaines règles pour éviter de perdre le spectateur.

« *Technically, he asked us to center frame at all times. Whatever the point of interest was in every shot, whether a close-up or a wide shot, that had to be in the center of frame, so that as he cut it — and it's cut very fast, as you know; I think the average length of the shots in the movie is 2.3 seconds, George told me — he didn't want the audience to have to search for that point of interest. The cuts would occur and your eyes didn't have to move from one cut to the other. I found it fascinating.* »<sup>12</sup> (Techniquement, il nous a demandé de toujours centrer les images. Quelque soit le point d'intérêt, qu'il s'agisse d'un gros plan ou d'un plan large, ça devait se situer au centre de l'image. Ainsi, quand il coupe – et vous le savez, il coupe très vite ; je crois que le temps moyen d'un plan dans ce film est de 2.3 secondes d'après ce que George m'a dit – il ne voulait pas que le public ait à chercher ce qu'il fallait regarder. Les cuts se produiraient et vos yeux n'auraient pas à bouger d'une coupe à l'autre. Je trouvais ça fascinant.) [Traduction Libre]

Au montage, les plans sont de plus organisés dans une forme de mouvement constant. Les raccords mouvements sont énormément utilisés, comme dans le premier combat opposant Max à Furiosa. Lorsqu'un cut a lieu sur un coup ou une action rapide, le coup en question est souvent montré deux fois, en amont et en aval du cut. Cette technique plébiscitée par Jackie Chan dans son documentaire « *Jackie Chan : My Stunts* » permet de faire gagner les coups en puissance tout en n'entravant jamais leur lecture, même dans des séquences extrêmement rapide.

---

<sup>10</sup> FRASER Greig, *How 'The Batman' cinematographer Greig Fraser Reinvented the Dark knight's big screen presence*, interview par David Viramontes pour Variety.com, 2022.

<sup>11</sup> SEALE John, ["How 'Mad Max: Fury Road' lured Oscar winner John Seale back behind the camera 9"](#). Interview par Tapley Christopher, 2015.

<sup>12</sup> Ibid.

Dans *Mad Max : Fury Road* les raccords sont aussi des ponts entre différentes couches d'un montage alterné, comme dans une séquence située à la fin du film et où les différents protagonistes répartis dans plusieurs véhicules. Le montage en raccords mouvement relie entre eux les personnages et permet de ne jamais briser le rythme de cette course effrénée.



*Fig 13*



### ***Crédibilité : contact et travail avec des doublures.***

Enfin, le troisième enjeu majeur d'une scène de combat est sans doute celui de la crédibilité. Nous nous intéresserons un peu plus tard à la façon de tricher un coup de poing, et à ce que ce mouvement (élémentaire dans les séquences d'actions) implique en termes d'axe et de choix de focale.

De manière générale, une séquence de combat réussie demande avant tout une bonne performance de la part des personnes filmées. Or, quand il s'agit de donner des coups, en recevoir, projeter quelqu'un ou bien chuter au sol : on dépasse les compétences habituellement demandées à des comédiens. Un.e cascadeur.euse, en revanche, en a fait son métier. C'est un professionnel qui y est habitué et qui sait à la fois rendre des coups crédibles pour une caméra, opérer des mouvements complexes et visuellement impressionnants, tout cela avec précision, répétabilité et sécurité.

Il n'est donc pas rare qu'il faille alterner les plans entre un comédien principal et sa doublure, qui assure pour lui des mouvements trop difficiles ou dangereux. Dans ce cas-là, plusieurs solutions s'offrent à l'équipe pour éviter que le changement ne se remarque. La première solution (de loin la moins accessible) est d'avoir recours aux effets numériques pour remplacer le visage de la doublure, comme ce fut par exemple le cas sur le dernier James Bond en date *No Time to Die*. La deuxième solution, bien plus simple, consiste à essayer de filmer le moins possible le visage de la doublure, et de l'utiliser sur des plans de dos, ou bien assez large et le visage plus ou moins dissimulé. C'est une technique notamment utilisée sur le court métrage d'action *Sasha*, sur lequel j'étais assistant caméra. Un personnage se fait recouvrir le visage par un pullover avant de s'engager dans un combat brutal et vicieux. Le combat demandait des figures, chutes et actions que le comédien principal n'était évidemment pas en mesure d'opérer. Sa doublure, un jeune cascadeur, avait été choisi pour sa correspondance en taille et en carrure, et avait assuré les différentes actions avec brio. Le film se réalisant dans une économie assez faible, les deux réalisateurs et scénaristes avaient songé à cette problématique dès l'écriture, leur permettant de jouer avec.

Le changement d'un comédien pour sa doublure peut aussi s'opérer sans masquer complètement le visage des cascadeurs. Bien souvent, les séquences d'actions sont tellement rapides que le spectateur n'aura tout simplement pas le temps de voir la différence. C'est notamment le cas sur des longs métrages mettant en scène Jackie Chan. Ce dernier préférait travailler avec sa propre équipe de cascadeurs, avec qui il développait une certaine habitude et des méthodes de travail efficaces, lui permettant, au moment du tournage, de se concentrer sur son jeu plutôt que sur ses cascades. Sur le film *Mister Cool*, réalisé par Sammo Hung, Jackie est en confrontation avec la pègre Australienne, jouée par des acteurs occidentaux. Pourtant, sur la plupart des plans de combat, les acteurs Australiens sont remplacés par l'équipe de cascadeurs de Jackie Chan, en grande partie asiatique. En faisant un peu attention, on se rend compte qu'en l'espace de 3 plans montés dans une continuité logique, les adversaires changent 2 fois de visage, en faisant notamment un plan plus serré sur l'acteur occidental. La séquence étant extrêmement rapide et les adversaires nombreux, il est difficile de repérer l'artifice au premier visionnage.

La problématique de la doublure cascade est à prendre en compte dès le découpage. Le spectateur du film d'action, souvent lui-même au courant de ses problématiques, pourrait déceler (sans en avoir

forcément l'intention) ce changement de comédien, ou en tout cas le sentir. S'il remarque par exemple que tous les sauts périlleux du protagoniste s'opèrent toujours en plan large, il va malgré lui commencer à se poser des questions qui risquent d'entacher son expérience du film. Pour pallier ce problème, la séquence se doit d'être soigneusement préparée, et l'on doit être sûr de pouvoir proposer suffisamment de plans avec le comédien principal, et entremêler les plans trichés pour les cacher au maximum. De la même façon, il peut être important d'avoir un certain nombre de plans où les acteurs se touchent réellement, dans ce qu'on appelle en anglais un *Positive Contact*. Il s'agit d'un coup réel filmé à l'écran. Souvent, c'est le destinataire du coup qui se place juste à son point d'impact, afin qu'il le touche mais sans appuyer. C'est au cascadeur de donner ensuite une réaction adéquate.<sup>13</sup>

Une technique particulière consiste à faire exister un acteur et sa doublure dans un même plan. Il s'agit du Texas Switch, dans lequel on se sert généralement d'un élément du décor ou d'un mouvement de caméra pour échanger acteur et doublure sans couper la caméra. La technique permet ainsi d'assister à une action impressionnante (faite par le cascadeur) avant de terminer en valeur serrée sur le comédien principal (ou inversement). Un des maîtres actuels du Texas Switch est sans doute le réalisateur anglais Edgar Wright, qui l'utilise dans quasiment tous ses films. Dans *Le Dernier Pub avant la fin du monde* par exemple, le public peut admirer l'acteur Simon Pegg plaquer au sol un policier-robot en sautant par-dessus son scooter. L'acteur se relève ensuite, et continue sa course. Ça n'est pourtant pas Simon Pegg qui effectue le saut, mais sa doublure. Le comédien, dissimulé derrière la moto, profite de la seconde où il disparaît de l'écran pour échanger avec sa doublure. Il se relève en faisant mine de conserver son inertie du saut, et le plan nous permet de voir son visage face caméra après la cascade.

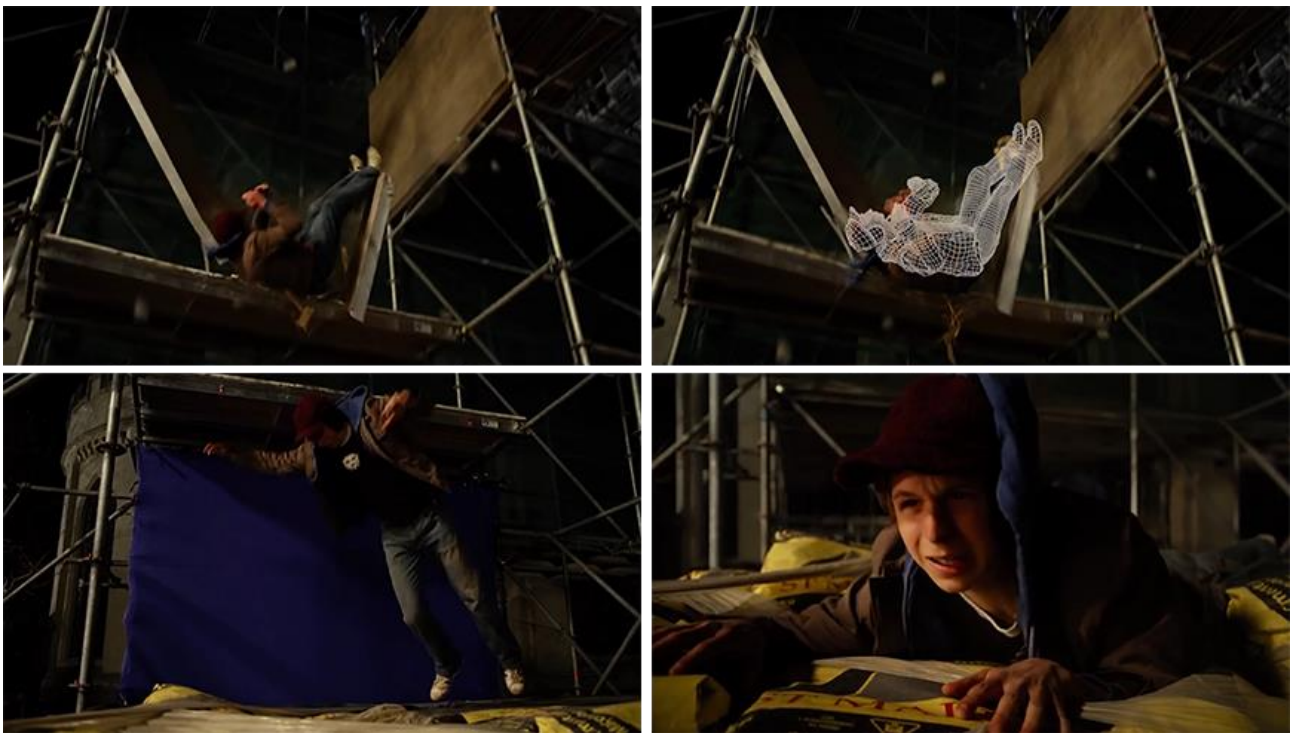


*Fig 14*

<sup>13</sup> Le cascadeur Gui Dasilva et le vidéaste Niko Pueringer discutent du Positive Contact et de d'autres techniques de cascadeur dans l'excellente vidéo « The Corridor Crew Recreate Cobra Kai Stunts | Punch 4 Punch | Netflix », sur la chaîne *Still Watching Netflix*, Youtube.com

Une autre utilisation brillante du Texas Switch chez Edgar Wright se trouve dans *Scott Pilgrim vs The World*. Le film est lui aussi très coutumier à l'effet, comme dans ce gag visuel parfait où le personnage de Scott passe par la fenêtre pour esquiver son ex petite amie. Michael Cera se cache une petite seconde derrière la porte, permettant à un cascadeur de prendre le relais.

Un peu plus tôt, on peut observer une utilisation très intéressante du Texas Switch puisque couplé avec des effets visuels. Un plan montre le personnage de Scott Pilgrim tomber au milieu d'échafaudages, s'écraser sur des sacs de ciments et rouler jusque devant la caméra. La cascade est ici réalisée par une doublure et la transition a lieu sans dissimulation par un objet du décor. Une doublure numérique de l'acteur a été créée, et animée dans le plan pour lier les performances des deux comédiens. La première image de la doublure numérique correspond à la dernière image sur laquelle on peut voir le cascadeur, et sa dernière image correspond à la première sur laquelle on peut observer Michael Cera.



*Fig 15*

Le travail avec des doublures apparait comme un casse-tête amusant pour le réalisateur, l'opérateur et le chorégraphe, qui se doivent de planifier soigneusement les différents changements de comédiens, afin que ceux-ci deviennent invisibles et permettent d'ajouter du spectaculaire aux séquences en gardant un sentiment de crédibilité chez le spectateur.

# CHAPITRE 3 : CONTRAINTES DE PRODUCTION ET IMPACTS SUR LA MISE EN IMAGE

Sans nécessairement parler de scènes onéreuses, les séquences de combat se placent dans un rythme et une économie de tournage différents des autres scènes. Elles demandent tout d'abord un travail de préparation accrue. Il s'agit de chorégraphier les combats, d'imaginer la façon dont ils seront filmés, et de les répéter inlassablement avec les cascadeurs.euses et les comédiens. Ces dernier.es ont d'ailleurs souvent besoin d'une préparation physique particulière, afin que les enchaînements soient visuellement satisfaisants et exécutés sans risque de blessures, pour eux comme pour leurs partenaires.

A l'heure du tournage, les séquences nécessitent aussi un temps particulier. L'action est souvent synonyme de montage effréné, et demande pour sa construction une évolution constante au niveau du découpage. Il en ressort des séquences avec un nombre important de plans, et donc évidemment plus lourd en matière de tournage. Enfin, les séquences de combat sont avant tout des moments de performances physiques de la part des comédiens, des cascadeurs et parfois des cadresurs. Bien que leur métier repose sur la répétition d'actions physiques, ils n'en demeurent pas moins sensibles à la fatigue. Cette dernière peut alors s'avérer effrayante, notamment sur des cascades particulièrement dangereuses. La question de l'épuisement des comédiens est un vrai enjeu lorsque l'on construit le plan de travail d'une séquence de combat.

Par exemple, sur une séquence dialoguée, on aurait tendance à vouloir filmer les plans larges « master » en premier, et même à s'y attarder. Pour un opérateur, commencer par le plan large à ceci de commode qu'il s'agit souvent d'un des plans les plus complexes à tourner, puisqu'il y a une grande quantité de décor à éclairer. De plus, en termes de moyens déployés, on peut plus facilement plier ses plans serrés pour raccorder sur le large que l'inverse. Pour l'équipe mise en scène et pour les acteur.rices, les plans larges sont aussi souvent synonymes d'échauffement. On va pouvoir répéter puis jouer la séquence plusieurs fois, y fixer nos mouvements et nos envies, mais peut être sans aller dans l'intensivité que nécessiteront plus tard les plans serrés, où le visage et donc l'émotion des personnages sera au plus proche du spectateur. En plus de ces deux aspects pratiques, le plan large apparaît souvent comme une solution bien utile pour la personne qui montera le film. Même lorsqu'il se retrouve peu monté au final, le plan large « master » d'une séquence dialoguée semble donc un bon compromis pragmatique et narratif. Pour une séquence de combat, l'enjeu est différent. Un plan large tourné en master reste certes utile, mais pourra rarement satisfaire en lui-même le rythme de la séquence, ni proposer un axe optimal pour rendre crédible les différents coups distribués. De plus, un plan large master d'une séquence de combat est sans doute le type de plan le plus épuisant pour les comédiens.nes et les cascadeurs.euses. En termes de jeu, un cadre large nécessite des mouvements plus amples qu'un cadre serré, et les combattants sont amenés à se donner très vite à fond, alors même que les plans les mieux cadrés pour ce qu'ils proposent ne sont pas encore filmés.

C'est notamment l'avis du réalisateur de *The Raid* Gareth Evans, lors de son interview par l'artiste martial Scott Adkins. Tous deux parlent de la « méthode Hong Kong », où l'on ne tourne pas toute la séquence en master mais morceau par morceau, en sachant à l'avance quel plan servira pour quel moment précis du montage (se rapprochant de la forme du « tourné-monté », puisque le moment où l'on coupe la caméra correspond souvent au moment où l'on insérera un cut au montage.). Evans et

Adkins ont alors ce petit échange qui résume la problématique du plan large master en séquence de combat :

Gareth Evans : « *I never ever entertained the idea that we would do any kind of masters for anything in terms of fight sequences. There's no one shot that's gonna sustain you for the entire sequence.* »

Scott Adkins : « *If it's acting, it's a good idea to maybe warm-up before [...] but if it's action, you got to conserve people's energy* ». <sup>14</sup> (Gareth Evans : « Je n'ai jamais alimenté l'idée de faire quelconque plan master pour les séquences de combat. Il n'y aura pas de plan unique qui pourra vous suffire pour la séquence entière. » Scott Adkins : « Pour du jeu, ça peut être une bonne idée, comme un échauffement. Mais pour de l'action, il faut conserver l'énergie des gens. ») [Traduction Libre]

Filmer « l'action » est ainsi opposé à filmer « du jeu ». La scène de combat induit un certain nombre de spécificités (grande performance physique des comédiens, angles de caméras précis pour que les coups fonctionnent, découpage haletant) qui en font un objet particulier à filmer. Ainsi, le contexte de fabrication permet ou non certains types de mises en scènes, révélant ce qui semble important aux cinéastes ou aux producteurs des films.

Par exemple, lorsque sur le film *Who am I ?*, l'acteur, réalisateur et artiste martial Jackie Chan insiste pour opérer plus de 65 prises sur un plan de 5 secondes, c'est aussi parce que le contexte de production le permet. Le plan est en apparence simple, mais surprend par sa fluidité et sa précision rythmique. En plein combat, on y voit Jackie Chan envoyer un coup de pied circulaire dans une chaussure qui termine dans la figure de son adversaire. Dans la continuité de son mouvement rotatif, la superstar chinoise s'élanche dans un saut à 360° pour retomber sur les pieds de l'opposant. Son partenaire de jeu sur ce plan, Andy Cheng, membre à l'époque de la prestigieuse Jackie Chan Stunt Team, résume les conditions qui permettent à ce type de plan d'être réalisé.

« *In Hollywood and in Hongkong, the system is different. In HongKong, he (Jackie) is a star, he's a director, he have a lot of control and he make the decisions. If he thinks to something he want to do, he will spend time and try to get it done right. You will never see this thing anymore.* » <sup>15</sup> (A Hollywood et à Hongkong, le système est différent. A Hongkong, Jackie est une star, c'est un réalisateur, il a beaucoup de contrôle et il prend les décisions. S'il pense à quelque chose qu'il veut, il va prendre le temps et essayer de le faire bien. On ne voit plus de genre de choses de nos jours) [Traduction Libre]

Jackie Chan peut ainsi développer une mise en scène sobre et élégante, dans laquelle chaque détail semble minutieusement réglé. Il est d'ailleurs intéressant de noter que cette méticulosité dans la façon de travailler se ressent beaucoup moins sur ces films américains, où Jackie n'a évidemment pas la même influence sur la production des films.

Par ailleurs, l'exemple du film *John Wick* offre quant à lui un cadre de production relativement différent. Le film, réalisé par les deux cascadeurs et chorégraphes David Leitch et Chad Stahelski (fondateurs de la société de production de films d'action « 87eleven »), se présente comme un film de vengeance d'une heure et quarante minutes et où les scènes de combat occupent autour de 50 % du film. Le personnage de John Wick est interprété par l'acteur Keanu Reeves, vedette affiliée au

<sup>14</sup> EVANS Gareth et ADKINS Scott, *L'art de l'action – Gareth Evans – Episode 5*, Scott Adkins, Youtube.com, 2020.

<sup>15</sup> CHENG Andy, *Stuntmen React to bad and great hollywood stunts 33*, Corridor Crew, Juillet 2022.

cinéma d'action notamment depuis la trilogie *Matrix* réalisé par Lana et Lily Wachowski. (sur lesquels Chad Stahelski était d'ailleurs la doublure cascade de Keanu Reeves). Malheureusement l'acteur n'est pas, à l'époque de *John Wick*, dans sa plus grande forme martiale.

« *Keanu had come from like two years of doing stuff that didn't require a lot of physicality. He wasn't in John Wick's shape, he didn't have any of the martial art training that he had in that film.* »<sup>16</sup>  
(Keanu sortait de deux ans de projets qui n'avaient pas demandés beaucoup de compétence physique. Il n'était pas dans la même forme que le personnage de John Wick, il n'avait rien de l'entraînement martial dont il fait preuve dans le film.) [Traduction Libre]

Le réalisateur Chad Stahelski, ancien cascadeur puis chorégraphe de combat est très au fait de la façon dont les films d'action sont produits à Hollywood, et des soucis que le star-system peut engendrer sur la mise en image et le montage d'une séquence de combat comportant une vedette qui n'a pas les compétences martiales requises.

« *You spend a million dollars on this actor, you want the actor to be there. They're going to cut, they're going to put his face in there. If you don't anticipate that and choreograph your entire fight to be this Kung fu-wushu-extravaganza-wire-work-thing and your actor does three shots in it, how do you think it's going to work out ?* »<sup>17</sup> (Vous dépensez un million de dollars sur un acteur, vous voulez donc que l'on voit l'acteur... Au montage, ils vont le mettre à l'écran. Si vous n'anticipez pas cela et que vous chorégraphiez votre combat comme étant une démonstration extravagante de Kung Fu, Wushu, et de travail de câble et que votre comédien ne fait que 3 plans, comment pensez-vous que ça puisse fonctionner ?) [Traduction Libre]

En grand connaisseur et aficionados du cinéma d'action, Stahelski sait maximiser ses séquences de combat. Dès lors, tous ses choix de production, d'écriture et de mise en scène sont pris avec un objectif principal : créer un film à l'action fluide, crédible et cohérente. Il embrasse alors complètement ses contraintes de planning et de budget pour aller dans ce sens.

« *We didn't have time. We didn't have a second unit. We're going to shoot all the action with the first unit, we were going to get these big long takes done because they were cheaper and we didn't have time for all the setups and relight. So we told Keanu « We're going to get you in shape, we don't want to risk punching and kicking because it's going to take you a year to get your splits back. We're going to do all jui jitsu grappling so no matter what angle we're at it's going to be a sell. We don't have to sell hits, we don't have to worry about a miss, we don't have to do any of that stuff. We are going to train in close quarter gun work so we can keep the camera wide and still see everything, we're going to block it so that we tie all the bad guys in, and we're gonna roll whether the gun jams, whether you have to reload, we're just gonna see it all on camera and everything's gonna be contact. And that's how we worked it out, but the canevass was we need you to commit to train with us for the 15 weeks.* » »<sup>18</sup> (Nous n'avions pas le temps. Nous n'avions pas de deuxième équipe. Nous allons tourner toute l'action avec l'équipe principale, nous allons faire ces longs plans qui s'étirent en

---

<sup>16</sup> STAHELSKI Chad , *L'art de l'action – Chad Stahelski – Episode 9*, Scott Adkins, Youtube.com, 2020.

<sup>17</sup> Ibid

<sup>18</sup> Ibid

longueur parce que c'était moins cher, et nous n'avions pas de temps pour d'autres mises en place et changements de lumières. Donc nous avons dit à Keanu « Nous allons te mettre en forme, nous ne voulons pas risquer des coups de poings ou des coups de pieds parce que cela va prendre un an pour te ramener au niveau. Nous n'allons faire que des mouvements de saisies de Jui Jitsu pour que, peu importe l'angle auquel on se trouve, les plans fonctionneront. On n'aura pas à tricher les coups, on n'aura pas à se soucier des coups que l'on loupe. On va s'entraîner en combat rapproché au pistolet pour que l'on puisse filmer en plan larges et tout voir, et l'on continuera de filmer pendant les chargements de pistolet. Mais pour cela, nous avons besoin que tu t'entraînes avec nous pendant les 15 prochaines semaines.) [Traduction Libre]

Comme il le précise ensuite, le but n'est pas de chorégraphier pendant 15 semaines, mais de permettre au comédien d'apprendre les combats, et de les répéter de nombreuses fois avec les cascadeurs qui seront avec lui plus tard sur le plateau. Le but était de construire une mémoire des mouvements et de l'exécution à la façon de danseurs.

« *We took the dance routine just like a professional dance crew would to it. They train together they live together they work together every single day.* »<sup>19</sup> (Nous avons pris une routine comme le ferait une troupe professionnelle de dance. Ils s'entraînent ensemble, vivent ensemble et travaillent ensemble tous les jours.) [Traduction Libre]

Ainsi, même si l'équipe des films *John Wick* opère une préparation accrue (selon les dires de Stahelski, jusque 3 fois le budget qu'on alloue généralement à la préparation d'un film), il s'agit d'un précieux temps gagné pendant le tournage du film, où l'équipe est plus importante et donc les coups journaliers plus chers. Les trois films *John Wick* seront ainsi tous réalisés en 55 jours ou moins, alors même qu'ils proposent des scènes d'action de plus en plus ambitieuses.

Cette préparation inclut évidemment le travail de cadre. Les cadres récurrents sur les films de Chad Stahelski sont intégrés à la préparation du film plus d'un mois avant le tournage, et s'entraînent à filmer avec un équipement aussi lourd et encombrant que celui qu'ils auront plus tard sur le plateau. Une fois encore, le réalisateur se sert de son expérience et pense à rebours : il semble impossible, même pour des cadres très expérimentés, de découvrir un enchaînement chorégraphique le jour même et de décider d'angles de prises de vues judicieux.

En résultat, le film développe ses scènes d'action de façon originale, en favorisant de longs plans stables et très lisibles dans lesquels l'efficacité et le caractère méthodique du personnage de John Wick sont exacerbés. Le protagoniste neutralise ses adversaires essentiellement à l'arme de poing, tout en étant bien souvent aux contacts des antagonistes. Ce style de combat, à mi-chemin entre le combat aux corps à corps et le *gunfight*<sup>20</sup> fascinera les amateurs de film d'action au moment de la sortie du film, relançant le terme de « Gun Fu » (une contraction de l'anglais « Gun » pour pistolet et « Fu » du nom « Kung Fu » donné en occident aux arts martiaux chinois) surtout popularisé par les films Hongkongais du réalisateur John Woo.

---

<sup>19</sup> Ibid

<sup>20</sup> Un *Gunfight* est le nom donné aux phases de fusillades dans un jeu vidéo ou un film lorsque ladite fusillade se déroule de manière acrobatique et effrénée.

Le succès du film *John Wick* résulte ainsi de cette connaissance des enjeux de production d'un film d'action. Comme l'explique Stahelski, les idées esthétiques et narratives du film ont épousé les difficultés de productions potentielles, afin de toujours proposer l'action la plus spectaculaire et crédible en accord avec les moyens à disposition.

Il est par ailleurs intéressant de constater que comparé au premier volet, *John Wick 3 : Parabellum* met beaucoup plus en avant la performance maritale et physique de Keanu Reeves. Le personnage se retrouve en effet dans de nombreux combats de contacts dans lesquels il délivre et reçoit coups de poing sur coups de pied. La condition physique de Keanu Reeves n'est plus un frein à la chorégraphie des combats comme au moment de *John Wick* premier du nom et permet de développer de renouveler les idées de mises en scène du premier film tout en développant d'autres aspects guerriers du protagoniste.

Évidemment, les exemples de films développés dans cette partie ne se posent pas en modèle de ce qui est fait dans l'industrie. En France, alors même que le pays a une histoire du cinéma très liée à l'action et à l'aventure, les séquences de cascade et de combat se font souvent timides. La méconnaissance des équipes quant au temps et à l'investissement que requiert une scène d'action ne permet parfois pas à cette dernière d'être exécutée et filmée correctement. On prend du retard sur la partie « comédie » d'une séquence, et c'est la partie « action » qui en pâtit. Ce schisme que l'on ressent parfois entre une équipe de tournage et son équipe de chorégraphes/régisseurs.euses cascades est souvent à l'origine de scènes de combat bridées, hétérogènes au reste du film, et éloignées des ambitions d'origines.

Les moyens mis en œuvre sont propres à chaque film, et définissent malgré eux le style et la valeur que le metteur en scène, le chorégraphe et l'opérateur insuffleront au film et à ses séquences d'action.

Le succès de *Who Am I* et *John Wick* vient donc en partie du fait que ces films incluent l'action très tôt dans leurs processus de production. La façon dont est pensée et préparée un film d'action définit aussi forcément la façon dont il sera filmé. La séquence de combat et sa mise en image évolue ainsi toujours dans cette fine ligne entre désir esthétique et contraintes de production.



## CHAPITRE 4 : PREVISUALISATION D'ACTION ; METHODES ET USAGES

Il est vrai que certains outils semblent aujourd'hui indispensables dans la conception d'une scène de combat. C'est notamment le cas des prévisualisations de combats, ou « préviz » qui permettent à l'équipe cascade de chorégrapier, filmer et monter en amont les différents combats. On y retrouve en plus des différents mouvements des personnages, les idées de cadre et de rythme des séquences, donnant un document technique utile sur lequel l'ensemble de la production peut se baser. L'équipe mise en scène pourra effectuer différents retours en amont du tournage et estimer le temps nécessaire à la prise de vue. De même, ces documents révèlent les différents axes et permettent donc de savoir avec plus de précision quelles zones du décor seront filmées (influant le travail de la décoration mais aussi de la lumière, la disposition du champ technique etc.). La « préviz » est donc un outil particulièrement utile sur des productions divisées en deux équipes, et où les séquences d'actions seront réalisées par une équipe B bien plus au fait que l'équipe A sur la réalisation de scène d'action, mais agissant pourtant sous sa tutelle. La préviz devient alors un moyen de communication au sein des équipes de tournages. Véritable storyboard amélioré, la préviz est aujourd'hui utilisée sur de nombreuses productions, qu'il s'agisse de films asiatiques, américain ou européens, aux budgets parfois radicalement différents. Néanmoins, son degré de préparation et son suivi lors du tournage est évidemment propre à chaque équipe, projet et ambition.

Nous parlions plus haut de la méthode utilisée par Gareth Evans, qui suit un protocole où il ne tourne jamais de masters mais découpe toujours son action en différents morceaux qu'il assemble ensuite en une continuité. Dans cette volonté de ne tourner que ce qui est utile, le terme de « tourné-monté » est plus qu'approprié. En plus de suivre religieusement la prévisualisation préparée, le réalisateur Gallois et son équipe ont profité du tournage du film *The Raid 2* pour mettre au point une technique de montage image directement sur le plateau. Dès que la caméra coupe, les rushs sont envoyés sur une station de montage à côté du village vidéo, et permet de voir immédiatement si le plan s'insère facilement dans le montage, et se raccorde avec les plans précédents.

*« You can see all the shots working. Because there is so many different parameters and so many variables that could change differently on a take, whether it's a slight repo of the camera that's not quite right or whether the performance takes a little longer or whether there is something that the actors done which is different but I prefer it ... [...] Basically when you get something that just works right but it might not cut into the next shot or it might need another shot to add, I konw I need that shot. I know it right there in that moment. »*<sup>21</sup> (Tu peux voir la façon dont les plans fonctionnent entre eux. Parce qu'il y a tellement de paramètres différents et tellement de variables qui peuvent changer d'une prise à l'autre, que ce soit un léger repositionnement de la caméra qui n'est pas précis ou bien la performance qui prend plus de temps, ou bien s'il y a quelque chose que les acteurs ont fait différemment mais que je préfère... De façon générale quand tu as quelque chose qui fonctionne mais qui risque de ne pas être tout à fait raccord avec le plan suivant, ou bien qui demanderait un plan supplémentaire, je sais immédiatement que j'ai besoin de ce plan en plus.) [Traduction Libre]

---

<sup>21</sup> EVANS Gareth, *L'art de l'action – Gareth Evans – Episode 5*, Scott Adkins, Youtube.com, 2020.

Cette démarche jusqu'au-boutiste offre au réalisateur de travailler dans la précision, tout en pouvant suivre et adapter son planning de tournage au jour le jour, et éviter les mauvaises surprises et les reeshoot en post-production.

Néanmoins, sur des films aux ambitions d'action moins grande, la différence entre la préviz et la séquence réelle se fait ressentir. Ce gap est l'occasion d'en révéler un peu plus sur les conditions de tournage et les choix qui amènent un résultat différent.

C'est notamment le cas sur la saison 2 de la série Netflix *The Witcher*. Godefroy Ryckewaert était réalisateur d'action sur certaines séquences de la série. Pour préparer le tournage, il a réalisé une des séquences de combat en préviz qu'il a récemment publié sur sa chaîne youtube. Il est donc facile de comparer la préviz et la séquence réelle.

Les différences sont ténues, mais suffisent à modifier complètement le souvenir que l'on a de la séquence. Dans la préviz, un jeu de zooms dynamiques mettent l'accent sur l'encerclement du personnage principal Geralt de Riv, qui n'est pas traité de la même façon dans la séquence. Un échange autour d'un adversaire en particulier, armé d'un trident, est plus marqué dans la préviz. Le combat gagne alors en enjeux et en lisibilité.

Un plan en particulier m'a étonné. On y voit un homme se faire projeter sur une table. La caméra avance vers lui, dépasse la table et arrive sur Geralt au moment où un autre personnage l'attaque. Dans la préviz, la caméra se sert d'un coup circulaire du nouvel adversaire pour motiver elle-même un mouvement circulaire autour des deux combattants. Or, si ce plan existe bel et bien dans la séquence finale, je le trouve un peu moins musclé et motivé, notamment parce que le mouvement circulaire de la caméra et du coude ne sont pas complètement synchrones.

D'après Godefroy, cela est dû à plusieurs facteurs : les acteurs tout d'abord, qui n'ont pas le même niveau de répétition que leurs doublures ; le manque de répétition global ensuite ; et enfin la différence de rig pour filmer le plan. Alors que Godefroy avait filmé son plan à la main, l'équipe a utilisé un stabilisateur, qui certes opère des mouvements très fluides, mais semble enlever quelque chose.

*« Pour moi ça retire ce côté immersif, violent. Ça marche quand même, mais ça devient un peu trop stable parfois et tu es moins réactif avec la caméra. Je pense qu'on aurait pu encore mieux le rentrer avec quelques prises de plus. »<sup>22</sup>*

Je pense que la préviz est un outil réellement intéressant lorsque l'on donne derrière le temps aux équipes de régler ce genre de détail une fois sur le plateau, où lorsque les personnes ayant justement réalisé la préviz ont davantage d'influence et de pouvoir au moment du tournage.

---

<sup>22</sup> Extrait d'un entretien avec Godefroy Ryckewaert, septembre 2022.

# **PARTIE 2 :**

## **IMAGER L'IMPACT, OUTILS DE L'OPÉRATEUR**

# CHAPITRE 1 : SEMANTIQUE, ESTHETIQUE ET ENJEUX NARRATIFS DU COUP DE POING

D'une certaine façon, le coup de poing se constitue comme l'unité de base d'une séquence d'action. Geste violent, brutal et sidérant auquel une grande majorité de personnes ne sont heureusement pas confrontés tous les jours, il est pourtant un acte plus que familier à l'écran. Au cinéma, le coup de poing fait partie de ces formes fortement exploitées puisque très utiles : l'action est visuelle et auditive, et parvient un en très court instant à poser des enjeux narratifs et esthétiques.

L'action du coup de poing peut être décomposée en trois temps principaux :

\*Le premier temps est celui dit de l'amorce. L'assaillant prend de l'élan pour donner de la vitesse et de la puissance à son coup. C'est un moment où les intentions du coup se font claires, puisque tout le corps se déforme dans l'intention de frapper. Par exemple, pour un coup de poing de type « crochet du droit », les yeux de l'assaillant fixent la zone visée par le coup, son poing se resserre, son bras droit se plie autour du coude qui se soulève légèrement, son bassin et ses épaules pivotent pour positionner le bras en arrière avant de le lancer rapidement en avant, le coude se déplie et le bras se déploie dans toute sa longueur et sa puissance.

\*Le second temps est celui de l'impact. C'est également le plus court, puisqu'il ne désigne que ce très court instant où les deux combattants se touchent. Le moment où les corps rentrent en collision et se déforment mutuellement, générant une information de douleur qui n'est pas encore tout à fait traitée par l'assailli.

\*Enfin, le troisième et dernier temps est celui de la réception. Pour l'assaillant, le coup entraîne une réaction souvent moins attendue que celle de son opposant. Le bras revient en position de départ, ou bien reste tendu dans une pose dramatique, ou encore entraîne une douleur inattendue. Néanmoins, c'est la réaction de l'assailli qui semble plus importante que celle de l'assaillant. L'information de douleur est traitée par l'organisme et va trouver une expression sur le visage du combattant. Son corps encaisse le coup en se déformant plus ou moins, se repliant autour du poing pour un *direct au ventre*, faisant se pivoter rapidement la tête autour de la nuque pour un *crochet*, ou projetant carrément tout le haut du corps en arrière dans le cas d'un *uppercut*. C'est la réaction de l'assailli qui va immédiatement indiquer la puissance, et donc la réussite du coup.

Le coup de poing, que l'on pourrait définir physiquement comme un transfert d'énergie depuis un lot de phalanges pliées vers la mâchoire d'une figure, se lit et s'analyse également par le transfert d'un assaillant à un assailli. Autour de l'impact s'articulent les émotions et réactions des combattants, que l'on décode dans le même sens que le coup de poing. Ce dernier nous donne un sens de lecture et c'est la mise en parallèle de l'amorce du coup avec sa réception qui va permettre d'apprécier la puissance, l'efficacité et la maîtrise d'un coup. En d'autres termes, raconter avec un coup de poing.

Un bon exemple de ce sens de lecture basique se trouve dans l'un des coups de poing les plus célèbres de l'histoire du cinéma, inclus dans le premier volet des aventures d'Indiana Jones, *Les Aventuriers de l'arche perdue*, réalisé en 1981 par Steven Spielberg. Dans les photogrammes suivants, on peut suivre le coup de poing brutal et surprenant de Marion, filmée par-dessus l'épaule du personnage interprété par Harrison Ford. Le coup de poing est laissé dans son entièreté, de l'amorce du coup jusqu'à la réaction surprise de l'aventurier.



*Fig 16*

Au même titre que le baiser d'amour véritable, le coup de poing est un geste que le cinéma s'est complètement approprié, et qui n'est évidemment pas réservé aux films estampillés « bagarre ». Ce jeu d'action/réaction presque primitif est un outil formidable pour raconter des histoires variées et

profondes, de l'emplâtre<sup>23</sup> mélancolique et salvatrice de *Retour vers le futur* aux vicieuses torgnoles<sup>24</sup> d'*Orange Mécanique*, en passant par les hilarantes et maniérées beignes<sup>25</sup> en série de *The Grand Budapest Hôtel*.

Le coup de poing possède en lui des enjeux esthétiques et narratifs importants, puisqu'il permet en un très court instant d'établir certaines règles propres à chacun des films qu'il utilise.

Dans son essai vidéo *How a great movie punch work* (sous-titré « a tribute to punch in movies »), le vidéaste Patrick Willems explique qu'un simple coup de poing permet de définir une grande partie de la tonalité du film, en caractérisant notamment le rapport qu'entretient l'œuvre à la violence. Il prend vite l'exemple du film de Steven Spielberg *Les Aventuriers de l'arche perdue*, et de la scène de retrouvaille entre le personnage de Marion et celui d'Indiana Jones dont nous parlions précédemment.

« *The huge impact and the slightly comical reaction tell us that the violence is heightened, and for lack of a better word: "fun" movie violence. We're not meant to take this too seriously.* »<sup>26</sup> (L'énorme impact et la réaction légèrement comique nous dit que la violence est amplifiée, et, à défaut d'avoir un meilleur mot : « drôle ». Nous ne sommes pas sensés la prendre trop au sérieux) [traduction libre].

L'aspect comique du coup vient évidemment du jeu des deux interprètes, et de la disproportion entre l'impact très violent que représente le coup et la réaction lunaire du personnage d'Indiana Jones. Le choix de découpage très simple du coup de poing (en un seul plan), permet aux acteurs de développer une rythmique comique à l'intérieur du plan, appuyée par la composition de l'image.

C'est tout d'abord le personnage de Marion qui est à l'honneur au début du plan puisqu'elle est nette et correctement éclairée. Lorsque son poing vient toucher le visage d'Indiana Jones, l'acteur effectue un demi-tour pour se retrouver le visage face à la caméra. C'est dorénavant sa réaction qui nous intéresse : à quel point a-t-il mal, à quel point est-il en sonné ou en colère ? Il est intéressant de noter que dans son impact, le coup a déplacé le personnage de Jones jusque dans un espace où son visage prend mieux la lumière, rendant ses expressions lisibles. De la même façon, la zone de mise au point, qui indique habituellement au spectateur les éléments à regarder en dirigeant son regard, s'est transférée de Marion à Indie, guidé par le coup de poing. Ce dernier a indiqué un sens de lecture que le réalisateur a appuyé par des choix de composition, de netteté et de lumière. La lecture de l'action est fluide et nous apparaît simplement.

Inséré au milieu d'un dialogue, le plan semble n'être que la continuité d'un champ contre champ classique. Pourtant, au moment où Marion arme son poing, la composition révèle tout autre chose : le personnage d'Indie ne voit pas le coup arriver puisqu'il regarde précisément à ce moment-là la zone hors-champ située derrière la caméra. Le spectateur a soudain une longueur d'avance sur le personnage, créant une ironie dramatique visuelle que viendra ensuite appuyer la valeur serrée du visage d'Harrison Ford. Le comique de geste des comédiens est ainsi renforcé par une forme de montage dans le plan.

---

<sup>23</sup> Coup de poing

<sup>24</sup> Gifle, série de coups.

<sup>25</sup> Coup à la tête

<sup>26</sup> WILLEMS Patrick, *How a Great Movie Punch Works*, Video Essay on Youtube.com 2017.

Ce jeu de relation entre l'avant-plan et l'arrière-plan est une des constantes de *Les Aventuriers de l'arche perdue*, que l'on retrouvait d'ailleurs dès la première séquence avec le célèbre plan de l'idole et du sac de sable. La composition crée une ironie dramatique et un décalage entre ce que le spectateur sait et ce que le personnage ignore encore, à la façon de beaucoup de gags visuels burlesques développés par exemple par Buster Keaton.



*Fig17 et Fig18*

A l'image du coup de poing de Marion, l'action (et particulièrement « l'action comique » du film) est souvent traitée avec ces jeux de composition. Ceci appuie une certaine ironie visuelle, notamment lors des morts d'une violence absurde, scènes ayant marqué l'imaginaire collectif.



*Fig 19*

Dès ce premier coup de poing, *Les Aventuriers de l'arche perdue* révèle ainsi le régime d'image d'action et la tonalité associée qu'il utilisera tout au long du film.

Willems oppose cet extrait avec celui du premier coup de poing du film *Fight Club*, réalisé par David Fincher, dans lequel le personnage interprété par Edward Norton (Jack) frappe celui interprété par Brad Pitt (Tyler) dans l'oreille. Le plan est plus perturbant : comme pour celui de *Les Aventuriers de l'arche perdue*, il traite l'ensemble du coup en une seule fois. Amorce, impact, et réaction du personnage de Tyler. Il est intéressant de constater que le cadrage du plan appuie son ancrage au réel : le cadre est plutôt large (plan américain des deux protagonistes) et nous montre les personnages de profil.

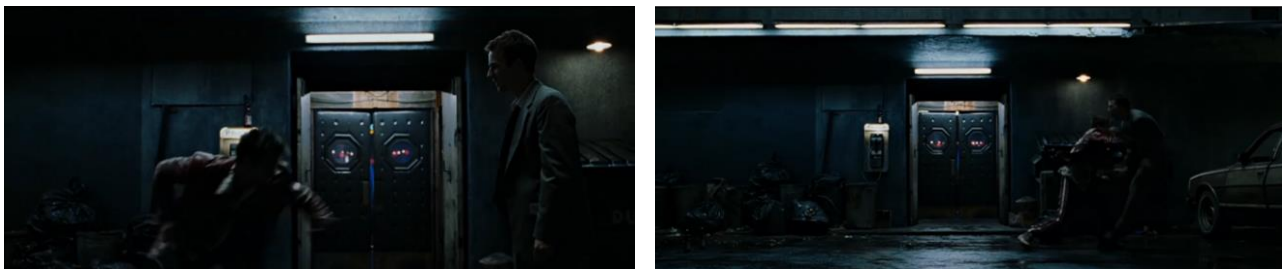


*Fig 20*

En évitant le classique plan par-dessus l'épaule (qui, comme nous le verrons plus tard, est très commode pour truquer les coups de poings), Fincher nous dévoile le coup sans artifice apparent, de façon froide et relativement perverse. Le premier coup est présenté dans un plan fixe, froid et violent car banal. Aucun élément technique ne met l'accent sur l'impact du coup : la caméra est fixe et ne bouge qu'après l'impact pour suivre Tyler se tordre de douleur, Une simplicité de traitement qui appuie la douleur du personnage, notamment dans ce panoramique que le coup déclenche soudain et qui nous permet de suivre Tyler souffrant. La caméra appuie ainsi la brûlure du poing plus que son impact, l'occasion pour Fincher de poser les bases de ce que signifie un coup de poing dans l'univers de son film, mais aussi de se laisser une marge de progression certaine dans la façon dont il filmera et appuiera de plus en plus les coups (sans jamais perdre cette notion viscérale).



Le deuxième coup de poing qui arrive juste après le premier est déjà beaucoup plus intense, notamment par un raccord dans l'axe violent ainsi qu'un travelling latéral l'accompagnant. Le raccord dans l'axe soudain surprend, tout comme l'assaut de Tyler que ni le spectateur, ni le personnage de Jack n'a vu venir. Avec le découpage de ses deux premiers coups, le film présente une approche organique, cruelle et simple de la violence, tout en commençant à suggérer l'escalade de son intensité, que nous suivrons tout au long du film.



*Fig 21*

« *This one tells us the violence is messy and painful and much closer to reality.* »<sup>27</sup> (Celui-ci nous dit que la violence est sale, douloureuse et beaucoup plus proche de la réalité)[traduction libre].

Ces enjeux narratifs se construisent aussi au niveau sonore. Il y a des centaines de façons de bruiteur un coup de poing : en enregistrant des sons de chocs sur de la peau ou de la viande ou en utilisant des bruits plus métalliques provenant d'origines différentes... En restant très simple sur le bruit de l'impact, ou en détaillant tout un tas de conséquences : les os qui craquent, la peau qui ondule, l'oreille qui siffle... Les possibilités semblent infinies.

La différence entre le coup de poing de *Fight Club* et celui de *Les aventuriers de l'arche perdue* réside donc également dans le traitement sonore du coup, radicalement différent. Chez Fincher, le bruitage du coup est sec, lourd, très loin de la richesse, la rondeur et l'aspect cartoon de celui du film de Spielberg.

Cette nuance de traitement des coups de poings en accord avec la tonalité du film se ressent également dans la filmographie de Joel et Ethan Cohen. Réalisateurs indépendants américains, les deux frères sont à l'origine de longs métrages extrêmement variés, allant du film de Noël absurde *The Hudsucker Proxy* à l'intense thriller *No country for old men*. Même si les Cohen conservent une pâte visuelle et narrative sur l'ensemble de leur projet, la façon dont ils traitent les coups dépend évidemment du film qu'ils réalisent. On observe ainsi un décalage certain entre les coups de poing présent dans leurs comédies absurdes et ceux présents dans certains de leurs films plus graves et sérieux, comme le western *True Grit* ou bien le tendre et cruel *Inside Llewyn Davis*.

Dans leurs comédies, le duo de réalisateurs aime s'attarder sur les expressions faciales surprises et grotesques de leurs personnages. Ces derniers sont souvent des perdants pathétiques en excès de confiances, rapidement remis à leur place par les coups du destin ou d'adversaires plus chevronnés. C'est notamment le cas des personnages interprétés par George Clooney et Brad Pitt, qui se prennent tous les deux un bourre-pif<sup>28</sup> quasi similaire dans deux comédies différentes : *O Brother, Where Art*

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> Coup sur le nez, face au visage.

*Thou ? et Burn After Reading*. Les coups de poing sont traités de la même façon. Une focale assez large, qui permet d'apprécier l'espace autour du personnage. Une main qui vient depuis l'avant plan vers leur visage face caméra en plan rapproché poitrine. Le bruitage est cartoonnesque et coloré, aigu et mixé de manière élevée. Le coup étant direct, les visages des comédiens restent droits et ne basculent que d'avant en arrière, laissant leurs expressions accessibles. L'occasion pour les acteurs d'afficher leur plus belle grimace ahurie, dans un fugace moment où les personnages révèlent malgré eux leur vraie nature : celle d'adorables idiots.



*Fig 22*

Dans *Inside Llewyn Davis* en revanche, les frères Cohen reprennent l'idée de frontalité des coups mais y ajoutent une distance froide et amère. On est tout à coup dans des plans larges, qui soulignent la détresse et la solitude du personnage interprété par Oscar Isaac alors qu'un inconnu profite d'une sombre arrière cours pour lui régler son compte. Le visage du protagoniste est moins accessible, les coups étant traités de plus loin ou de dos, dans un montage sec et rapide qui juxtapose des plans raccordant à 180°. Le ressenti est plus brutal et fataliste, et s'installe en opposition avec le régime d'image utilisé dans le reste du film, qu'on pourrait définir comme lent, contemplatif et mélancolique.



*Fig 23*

Le traitement est également très éloigné du comique dans le western *True Grit*, dans lequel les Cohen filment les coups avec plus de distance ou de façon beaucoup moins visible, notamment en adoptant des focales longues couplées à un montage haché. Inclus dans des séquences chargées émotionnellement, les coups n'ont pas du tout la même fonction narrative, et apparaissent surtout comme des signes de violence odieuse ou des façons de redistribuer les cartes des situations de force entre les personnages.



*Fig 24*

Un coup de poing, sa violence, la façon dont il est filmé, son traitement sonore et le jeu que construisent autour ses interprètes participent ainsi à définir rapidement la tonalité d'un film et développer son univers.

## CHAPITRE 2 : FILMER LE COUP DE POING ; TRICHE, AXE ET FOCALE

Dans le 15<sup>ème</sup> épisode de la saison 3 de *The Office (US)*, l'extravagant Michael Scott et le non moins extravagant (et beaucoup plus problématique) Todd Packer miment une courte mais efficace scène de combat pour faire rire (sans grand succès) leurs collègues de bureau.

Cette série de fiction est tournée sous la forme d'un documentaire parodique, ou plusieurs cadresurs (au moins 2) suivent inlassablement les vies agitées des occupants de ce bureau, dans un ton humoristique qui met en avant l'hypocrisie, la bêtise et le caractère ridicule de certains personnages. Dans ce passage de la saison 3, Mickael Scott mime une attaque cardiaque avant que Todd Packer ne lui vienne en aide en faisant semblant de lui donner une série de coup de pieds.

La scène est donc pour le moins hallucinante, et foncièrement absurde. Les coups de pieds semblent si mal donnés qu'il faut quelques secondes au spectateur pour comprendre les intentions de mime des personnages. Les deux amis ne sont évidemment pas aidés par les caméras de télévisions, qui choisissent de nous montrer un angle de profil, ou l'écart entre le pied de Todd Packer et la tête de Michael Scott est flagrant.

L'intention est évidemment de tourner les personnages en ridicule, puisque l'on note juste après la présence d'une autre caméra à l'angle de prise de vue légèrement différent mais qui aurait plus qu'aider à la crédibilité des coups de pieds.



*Fig 25*

La performance de Michael Scott n'est évidemment pas convaincante (il est en avance sur la réception du premier coup) et celle de Todd Packer encore moins (son amorce manque de recul et d'ancrage). De plus, l'absence de bruitage empêche la crédibilité du coup. L'équipe de *The Office (US)* nous présente ainsi, pour notre plus grand plaisir, des coups qui ne fonctionnent pas, et qui révèlent les éléments importants d'un bon faux coup de poing : la notion d'espace et la notion de timing. La maîtrise de ces deux notions laisse une fenêtre dans laquelle le combat est à la fois crédible et sécurisé. En effet, un déséquilibre dans les distances de coups et/ou dans le rythme entraîne : soit une scène de combat fausse et artificielle, ou l'on voit clairement que les coups ne sont pas portés ; soit une scène de combat non sécurisée pour les cascadeurs et les comédiens, qui prennent alors le risque d'essayer de vrais coups et tout ce que cela implique en douleur, dégâts, et dangers.

A la frontière des deux se trouve donc le coup qui fonctionne visuellement et que l'on opère en toute sécurité.

## *L'importance du bruitage*

A l'écran, le faux coup de poing se construit avant tout de façon sonore.

C'est notamment ce qu'explique Michel Chion lorsqu'il développe son principe de valeur ajoutée. :

« [...] *une explosion ou un choc a besoin du son pour acquérir une consistance, une matérialité. C'est ce qui explique qu'un coup de poing au cinéma nécessite un équivalent sonore, même si cette pratique n'est pas conforme à un réalisme élémentaire. Le spectateur aura tendance à croire que la violence de l'impact émane de l'image alors que c'est en fait le son qui est la marque, le sceau authentifiant la force du coup.* »<sup>29</sup>

Dans son article "Unpacking a Punch: Transduction and the Sound of Combat Foley in Fight Club", Mack Hagood reprend les analyses de Chion en les appliquant au premier coup de poing du film *Fight Club* dont nous parlions plus haut.

« [...] *while the on-screen punch "hits" the retina, the skull is penetrated by its sound, which vibrates the drum and bones of the middle ear, activating the cilia of the inner ear and stirring the auditory neurons. In effect, we have been hit in the ear by the sound of the punch, and thus the screen punch resonates with us doubly. To test the assertion that this punch is most powerfully an auditory experience, we need only mute the sound. Watching the silent punch, it becomes clear that we haven't seen a punch at all, as Norton's hand strikes the upstage side of Pitt's head, if it indeed strikes the head at all. Fight Club's first punch is thus illustrative of Michel Chion's assertion that "the most immediate audiovisual relationship" is "the synchronization between a blow heard and a blow seen—or one that we believe we have seen. For, in fact we do not really see the punch.... What we hear is what we haven't had time to see."* Sound is an essential signifier of the connections between human bodies on-screen. »<sup>30</sup> (En même temps que le coup porté à l'écran "frappe" la rétine, le crâne est pénétré par le son, qui fait vibrer le tympan et les os de l'oreille interne, activant le cil de celle-ci et dirigeant les neurones liés à l'audition. Dans les faits, nous avons été touchés dans l'oreille par le son d'un coup, et c'est pourquoi le coup porté à l'écran résonne en nous à double titre. Pour tester l'hypothèse que le coup est avant tout une expérience auditive, il suffit de couper le son. En regardant le coup être porté de façon silencieuse, il nous semble que nous n'avons pas vu de coup être porté, dans la mesure, où la main de Norton frappe la partie cachée de la tête de Pitt, à supposer qu'elle la frappe tout court. Le premier coup de poing de *Fight Club* illustre ainsi l'assertion de Michel Chion qui veut que "la relation audiovisuelle la plus immédiate" est "la synchronisation entre un coup entendu et un coup vu - ou que l'on croit avoir vu. Car, en fait, on ne voit pas réellement le coup... Ce que l'on entend est ce que l'on n'a pas le temps d'avoir vu." Le son est un signifiant essentiel dans les connexions entre les corps humains à l'écran.)[traduction libre]

Le son est si important dans la construction du faux coup de poing qu'il sauve des coups parfois ratés à l'image. Comme l'explique Mack Hagood, il suffit de couper le son de certaines scènes pour s'en

---

<sup>29</sup> CHION Michel, *L'Audio-vision*, Paris : Nathan, 1990

<sup>30</sup> HAGOOD Mack, *Unpacking a Punch: Transduction and the Sound of Combat Foley in Fight Club*, Cinema Journal, Volume 53, Number 4, Summer 2014, pp. 98-120 (Article) Published by University of Texas Press

rendre compte. Dans la séquence de *Les Aventuriers de l'arche perdu* dont nous parlions dans le chapitre précédent, le coup de poing de Marion ne connecte pas vraiment avec la mâchoire de l'aventurier. Bien que les timings des comédiens soient bons, c'est en grande partie le son qui couvre la supercherie.

### ***Construction visuelle***

La triche visuelle que représente un coup de poing demande une certaine précision de la part de l'opérateur, et il semble que ce dernier n'a pas une marge de manœuvre très élevée. La mise en image d'un coup se joue en fait sur les éléments fondamentaux du travail du cadre, éléments que l'opérateur conjugue afin d'apporter de la crédibilité et de l'intention aux coups à l'écran.

Le premier élément qui saute aux yeux est la problématique de l'axe, à savoir la position de la caméra par rapport aux acteurs et aux zones frappées par ces derniers. Un choix d'axe intelligent a pour but de dissimuler la triche du coup de poing en ne révélant pas que celui-ci ne porte jamais. Et comme le spectateur n'a pas l'impression que le coup échoue, il le voit réussir.

Dans les exemples de *Les aventuriers de l'arche perdu* et *Fight Club* que nous utilisons plutôt, on note que le poing est toujours masqué par le visage au moment de l'impact, le dissimulant.

Sur le plateau, faire en sorte que « les coups passent » fait partie du travail de l'équipe de cascade. Le régisseur cascade est ainsi la personne en charge de la sécurité des cascadeurs et comédiens, mais aussi de la crédibilité de ladite cascade.

Alexandre Vu, coordinateur de cascade, m'expliquait une des règles basiques mais fondamentale pour rendre un coup de poing crédible à l'écran.

*« Disons que tes yeux sont la caméra, et que j'essaie de donner un coup à un cascadeur. Il faut que tu imagines une corde qui part de tes yeux et qui passe jusqu'au visage du cascadeur... De mon côté, je sais que quand je vais franchir la corde avec le poing, pour toi, c'est le moment où tu as la sensation que je tape le cascadeur. Au moment où je coupe la corde, c'est le moment où l'impact passe à la caméra. Du coup, la réaction du cascadeur va devoir concorder avec mon timing. Si c'est la tête d'un mec, moi je vais juste passer devant et faire en sorte de couper le fil, et c'est ensuite son travail à lui de faire la réaction au bon moment. C'est une des règles d'or. Evidemment il y a toujours des exceptions, mais en général, ça marche toujours. »<sup>31</sup>*

C'est une règle qui marche à la fois pour des poings qui passent devant des visages, mais aussi pour des poings qui passent derrière.

*« Il faut imaginer que la corde traverse la tête, et qu'on va la couper de l'autre côté ».*<sup>32</sup>

J'ai rencontré Alexandre sur le court métrage *Sasha*, réalisé par Noal Boissonnet et Baptiste Aubert. Un autre étudiant de Louis Lumière, Elouan Boulestreau, était chef opérateur, et j'étais son assistant caméra.

---

<sup>31</sup> Extrait d'un entretien réalisé avec Alexandre Vu en février 2022.

<sup>32</sup> *Ibid.*

Sur le film, à la fin des prises ou des répétitions, je voyais souvent Alexandre parler avec la comédienne et le comédien, afin de rectifier quelques trajectoires de coups de manière assez précise. « Ne vise pas sa joue mais plutôt son oreille... frappe plutôt en direction de l'épaule sur ce coup... » Comme l'un des comédiens avait les yeux bandés, les retours extérieurs d'Alexandre et de son assistant Thitsady étaient toujours bienvenus. C'était un jeu de rectification de perspectives constant en fonction du plan, de la place de la caméra par rapport aux comédiens mais aussi de sa hauteur et de la focale utilisée. L'Angle est ainsi primordial dans la mise en image d'un coup de poing. La supercherie ne va souvent marcher que dans un axe précis.

### *Choix de la focale*

Mais la profondeur peut très vite emmener des soucis de crédibilité, ce qui emmène l'opérateur à se poser la question de la focale. Le directeur de la photographie Philippe Rousselot explique brièvement ces enjeux en répondant à quelques questions sur les scènes de combat de *Sherlock Holmes*, de Guy Ritchie, qu'il avait photographié :

*« En général on cherche un cadre et une position de camera qui cachent l'impact de façon à éviter un vrai contact. Une focale longue est également utile mais minimise la violence du geste »<sup>33</sup>*



**Fig 26**

Puisque les longues focales diminuent l'écart visuel entre les différents plans de l'image, filmer un coup de poing en les utilisant permet d'augmenter la distance réelle entre les deux comédiens, et garantir ainsi plus de sécurité.

L'utilisation de focales plus courtes peut s'avérer délicate. Celles-ci accentuent les distances dans la profondeur et révèlent ainsi les distances de sécurités entre les comédiens. Sur *Sasha*, nous avons tourné l'intégralité de la séquence de combat au 35 mm, à l'exception du premier plan, qui était fait avec une focale plus courte, un 24mm. La prise au 24 mm comportait plusieurs coups de poings directs, et certains filmés en gros plans, et il m'a semblé qu'elle était en effet plus complexe à réussir, puisque les coups avaient l'air de demander une certaine précision aux acteurs. Le fait que l'actrice principale ait les yeux bandés, brouillant sa vision à la fois de la position de la caméra et des coups de son partenaire ne devait pas aider, mais je pense aussi et surtout que c'est l'inexpérience de son

<sup>33</sup> Extrait d'une conversation par mail avec Philippe Rousselot en mars 2022.

partenaire en matière de séquences de combat qui s'est ressentie. Puisqu'avec les grands angles, le placement de la caméra et son angulation demandent plus de précisions si l'on veut que le coup fonctionne, son utilisation est forcément plus complexe avec des acteurs qui n'ont pas l'habitude. D'un côté pratique donc, les longues focales permettent de tricher plus facilement le contact des coups, mais les focales courtes donnent une sensation de violence plus accrue des coups, particulièrement lorsque ceux-ci sont portés dans l'axe caméra.

Sur le plan du coup de poing de Marion dans *Les aventuriers de l'arche perdue*, le choix de la focale est déterminant dans la lecture et le ressenti du coup que nous avons. Il met l'accent sur le jeu corporel des interprètes : on suit avec aisance la comédienne Karen Allen déformer tout le haut de son corps pour délivrer le crochet le plus puissant possible. Le choix d'éviter une focale trop longue permet une proximité du spectateur avec le personnage du Dr Jones, dont la déformation de la mâchoire frappe l'écran de plein fouet. Le choix de la focale appuie ici celui de l'axe décidé auparavant, et résulte d'un équilibre entre tricherie du coup et sensation de puissance et d'ampleur du coup. C'est ce que confirme Godefroy Ryckewaert, chorégraphe et réalisateur d'action, dans la façon dont il utilise les focales. Il nuance cependant la place qu'il accorde aux courtes focales dans les séquences qu'il réalise :

*« Dans les combats réalisés par des cascadeurs, on retrouve énormément des grands angles, du 16mm ou du 20mm, avec une caméra très dynamique. Même si c'est très bien, je trouve que ça ne colle pas toujours à l'esthétique qu'on attend d'un film, et j'aime me détacher d'une séquence type « vidéo réalisée par un cascadeur ». J'essaie de rester au 35 mm, parfois 50mm, puisqu'en dessous on perd un côté cinématique : on perd le bokeh ainsi que l'écrasement dans la profondeur des focales plus longues. Les grands angles sont évidemment très utiles, car ils garantissent de la lisibilité : on voit mieux l'action en grand angle, et je parle bien de focale et non pas de valeur de plans. Je trouve que le 35 mm est un bon compromis, puisqu'il permet d'avoir des plans où la caméra va pouvoir bouger dans l'action sans trop déformer l'image. Si par exemple tu filmes au 24mm, et que tu veux aller sur la tête de ton personnage pour faire un gros plan, tu vas avoir un visage tout déformé. Alors qu'un 35 mm reste joli en gros plan.*

*Le grand angle, comme le 24mm ou même le 16mm, je vais plutôt l'utiliser sur des plans spécifiques, qui jouent sur la vitesse ou sur des actions particulières que je veux appuyer. Par exemple, quelqu'un qui tombe au sol, si je mets la caméra à son point de chute ça va exacerber sa cascade en déformant son corps. Il en va de même avec des coups, comme un coup de pied : si je me place dans l'axe du coup de pied, face au personnage avec un grand angle, ça va donner l'impression que le coup est plus puissant puisque la jambe paraît énorme. Ça serait amoindri et moins lisible avec des longues focales, mais le grand angle reste une solution qui me semble facile, et que j'essaie d'utiliser dans des moments pertinents. L'utilisation des grands angles dépend aussi du film et de son univers. Sur un film historique par exemple, avec des combats à l'épée, j'aurais tendance à éviter de l'utiliser, car il pourrait amener un aspect trop moderne aux séquences de combat, qui ne se retrouveraient pas forcément dans le reste du film. J'évite aussi les longues focales. Au-delà de 50mm c'est compliqué : même si le plan est large, tu perds en lisibilité. Sur un plan à la Dolly très posé ça pose moins de problèmes, mais à partir du moment où tu suis les comédiens, vu que tu vois moins du fond c'est confusant. J'ai essayé de filmer des chutes au 70mm, c'est parfois très bien mais à partir du moment où tu joues le plan, tu mets plus de temps à te resituer et à apprécier ce qu'il se passe. Alors que si tu*



*es avec une focale plus courte comme un 35mm, avec la même valeur de cadre tu auras la sensation que le décor bouge moins, et tes yeux ont donc un repère pour comprendre ce qu'il se passe. »<sup>34</sup>*

Le choix de la focale a ainsi une incidence pratique et esthétique sur le filmage d'un coup de poing, et résulte donc d'une affaire de goût, et de méthode de travail.

Guillaume Pierret, le réalisateur du film *Balle Perdue* proposait un discours un peu différent de celui de Godefroy. Les deux réalisateurs n'ont pas la même façon de concevoir et de monter leurs séquences de combat, et ont surtout des ambitions différentes quant à la lisibilité de ces scènes.

*« Sur les séquences de baston de Balle perdue, c'est toujours le même dispositif. Il va y avoir deux caméras, une assez large et une autre avec une plus longue focale pour capter les mouvements un peu abstraits, les impacts et les choses comme ça. »<sup>35</sup>*



*Fig 27*

<sup>34</sup> Extrait d'un entretien avec Godefroy Ryckewaert, septembre 2022.

<sup>35</sup> Extrait d'un entretien avec Guillaume Pierret, aout 2022.

Les longues focales sont systématiques chez Guillaume, car elles lui permettent de développer un style de montage haché et sensoriel sur lequel nous reviendrons plus tard, notamment avec l'utilisation de raccords de l'axe. L'impact du coup se situe autant dans le montage et la juxtaposition des plans que dans le plan en lui-même.

La focale détermine ainsi la proximité, la lisibilité et la puissance avec laquelle nous décidons de visualiser le coup, et à une incidence sur l'efficacité de sa supercherie.

# CHAPITRE 3 : OBTURATION

## VITESSE ET SPEEDRAMPING

La cadence d'image et la vitesse d'obturation sont deux paramètres cruciaux dans l'esthétique et la qualité de la restitution d'un mouvement. Lors d'une scène de combat où les actions sont rapides et suivent une rythmique précise, les choix de réglage de ces deux outils est donc d'une grande importance.

Traditionnellement, on a l'habitude de filmer pour le cinéma à une cadence de 24i/s pour un angle d'obturation de 172.8° et donc une vitesse d'obturation de 1/50<sup>ème</sup> seconde. Habités à ces réglages, le flou de bougé des personnages à l'écran nous semble fluide et élégant, mais montre ses limites sur des mouvements rapides qui apparaissent flous.

Sur *Sasha*, cette question de l'obturation importait énormément au chef opérateur. Puisqu'il n'avait jamais filmé d'action auparavant, nous avons pris le temps de tester différentes vitesses pendant la préparation du court métrage, afin de pouvoir les comparer et en choisir une. Ce choix n'impactait d'ailleurs pas seulement le flou de mouvement des comédiens, mais aussi le flou de bougé de la caméra elle-même, celle-ci sur l'épaule de l'opérateur. Un angle d'obturation trop faible (et donc une vitesse d'obturation diminuée) amène avec elle une sensation de tremblement accrue de la caméra, renforce l'effet de « shaky cam » et peut donc desservir la lisibilité et l'immersion du spectateur dans la séquence. Le choix de la vitesse d'obturation semble donc purement empirique, et dépend évidemment des différents films et projets. C'est notamment ce que me dit Godefroy Ryckewaert lors de notre discussion.

*« Au fur et à mesure du temps, j'ai eu du mal à déterminer quel shutter speed je préférais. Au début je calculais en fraction de seconde, et je faisais tout à 1/50, puis j'ai essayé à 1/80, 1/100, 1/120 etc... Maintenant je suis souvent à 120°, donc ça fait quelque chose comme 1/72 de seconde. Je trouve qu'au-delà c'est compliqué. Sauf s'il s'agit d'un film de guerre, avec des explosions, de la terre et des particules que le flou de mouvement invisibiliserai, je trouve que l'obturateur trop fort se remarque : ça devient saccadé, moins naturel aux yeux et on comprend moins ce qu'il se passe. Quand tu restes à une vitesse d'obturation normale comme 1/50, souvent c'est très bien mais sur certains coups, vu qu'il y a trop de flou de mouvement, tu n'as pas vu ce qui s'est passé. Un gars qui est hyper rapide avec ses coups de poing, tu vas juste avoir une image avec un flou puis la réaction de l'autre personne. J'aime bien 120°, car je trouve que c'est le meilleur compromis entre trop de flou de mouvement et pas assez. Ça reste fluide, mais les coups sont plus clairs. Je pense que ça dépend surtout de ce que tu filmes. Si t'as une séquence avec des armes longues, des bâtons, de la chaîne, ça peut valoir le coup d'augmenter la vitesse d'obturation. Et en même temps, 120 c'est une vitesse qui n'est pas très loin de 180°, alors je sais que ça va plutôt bien raccorder avec le reste du film. »<sup>36</sup>*

---

<sup>36</sup> Extrait d'un entretien avec Godefroy Ryckewaert, septembre 2022.

Sur *Sasha* nous avons finalement décidé de filmer les plans sans combat à une vitesse de 1/75<sup>ème</sup> de seconde, et les plans avec combat à 1/100<sup>ème</sup>. Comme le film est un court métrage, ce choix de partir de base à 1/75 n'est pas vraiment perturbant. Elouan n'avait pas envie de se conformer à une vitesse de 1/50<sup>ème</sup>, et avait pris ce projet comme une façon d'expérimenter avec le flou de mouvement et le flou de bougé.

« *L'idée c'était d'annoncer dès le début une image propice à filmer le combat, et de trouver une identité au film.* »<sup>37</sup>

Dans la réalisation d'une séquence de combat, il est également fréquent de ne pas choisir une cadence dite habituelle (comme 24i/s) pour proposer des effets de ralenti ou d'accélération à la lecture des plans. Ces effets portent en anglais les noms respectifs d'undercranking pour l'accélération (moins d'images capturées par seconde) et d'overcranking pour le ralenti (plus d'images capturées par seconde).

L'undercranking est un effet intéressant, sans doute aujourd'hui bien moins populaire que son opposé. En diminuant le nombre d'images par seconde mais en lisant tout de même les plans à la cadence de 24i/s, on obtient un effet d'accélération. Le rendu du mouvement est évidemment étrange, et peut rappeler une esthétique du cinéma muet (puisque les films pré-parlant sont en effet bien souvent projetés à des cadences plus élevées que celles avec laquelle ils étaient capturés). Ce type de mouvement est souvent associé malgré lui au burlesque et au ridicule. Dans l'univers de la scène d'action, l'undercranking est souvent associé à des films d'arts martiaux Hongkongais, dont un certain nombre mettant en scène Jackie Chan. C'est le cas dans une séquence qui l'oppose à Benny Urquidez dans *Wheels on meals* de Sammo Hung, où l'undercranking vient y insuffler un rythme surréaliste mais extrêmement enivrant. Le choix de la cadence vient ici décupler le talent martial des comédiens. De la même façon, l'overcranking ou ralenti permet de dilater le temps et d'étirer les mouvements ou acrobatie d'un personnage. Comme nous l'avons vu plus tôt, il est utile dans la gestion du rythme d'une séquence de combat, et permet lui aussi de mettre en valeur les stars de film d'action, en proposant des ralentis sur des coups spécifiques et visuellement impressionnants.

Malgré leur traitement de la vitesse opposés, les deux effets ne sont pas incompatibles. Leur combinaison peut même être très utile et donner des résultats remarquables, comme dans le film de 2015 *Mad Max : Fury Road*, signé George Miller.

Dans cette suite postapocalyptique des aventures de Max Rockatansky, Miller décrit un monde déchiré, fiévreux, où les humains sont repoussés dans leur instinct le plus primaire : survivre. Le traitement de l'image particulier, avec ses couleurs très saturées, son montage rapide, et ses travellings avant nerveux participe à la création d'un univers où la folie et l'urgence règnent.

A l'image des personnages poursuivis par l'armée du cruel Immortan Joe, le film est en perpétuel mouvement. L'un des éléments techniques qui appuie cette urgence est le choix d'une cadence d'image variable, souvent en accéléré, parfois au ralenti, et ce de façon quasiment constante. D'après le chef opérateur du film Jason Seale :

« *If you go into statistics on the post in the movie, you'll find that something like 50 or 60 percent of the film is not running at 24 frames a second, which is the traditional frame rate. It'll be running below 24 frames because George, if he couldn't understand what was happening in the shot, he slowed*

---

<sup>37</sup> Elouan Boulestreau, a propos de son travail sur le film *Sasha*.

*it down until you could, or he lengthened it two or three frames. Or if it was too well understood, he'd shorten it or he'd speed it up back towards 24. His manipulation of every shot in that movie is intense* »<sup>38</sup> (Si vous regardez les statistiques de la postproduction du film, vous remarquerez que quelque chose comme 50 à 60% du film ne joue pas à 24 images par secondes, ce qui est la cadence traditionnelle. C'est souvent lu à des vitesses inférieures à 24 images parce que George, s'il ne pouvait comprendre ce qui se passait dans le plan le ralentissait jusqu'à ce qu'il puisse, ou il l'allongeait de deux ou trois images. Si en revanche le plan était trop compréhensible, il raccourcissait le plan ou l'accélérait à une vitesse de lecture au-delà de 24. Sa manipulation de chaque plan de ce film est intense.)[Traduction Libre].

Par exemple, dans la séquence où le convoi mené par Furiosa affronte les « Spikey Cars », le film enchaîne des plans en accéléré, au ralenti, et en vitesse normale. Le montage ne met en revanche pas en avant la différence de vitesse des plans, dans un jeu de contraste visuel. Sur une explosion de voiture d'une durée de 26 images, la manipulation en postproduction permet de traiter cette explosion rapidement (environ 1 seconde) tout en conservant 8 images destinées à montrer le conducteur projeté sur la caméra à travers les flammes. Vu la valeur du plan sur le regretté conducteur, consacrer 1/3 de l'accident à son envolée vers la caméra n'est physiquement pas réaliste, mais ces 8 images se constituent en un nombre suffisant pour que le spectateur ressente et identifie le personnage. Le plan joue déjà dans sa rapidité sur une forme de flash subconscient pour le spectateur, en dessous de 8 images nous n'aurions absolument pas eu le temps de le percevoir et de ressentir cet effet de surgissement face caméra.



**Fig 28**

Même si *Fury Road* est extrême dans la façon dont il utilise la variation de cadence, il est un très bon exemple de ce que son utilisation permet d'apporter aux séquences de combat. Miller envoie balader toute vraisemblance de vitesse des mouvements pour que les séquences suivent le rythme précis qu'il a en tête. L'important n'est pas le réalisme avec lequel il traite ce monde fantasmé, mais la façon dont les plans s'enchaînent à la fois rapidement et facilement à l'image. Dans ce film fondé sur le

<sup>38</sup> SEALE John, ["How 'Mad Max: Fury Road' lured Oscar winner John Seale back behind the camera 9"](#). Interview par Tapley Christopher, 2015.

mouvement, chaque action se doit d'être montrée avec l'encombrement temporel qu'il nécessite. Pas plus, pas moins, et sans se poser des questions de vraisemblance ou de réalisme.

Cette façon de considérer le mouvement par rapport à sa vitesse dans un cadre plutôt que dans la « réalité » est, à mon sens, une vision à laquelle l'opérateur doit se confronter. Je trouve que la problématique rejoint celle de la prise de vue à très haute vitesse. Dans notre cursus scolaire, nous avons eu la chance d'être formés à la prise de vue en ultra ralenti, notamment avec l'usage d'une caméra phantom. Lors de nos premiers tests, nous filmions un bocal transparent rempli d'eau tomber sur une table. Une valeur large avait été faite à 300 images par secondes, cadence que nous avons gardée pour filmer une valeur plus serrée. Pourtant, même si le rendu de la vitesse du mouvement réel était le même (puisque la cadence était inchangée), les deux plans ne rattachaient pas parfaitement l'un avec l'autre. Dans le plan serré, de par la focale et l'échelle du plan, le bocal traversait beaucoup plus vite l'espace du cadre. En filmant cette valeur serrée à des vitesses bien plus élevées (comme 600 images par secondes), il nous semblait que les deux plans rattachaient plus naturellement l'un avec l'autre, puisque leur vitesse relative à l'espace du cadre était plus proche. Ce constat ne doit pas faire office de règle générale, mais plutôt de matière à penser pour l'opérateur, et ne concerne d'ailleurs pas que le film d'action : pour être appréciés, certains événements ont besoin d'être filmés avec des cadences différentes que celle qui rend compte d'une vitesse à l'échelle 1 : 1 (sans ralenti ni accéléré). C'est par exemple le cas des éclaboussures de sang sur un objet, de la manipulation d'un objet en très gros plan, ou du lent mouvement d'un nuage qui couvre le soleil. Les séquences d'actions, par leur nature rapide et l'exigence visuelle de leur narration, sont sans doute plus sujet à ce genre de problématique.

Utilisés en ce sens, les effets d'undercranking et d'overcranking ne sont d'ailleurs pas forcément visibles. *Mad Max : Fury Road* n'est absolument pas gênant à regarder. En fait, cet effet de variation de cadence notamment d'accéléré se sent surtout lorsque l'on regarde les personnages sur les bords de l'image ou ceux à l'arrière-plan. Pour l'action qui se déroule au centre du cadre (et qui est celle que Miller considère comme la plus importante dans sa narration), l'undercranking n'est ni troublant ni même très évident, tant il épouse les gestes et déplacement des comédiens, de la caméra, et le rythme aigüe du montage du film. La vitesse de chaque plan est pensée pour servir un mouvement global et continu du film.

Manipulée avec précision, l'alternance ralenti-accéléré peut souligner et accentuer certains coups et mouvements, notamment avec la technique du speed ramping (parfois simplement appelée ramping). Celle-ci consiste en une modification de la vitesse de lecture à l'intérieur même du plan. Pour obtenir cet effet, on tourne généralement des plans en très haute vitesse (la plus haute vitesse dont on a besoin qui nous donnera l'effet de ralenti le plus appuyé), avant d'en modifier la vitesse de lecture en postproduction, et de la faire évoluer pendant le plan. L'effet est souvent utilisé dans le cinéma d'action, puisque l'alternance de ralenti-accéléré dans des mêmes plans permet d'amplifier la sensation d'impact des coups portés par les personnages. Par exemple, en accélérant le coup de l'amorce à l'impact, et en ralentissant tout à coup l'image juste après l'impact, le différentiel entre les différents moments du coup est mis en valeur, ayant pour effet de renforcer visuellement la sensation d'impact.

L'effet recherché est finalement assez similaire à celui qu'obtenait Sam Peckinpah lorsqu'il juxtaposait des plans de coups de feu à vitesse réelle et des plans de corps tombant au ralenti, déjà atteints par la balle. Mais le speedramping permet de chercher cette sensation sur un seul et même plan, et permet également de travailler des transitions plus fluides avec les autres plans de la séquence, en jouant par exemple le début et la fin d'un plan en slow motion à vitesse réelle pour raccorder en amont et en aval avec des plans à cadence classique.

L'effet obtenu est souvent saisissant mais peut se trahir lorsque joué en vitesse réelle. L'aspect esthétique de la vitesse d'obturation est en effet forcément différent des plans précédents et suivants en vitesse "ordinaire". Par exemple, prenons une configuration où l'ensemble d'une séquence est tournée et lue à 25 i/s avec un obturateur de 180° (soit 1/50 secondes). On veut tourner un plan d'un personnage qui court sur une dizaine de mètres avant de se jeter du haut d'une falaise. Afin de renforcer le côté spectaculaire de la cascade, on décide de tourner la séquence à 300 i/s, en se disant que l'on jouera le moment du saut au ralenti. On décide de rester à la même valeur d'obturation, à savoir 180° pour chaque image. Mais comme le nombre d'images capturée par seconde a augmenté, on passe donc à une obturation à 1/600ème de secondes, soit un rapport x12 par rapport aux plans précédents. Si maintenant, en postproduction, on décide de jouer l'entièreté du plan, mais de ne ralentir que le moment du saut et d'accélérer donc toute la partie course, on aura un rendu du mouvement de la course très différent avec les potentiels plans précédents : un mouvement beaucoup plus sec, découpé, avec un motionblur<sup>39</sup> extrêmement réduit voir absent.

Evidemment, l'objectif ici n'est pas de juger l'aspect esthétique du rendu mouvement, et des différentes décisions qui pourraient pousser une équipe à préférer une obturation très courte pour filmer des mouvements rapides (ce qui est communément fait dans le milieu du sport d'ailleurs), mais de bien se rendre compte des enjeux esthétiques et narratifs que posent le ralenti et le speedramping. Dans l'exemple que nous avons développé plus haut, le ramping est un effet fort, très artificiel, mais qui fonctionnerait dans la surprise de sa découverte et la respiration qu'il donnerait à l'action. Un effet "woaw", qui risque d'être atténué par les premières secondes du plans ou le rendu du mouvement de la course est tout à coup modifié. On sentirait que l'on nous présente un plan particulier, trahissant son aspect prochainement spectaculaire. Mais cette différence de rendu du mouvement peut être contrebalancé en postproduction.

*« Quand j'ai fait la previz' pour The Witcher, comme on a de la vitesse réelle et du slowmotion dans le même plan, j'étais obligé de filmer l'ensemble en slowmotion, donc avec un obturateur assez haut. Pour les moments joués à vitesse normale (ou le plan en slowmotion se retrouve finalement accéléré) j'ai ajouté du flou de mouvement numérique afin d'éviter ce rendu qui me gêne. Je fais ça assez simplement avec un plugin sur le logiciel After Effects. »<sup>40</sup>*

D'autres logiciels permettent également de créer artificiellement ce flou de mouvement, comme DaVinciResolve, ou des logiciels de compositing spécialisés en effets spéciaux numériques.

Cette question de la continuité avec les plans précédents est très importante lorsque l'on parle d'overcranking.

---

<sup>39</sup> Terme anglais pour flou de mouvement

<sup>40</sup> Extrait d'un entretien avec Godefroy Ryckewaert, septembre 2022.

L'hétérogénéité de rendu du mouvement par des choix de cadences différentes est certes un des soucis de continuité des plus remarquable que pose le ralenti, mais il est loin d'être le seul. Récemment, l'avènement des caméras numériques donne aux opérateurs des outils plus puissants que jamais pour filmer de l'ultra ralenti. Les caméras Phantom notamment, créées par la compagnie Vision Research, sont au départ des caméras scientifiques conçues pour capturer et étudier des événements rapides dans des domaines aussi variés que la défense, la recherche médicale et l'ingénierie. Ces caméras sont bien plus efficaces que ne l'ont jamais été des caméras films, montant facilement à des cadences de 1000 images par seconde, ce qui est difficilement imaginable avec des caméras films (leur mécanique est complexe, brillante mais évidemment limitée). Filmer au ralenti requiert donc un potentiel changement de caméra de la part de l'équipe de tournage, ce qui n'est pas sans conséquences. Bien qu'efficaces pour filmer en ultra ralenti, les caméras spécialisées dans l'overcranking ne sont au départ pas conçues pour la même finalité que les caméras dites "D-Cinéma", et n'ont donc évidemment pas les mêmes priorités. Cela se ressent d'abord sur l'ergonomie des caméras (la Phantom HD Gold que l'école Louis-Lumière possède est une caméra fabuleuse mais dont la manipulation demande des précautions monstrueuses, ralentissant fortement le rythme du tournage), mais aussi et surtout sur les performances des caméras qui laissent parfois à désirer au niveau du traitement et du rendu de l'image (gestion de la définition, du contraste, du codage de la couleur, de la compression etc...), ou en tout cas des rendus qui ne s'élèvent pas au même niveau que les caméras dites "principales" utilisées pour le reste du film. L'opérateur fait donc face à des soucis d'uniformité des images qu'il va capturer, pouvant complètement changer la face esthétique d'une séquence.

C'est notamment un problème qu'a affronté le directeur de la photographie Philippe Rousselot sur le tournage de *Sherlock Holmes* réalisé par Guy Ritchie. En réponse à mes interrogations sur le tournage de la séquence de combat de boxe située au début du film, il détaille :

*« Une caméra appelée "Phantom", venait de sortir, caméra digitale, qui permettait plus facilement d'atteindre 800 im/s. Malheureusement cette première version de la caméra avait un rendu de couleur désastreux, (le film était tourné en argentique), il a fallu donc dégrader à l'étalonnage la qualité des plans tournés normalement sur toute la séquence pour raccorder avec les quelques plans tournés au ralenti (d'où le parti pris de cette atmosphère jaunâtre et désaturée).*

*L'autre enjeu était l'éclairage, parce qu'il fallait éclairer ces plans avec cinq à six fois plus de lumière que les autres, (chaque fois qu'on double la vitesse il faut plus que doubler la quantité de lumière), et uniquement avec des sources tungstène de 5KW minimum (en dessous on obtient des effets stroboscopiques). [...] Il est à noter qu'aujourd'hui les caméras grande vitesse sont bien plus sensibles et ont des rendus de couleur acceptables, et on peut sans problème atteindre de hauts niveaux de lumière avec des LED. »<sup>41</sup>*

Ainsi, ces problèmes de raccords entre les différentes caméras sont de plus en plus faciles à éviter, mais requiert tout de même un certain nombre d'essais et de tests de la part de l'opérateur.

---

<sup>41</sup> Extrait d'un entretien par email avec Philippe Rousselot, mars 2022.



## CHAPITRE 4 : CHOCS RETINIENS, CONTRASTE VISUEL ET FLASH OPTIQUE

*Brick* est le premier long métrage de Ryan Johnson et nous raconte la tumultueuse enquête de Brendan, un adolescent détective campé par Joseph Gordon-Levitt. Dans une séquence d'interrogatoire, Brendan frappe son interlocuteur d'un direct du droit surprenant qui vient lui arracher sa cigarette de la bouche. Alors que la séquence était filmée en un paisible champ contre champ représentant les personnages de 3/4, on découvre tout à coup Brendan face caméra, lançant son poing en direction de l'objectif. Le raccord suivant montre l'action de loin et de profil, alors que la cigarette s'envole vers la caméra.

Le choix de découpage est intéressant. A la manière du coup de poing, il vient complètement redistribuer les cartes de l'interrogatoire, et place le spectateur dans une position inconfortable, lui qui n'est de plus pas habitué à voir le protagoniste faire preuve de violence. Au moment de l'impact, Brendan disparaît de son plan pendant quelques images, ne laissant plus qu'entrevoir l'arrière-plan vide. L'image est de plus surexposée, comme si un effet de fondu au blanc y avait été appliqué.



Fig 29

Le plan face à Brendan rappelle le point de vue de son interlocuteur, et le flash blanc simule la sensation de réception d'un poing. Le spectateur a été mis à la place du personnage pour recevoir un coup au visage.

Comme nous l'avons vu plus tôt, l'impact est un instant fugace, presque insaisissable à la caméra. Il est le point de transition d'un avant coup et d'un après coup, et se constitue ainsi comme une frontière, un palier. Il se lit difficilement comme un évènement en soi, mais s'apprécie par le contraste qu'il génère.

Lorsqu'on le représente de façon sonore, l'impact est un pic soudain, surprenant et très bref. Une forte augmentation du volume sonore en un « pic » qui précède une redescende presque tout aussi brutale et qui sollicite très brièvement le système auditif de l'auditeur. L'impact sonore prend ainsi la forme d'un stimulus subitement intense. Si au son cette pratique semble systématique (et très pratique pour aider à la crédibilité d'un faux coup de poing), elle est plus rare à l'image, ou le filmage du coup de poing réside dans une forme de triche et de dissimulation.

Pourtant, même s'il ne le montre pas, l'opérateur possède aussi une série d'outils pour imager l'impact. Visuellement, on peut imaginer qu'un impact se manifeste par un contraste soudain, vif et brutal à l'écran. Sans rentrer dans des considérations anatomiques trop complexes, l'idée est de jouer avec la rétine du spectateur de la même façon qu'un bruitage stimule ses tympans. C'est le cas dans la séquence de *Brick*, avec cette image blanche que Johnson intercale dans son montage, et qui agit comme un coup visuel.

C'est finalement ce que fait Zack Snyder en couplant crashes zooms et speedramping dans son péplum sur-vitaminé *300*.

Les scènes d'actions du film sont construites avec l'idée d'exacerber l'impact par l'image. Dans un moment désormais célèbre, 300 guerriers Spartes arrivent à repousser la première vague Perse, dans un plan séquence qui signera le style de Zack Snyder et marquera le cinéma d'action de cette décennie. Cette scène, plébiscitée pour son inventivité technique et la qualité de sa chorégraphie, repose sur une grandiose percée de Léonidas dans l'armée Perse, filmée de profil dans ce qui apparaît comme un long plan unique à l'intérieur duquel se mélange speedramping, crash zoom, et découpage de jambes en tout genre. Le plan est en réalité entièrement truqué, puisque filmé sur fond bleu (comme une grande partie du film d'ailleurs) et filmé par 3 caméras en simultané. Ce plan techniquement complexe a demandé le développement d'un rig particulier pour satisfaire les demandes du réalisateur. Le chef opérateur Larry Fong le détaille dans une interview pour la chaîne Indy Mogul :

*« Zach (Snyder) wanted to do that in one take but also wanted to do these crazy zooms that will pinpoint different points of fighting the Battle of what Leonidas was doing in different moments but he realized that there's no way that we could possibly operate that and zoom in at all the exact moments because it's gonna be slightly different each time and you'd miss these moments. We decided to shoot it with three different sizes (lens lengths) at the same time and in post not only do those B changes but do the digital zoom and stitching. So that those could be decided later in post. We just jammed three cameras close together, a wide, a medium and a long lens, all in one head, and then operate it so that the tight camera follow what we thought was important. So the medium camera has got too much, the wide camera got way more than you need it, but the widest we ever got was the wide camera but when you wanted to zoom in, you stitched morphed the wide to the medium and then*

*the medium to the long one. And that how those zooms were made...later.* »<sup>42</sup> (Zack (Snyder) voulait filmer ça en une prise mais aussi faire ces zooms un peu dingues qui allaient mettre l'emphase sur différents instants de la bataille où Léonidas serait en train de faire des choses différentes, mais il a réalisé qu'il n'y avait aucun moyen pour que nous puissions procéder ainsi et zoomer sur tous les moments exacts parce qu'ils allaient être légèrement différents à chaque fois et que nous risquions de les manquer. Nous avons décidé de filmer avec trois focales différentes en même temps et de procéder aux changements en post-production, en incluant le zoom numérique et les raccords. De façon à avoir la matière pour décider plus tard en post-production. Nous avons associé trois caméras proches les unes des autres, une focale longue, une normale et une courte, toutes sur la même tête, et nous les avons utilisées en dirigeant la caméra vers ce que nous considérions important. Donc la caméra "normale" en filme trop, la caméra large en a bien plus que nécessaire, et quand vous souhaitez zoomer, il suffisait de raccorder la focale large à la normale et la normale à la longue. Et c'est ainsi que ces zooms furent créés... plus tard.) [Traduction libre].

Cette proximité des différents axes optiques permet à Snyder donc d'effectuer des animations de zooms numériques en post-production sans ne jamais donner la sensation que la caméra coupe, ni sacrifier la définition de son image. Par ailleurs, il permet de synchroniser précisément les zooms avec les coups de Leonidas, afin de renforcer la sensation d'impact et la puissance des coups.



**Fig 30**

---

<sup>42</sup>FONG Larry, *Comment raconter une histoire visuelle. Analyse Technique avec Larry Fong, ASC, Indy Mogul*, Youtube.com, 2019.

Sur l'ensemble du plan, le personnage de Leonidas porte un total de 21 coups, et 15 d'entre eux sont appuyés avec des crashs zooms. Pendant un enchaînement, Snyder zoom du medium vers le serré puis du serré vers le large pour deux coups de glaives successifs.

De façon pratique, les crashs zooms permettent aussi de dissimuler des raccords dans l'axe, comme sur les photogrammes suivants, qui ne sont clairement pas dans une vraisemblable continuité de mouvement et peut être même issues de deux prises différentes (mais ces deux images s'enchaînent pourtant au montage !). La vitesse du zoom ne permet évidemment pas de s'en rendre compte à vitesse réelle, mais la sensation impactante du zoom n'en est que renforcée. Les zooms avant et arrière sont d'ailleurs quasi intégralement traités en vitesse accélérée, preuve que c'est cette sensation de frappe qui intéresse le metteur en scène. Plus de la moitié des coups sont traités en speedramping. En réalité, seuls 3 coups sont traités sans crash zoom ni variation de vitesse.



*Fig 31*

Le ralenti se couple parfois de dédoublement d'actions au travers de personnages tierces, qui n'évoluent qu'à l'arrière-plan en apparence mais qui donnent de l'emphase à certaines cascades jouées en slowmotion. Lorsque Leonidas envoie sa lance par exemple, ça n'est pas un mais bien deux soldats Perses qui sont envoyés à la renverse, alors qu'on ne dénombre finalement qu'un seul thorax transpercé. Ce deuxième assaillant, en chutant légèrement en retard, allonge l'onde de choc du coup et renforce l'effet du ralenti. Bien que cette chute paraisse absurde d'un point de vue logique (le soldat ne se prend pas de coups, il n'y a aucune raison pour qu'il tombe à la renverse), elle n'est absolument pas gênante une fois mise en mouvement.



*Fig 32*

Le réalisateur utilise le même effet de façon encore plus claire à la fin du plan, lorsque Léonidas inflige l'ultime coup de bouclier. On peut voir son adversaire être projeté en arrière, alors qu'un autre Perse à l'arrière-plan subit le même destin, seulement décalé de quelques images.



*Fig 33*

Cette multiplication du mouvement renforce l'impact, tout comme la décomposition du mouvement du ralenti. L'idée est très graphique et aide à la lecture du plan et de son mouvement global, lorsque le ralenti lui amène parfois une perte de repères (puisque d'une certaine façon, ce dernier neutralise le mouvement d'un plan en ralentissant sa vitesse). Analysée sur un photogramme, cette image peut même rappeler certaines des meilleures cases de la bande dessinée d'Hergé *Les aventures de Tintin : le crabe aux pinces d'or* dans laquelle le mouvement de multiples personnages détaille finalement la fuite d'un seul d'entre eux.

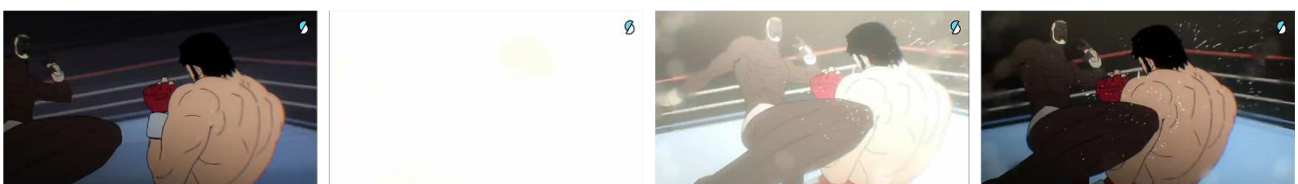


*Fig 34*

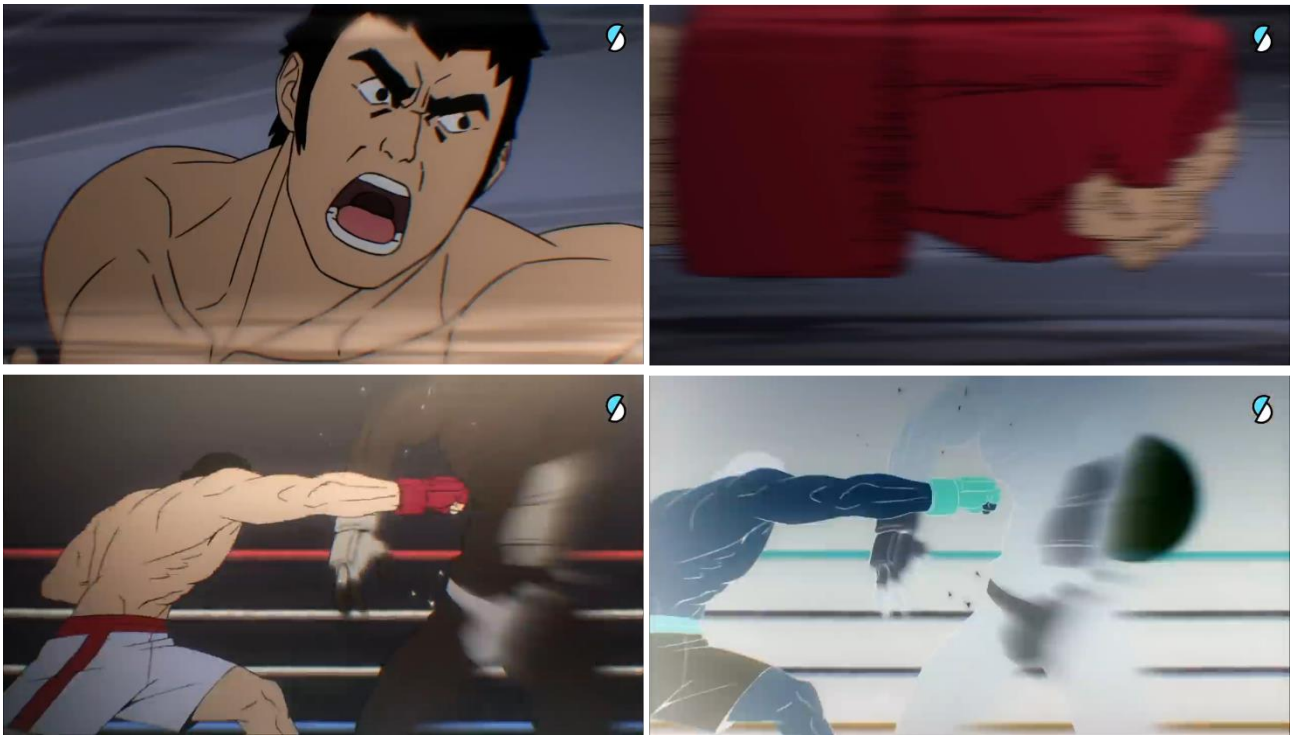
Ainsi, Zack Snyder renforce les impacts en les couplant à des contrastes visuels jouant sur plusieurs éléments : la vitesse de défilement, la modification de l'échelle de plan, et la duplication visuelle des conséquences de l'impact.

Une autre façon de provoquer un choc rétinien chez le spectateur consiste en la création d'un changement brusque et soudain de lumière. A la manière d'un flash lumineux, la personne qui monte le film peut par exemple choisir d'intercaler une image blanche dans le plan d'un coup de poing, créant un éblouissement synchronisé à l'impact. L'image blanche aveugle le temps d'une fraction de seconde et provoque, à la façon du bruitage sec d'un coup de poing, un stimulus que l'on interprète immédiatement comme étant conséquence de l'agression.

L'effet semble bien plus fréquent dans l'animation que dans les films en prise de vue réelle. Dans un domaine où chaque image peut représenter un temps de travail conséquent, les flashes au caractère syncopal sont un moyen rapide d'imager un coup et de le renforcer sans forcément animer davantage. C'est notamment le cas dans la série d'animation française *Lastman* où la technique est utilisée un grand nombre de fois, notamment au début de plans qui ne sont ensuite pas animés. Un certain nombre de variations sont proposées par l'équipe d'animation : de l'image complètement blanche au plan surexposé, jusqu'à l'image traitée en négatif : tous les moyens sont bons pour frapper la rétine du spectateur.



*Fig35*



*Fig 36*

Si dans bon nombre de films, comme dans *Brick*, cette variation d'intensité lumineuse est gérée en postproduction (et donc plutôt par le monteur ou le superviseur d'effets visuels du film), il peut aussi être intégré dès le tournage et s'exprimer de manière plus habile.

Dans l'adaptation du roman graphique du même nom *Scott Pilgrim vs The World*, réalisé par l'anglais Edgar Wright, l'image est régulièrement agrémentée de dessins et d'infographies animées, plaçant l'esthétique du film entre le comics, l'animé et le jeu vidéo. Ces ajouts agissent la plupart du temps comme des onomatopées visuelles qui, bien qu'elles puissent sembler gratuites au départ, inscrivent le film dans une identité visuelle unique. Les ajouts graphiques permettent très vite de créer des gags ou d'appuyer des blagues, mais leur utilisation prend tout son sens lors des séquences de combat, puisque les effets visuels viennent rythmer les coups et quantifier leur puissance en ajoutant un degré d'animation supplémentaire.



*Fig37*

Au milieu du film, le personnage de Scott se voit affronter un des ex-maléfique de sa petite amie, l'acteur de série B Lucas Lee. Les deux hommes s'affrontent sur un plateau de tournage, entourés de doublures, public et paparazzi qui en profitent pour immortaliser l'instant. Un premier flash d'appareil photo d'un des figurants au fond du cadre vient se synchroniser avec le premier coup de poing du combat, créant un flash lumineux d'une image sur l'impact. Dès lors, les gifles suivantes sont aussi traitées avec ce procédé de flash photographique, original puisque complètement intégré à la scène, parfois en étant en plus accompagné d'effets visuels.



**Fig.38**

Cette façon visuelle de traiter les coups par des signaux lumineux est constante dans le film, et a été développée sur le plateau par le chef opérateur Bill Pope, le chef décorateur Marcus Rowland et le superviseur effets visuels Frazer Churchill. Ce dernier explique leur démarche en prenant l'exemple du premier combat du film, qui oppose Scott Pilgrim à Mathew Patel :

*« In the Patel's fight, and others in the film, Edgar Wright requested a physical manifestation of punches that were being landed. "He wanted there to be lights flashing on set," said Churchill. "Michael Cera would punch a blue pad which would trigger off photo flash bulbs that would illuminate everything at the same time. So there's a photo flash bulb going off when they make a connection but there's also a 'lightning strike' light which has 70,000 watts of power as Patel spins across the club »*<sup>43</sup> (Dans plusieurs combats du film, Edgar Wright a demandé une manifestation physique des coups de poing donnés. « Il voulait que les que des flashes soient sur le plateau » dit Churchill. « Michael Cera frappait un tampon bleu qui déclenchait des flashes photographiques illuminant tout au même moment. Donc il y a des flashes d'appareil photos pendant les différents contacts mais il y a aussi un projecteur Lightning Strike qui joue lorsque Patel tourne à travers la pièce. Le projecteur avait une puissance de 70 000 Watts.) [Traduction Libre]

<sup>43</sup>[https://www.fxguide.com/featured/scott\\_pilgrim\\_and\\_vfx\\_against\\_the\\_world/](https://www.fxguide.com/featured/scott_pilgrim_and_vfx_against_the_world/)



Au moment des impacts, les acteurs sont ainsi éclairés à l'aide de flashes parfois directement déclenchés par leurs coups. Ceci rappelle alors le clignotement de certains personnages de jeux vidéo de combats lorsque ces derniers « prennent des dégâts » et crée un stimulus visuel fort pour le spectateur.



*Fig.39*

Même si les plans de *Scott Pilgrim* sont énormément retravaillés (et parfois assemblés) en postproduction, les flashes sur le plateau permettent de créer des références de lumière, de direction et d'intensité pour les futurs VFX, tout en allégeant considérablement leur travail. Mais au-delà des plans en compositing où cette technique est utilisée, je la trouve particulièrement efficace sur les plans plus simples avec lesquels nous avons introduit le film. Les flashes ont certainement demandé une certaine synchronicité sur le plateau, mais le résultat est à la fois élégant et efficace, loin de l'aspect écrasant d'une image blanche ajoutée au montage. Les flashes permettent également de doser l'effet ce qui semble particulièrement important dans un film aussi chargé visuellement que *Scott Pilgrim vs the world*. Enfin, les chocs lumineux ont dû être une aide précieuse aux acteurs et cascadeurs puisqu'ils rendent tangibles leurs coups et provoquent naturellement une réaction du visage sous l'effet violent de la lumière.



*Fig.40*

Un système de flashes lumineux peut également être observé dans *Raging Bull* de Martin Scorsese. Ce biopic sur le champion de boxe poids moyen Jake LaMotta, interprété avec brio par Robert De Niro, met en scène des séquences de boxe anglaise parmi les plus mémorables du 7<sup>ème</sup> art.

Dès le premier affrontement, alors que LaMotta envoie son adversaire au tapis, la chute du sportif est synchronisée à celle d'un flash d'appareil photo de journaliste. Dès lors, le flash devient un moyen visuel qui permet de représenter à l'écran le micro-coma dont peuvent être victimes les boxeurs, puisqu'il rythme le (quasi) KO de Reeves, l'adversaire de LaMotta.



*Fig.41*

Plus tard, les flashes deviennent un outil pour signifier non plus seulement les KO mais les impacts des coups en général, dans une escalade de violence et de sollicitations visuelles. Les flashes finissent même par devenir une sorte d'allégorie de la violence physique, notamment dans une séquence située à la fin du film, où une séance photo familiale suggère la violence conjugale dont est victime la femme du boxeur.

Les flashes lumineux ne sont par ailleurs pas les seuls stimuli visuels qui amplifient la sensation d'impact des coups, puisque les séquences de boxe deviennent de véritables agressions graphiques pour le spectateur, adoptant un caractère épileptique qui frôle le grand-guignol dans sa représentation de la violence.

C'est notamment le cas dans le dernier combat de Jake LaMotta contre Sugar Ray Robinson, qui bloque le *Raging Bull* dans les cordes et l'enchaîne d'un nombre effroyable de coups au visage. LaMotta pisse le sang, semble frôler la syncope mais ne se couche pas. Véritable climax du film, qui précède la lente descente du boxer et souligne son caractère autodestructeur comme son effrayante capacité à encaisser, la séquence présente un montage extrêmement rapide, allant jusqu'à 33 plans joués en 30 secondes. 33 variations des poings de Sugar Ray Robinson et du visage de Jake qui les prend de plein fouet, passant du plan court comme longue focale, allant du ralenti sur les effusions de sang au plan POV<sup>44</sup> gant de boxe. Les raccords entre les plans sont extrêmement brutaux, opérant des jumps cuts et brisant sans cesse la règle des 180°. Les flashes, quant à eux, rythment l'affrontement en se calant sur la vitesse des poings de Sugar Ray Robinson. Puisque le découpage ne permet pas de

---

<sup>44</sup> De l'anglais Point Of View : se dit d'une caméra embarquée sur un personnage ou un objet.

dénombrer facilement le nombre de coups, les flashes apparaissent comme une information de la quantité de dégâts infligés au personnage joué par De Niro. Le montage suit ainsi pendant un moment une rapide et rigoureuse logique de non-respect du mouvement qui, couplée aux incessants flashes lumineux et aux bruitages juteux, s'imposent comme une cacophonie visuelle qui ne laisse évidemment pas le spectateur indemne. L'expérience est réellement désagréable, et l'on a plus qu'une seule envie : c'est que Jake LaMotta se couche.



*Fig.42*

Dans son essai « Visual Absurdity in *Raging Bull* » Todd Berliner développe le caractère incohérent et chaotique du combat final de LaMotta. A propos des flashes lumineux, il reprend un extrait de conversation entre le chef opérateur Robert Chapman et l'écrivain Ric Gentry, qui discutent du dispositif et de ses effets sur le film.

*« Chapman says, "There were enormous and elaborately choreographed flashbulb sequences, where the flashes go off all around the boxers in spirals, or shot at 120 frames with just the flashes so it would be like strobe lighting, an incessant beat that became very abstract, as it did in the last fight with Sugar Ray Robinson." Ric Gentry adds that the flashes are "extremely effective at punctuating the drama of the fight, and likewise casting behind and around the fighters an aura of light that is simultaneously reminiscent of released kinetic energy through their violent interaction, as well as a wavering spiritual pulse"<sup>45</sup>* (Chapman dit « Il y avait des séquences élaborées avec des flashes tout autour des boxeurs en spirale, ou bien filmées à 120 images / secondes avec seulement les flashes qui donnaient une impression de stroboscope ,dans un rythme incessant qui devenait abstrait comme dans le dernier combat contre Sugar Ray Robinson »). Ric Gentry ajoute que les flashes sont extrêmement efficaces pour ponctuer la narration du combat mais également pour projeter derrière et autour des combattants une aura de lumière. Cette dernière rappelle l'énergie cinétique des violentes interactions des boxeurs mais se constitue aussi comme une vibration flottante touchant au sacré). [Traduction Libre]

Dans *Raging Bull*, le flash lumineux fait office de connexion entre le spectateur et le personnage. Scorsese nous invite à embrasser le point de vue de Jake LaMotta, et à expérimenter et ressentir l'absurde violence d'un combat. Lorsque par le biais d'un choc rétinien un metteur en scène tente de nous mettre dans la peau du destinataire du coup de poing, sa volonté est d'immerger le spectateur dans la séquence de combat en lui faisant partager des sensations avec le personnage.

---

<sup>45</sup> CHAPMAN Micha <http://people.uncw.edu/berliner/research/documents/BerlinerRagingBull.pdf>

# **PARTIE 3 :**

## **LE PERSONNAGE AU CŒUR DE L'ACTION REPRESENTATION ET POINT DE VUE DANS LA SEQUENCE DE COMBAT**

# CHAPITRE 1 : REPRESENTATION DES PERSONNAGES

« *It's so quick. The audience know there is a fight going on, but they can not really see very clear what's going on. Like in American movies, you can see that there is a lot of movements. When the camera [is on movement] that mean the actors don't know how to fight.* »<sup>46</sup>

Jackie Chan mime ensuite l'opérateur caméra, bougeant l'outil de capture dans tous les sens, puis le public, qui ne sait où réellement regarder et reste quelque peu circonspect.

Dans une interview, l'acteur d'action sans doute le plus influent du monde parle de la façon dont il envisage les séquences de combat en termes de filmage et de montage. Evidemment, la Shaky cam qui joue du flou et qui suggère l'action plus qu'elle ne la montre n'est pas du goût de Jackie Chan. Elle ne correspond en tout cas pas à sa façon de faire des films. Sur un grand nombre de ses films chinois, Jackie est à la fois acteur, réalisateur, coordinateur de cascades et s'investit également énormément dans le montage de ses films. Ses idées de mise en scène et de narration qui définissent une partie de son style sont portés par des décisions techniques cohérentes et réfléchies. Son choix de filmer avec beaucoup de plans plutôt larges, stables et qui durent dans le temps permet par exemple deux choses.

Tout d'abord, ce régime d'image invisibilise le plus possible la technique et dissimule la caméra. Le spectateur se retrouve pleinement concentré sur ce qui se joue à l'intérieur du cadre : le jeu, les déplacements et les acrobaties du comédien. Jackie Chan étant un formidable artiste martial, ses prouesses semblent se suffire à elles-mêmes. Par ailleurs, comme nous le développons dans la première partie, ces plans permettent d'établir clairement le décor, sa disposition et son contenu. Les séquences d'action de Jackie Chan reposent énormément sur l'environnement, et la façon dont celui-ci impacte les personnages et alimente des gags visuels. Dans le film *Police Story 4 : First Strike*, réalisé par Stanley Tong, le réalisateur (qui n'en est pas à sa première collaboration avec Jackie Chan) filme les combats avec cette même apparente simplicité. Dans la désormais célèbre « Séquence de l'escabeau » à l'intérieur de laquelle Jackie Chan se sert d'une échelle pour repousser ses adversaires, un grand nombre de plans larges permettent, avant le combat et pendant le combat, de planter ce décor de bâtiment en rénovation. De plus, le fameux escabeau qui ne servira qu'à la fin de la séquence est visible bien avant son utilisation, dans l'arrière-plan, alors que les personnages s'en rapprochent petit à petit. Lorsque le personnage s'en saisit comme une arme défensive, le spectateur l'accepte immédiatement.

« *When I'm fighting, it is more steady. It's not moving : let the audience see what I'm fighting.* »<sup>47</sup>

Pourtant, je pense que si ce régime d'image est aussi efficace, c'est aussi parce qu'il correspond au personnage que Jackie Chan développe à travers l'ensemble de ses films : une personne sympathique, qui ne cherche pas la bagarre mais est toujours coursé par une dizaine de méchants. Un personnage

---

<sup>46</sup> CHAN Jackie, « Jackie Chan on proper movie editing », interview sur Youtube.com

<sup>47</sup> Ibid

naïf, associé définitivement à l'image de l'acteur. En ce sens, cette façon de filmer très Keatonienne sert ce savant mélange de comédie et d'action. A mon sens, c'est autant une question de lisibilité que de tonalité, d'immersion et de représentation.

Cette notion de représentation m'intéresse particulièrement, car elle semble directement découler de la façon dont les séquences de combat sont découpées et filmées, et est étroitement liée à une autre conception : celle de point de vue.

Parler de point de vue dans le cinéma d'action reste quelque chose de délicat. De façon générale, on s'identifie en tant que spectateur au protagoniste que l'on nous présente, puisqu'il s'agit du personnage avec lequel nous passerons le plus de temps. Comment le développement de « point de vue » d'un personnage s'opère dans le film d'action, et que nous révèle-t-il sur le personnage ?

Dans *Balle Perdue* de Guillaume Pierret, ce sont les mouvements de caméra qui amène à celle-ci une notion de point de vue.

Dans le combat du commissariat, on suit le personnage de Lino tenter de s'évader de sa garde à vue, alors que les policiers essaient évidemment de l'en empêcher. D'emblée, la caméra est avec Lino. On se détache très rarement du personnage et l'on suit sa progression à travers le décor. Le traitement de son échappée en plan relativement larges et surtout assez fixe est intéressant, puisqu'il installe un sentiment d'urgence et de danger imminent : plus Lino reste dans le commissariat, plus il risque de se faire submerger et d'échouer dans son entreprise d'évasion. La caméra est souvent fixe, et les combats se déploient de façon brutale, crue car portée sur un certain réalisme. Cette façon de filmer est en accord avec les chorégraphies qu'aime proposer Manu Lanzi, chorégraphe et régisseur cascadeur sur le film. On a beaucoup de panoramiques, mais peu de travellings. Il est intéressant de relever que les seuls mouvements de caméra travelling suivent le personnage de Lino, notamment lorsque ce dernier se fait soulever du sol et est plaqué sur une table, ou lorsque l'on suit sa descente juste après. En fait, les mouvements de caméra qui concernent des travellings et des changements de hauteur de cadre sont toujours en accord avec les déplacements de Lino, mais pas des autres combattants.



*Fig43*

« Dans *Balle Perdue*, on avait un personnage très massif dans un endroit très contenu, et donc tout le film est assez propre, lisible avec des plans plutôt longs, et il fallait qu'on retrouve ça dans les scènes de baston. Comme si le gars était un tank assez lent, et qu'il se frayait un chemin vers l'extérieur. La mise en scène se démarque un peu d'un court métrage comme *Surrender*, où le personnage est tout le temps en train de courir très vite, et donc où la caméra devait être plus volatile, comme une mouche. Sur *BP*, on a privilégié des caméras plus lourdes, des plans plus stables et qui ne voyagent pas beaucoup (Il y a peu de travellings).

On est dans une baston de foule, avec une dizaine de flics qui se battent contre un mec. La caméra représente le gars et on fait donc en sorte qu'il soit toujours au centre du cadre. Quoi qu'il se passe c'est lui qu'on regarde »<sup>48</sup>

Le régime d'image de Guillaume Pierret découle ainsi de son personnage. Cette caméra qui le suit pendant les séquences d'actions est la même que celle qui le suit pendant les autres séquences du film. Puisque Lino est un personnage (presque) ordinaire, il est impératif que cela se ressente à l'écran, même pendant des séquences spectaculaires. Afin de donner un sentiment de réel au film, la représentation du personnage est cohérente tout au long du métrage, et reste à sa hauteur.

En revanche, dans le film de Matt Reeves *The Batman*, le travail de caméra iconise le personnage. Batman se dévoile en action dans un premier plan froid et ordonné dans lequel il brise consciencieusement le bras et la mâchoire de son adversaire. L'action est filmée en un plan unique, par-dessus l'épaule de l'opposant. Après un premier rapide échange de coup, Batman avance et enclenche un travelling arrière discret qui suit le rythme des méticuleux déplacements du justicier masqué. La hauteur de la caméra évolue, permettant encore une fois de suivre le mouvement global du combat puisque Batman met au sol le criminel avant de le frapper violemment hors-cadre.



**Fig44**

Le mouvement de caméra permet aussi d'installer Batman comme l'icône de terreur qu'il revendique être en ce début de film. A son début, le plan peut être analysé comme le point du groupe de criminels situé face au super-héros. Cette idée est d'ailleurs presque amusante, puisque l'un des membres du

<sup>48</sup> Extrait d'un entretien avec Guillaume Pierret, aout 2022.



groupe présent dans le plan précédent filme la séquence avec son smartphone, alors que sa position correspond à la future position de caméra.



*Fig45*

Pourtant, au fur et à mesure de la démonstration de force du justicier, la caméra devient indépendante par son mouvement. Le travelling descendant permet de construire une image en contre plongée du héros, dans la pure tradition des comics books. Avec cette contreplongée, la caméra acquiert une forme d'autonomie, et porte un regard (et donc un discours) sur le super-héros.

Ce traitement du combat en un seul plan couplé à ce mouvement de caméra précis permet de construire tout un pan du personnage : il est puissant, lourd, et inarrêtable. La façon de filmer Batman le définit, puisqu'elle en épouse son rythme et révèle son caractère méthodique par la lisibilité accrue de la chorégraphie (même dans un espace sombre).

Cette représentation du héros en combat vient s'opposer à celle des précédents films, notamment ceux appartenant à la trilogie de Christopher Nolan. Dans le premier volet, les combats ont un montage rapide, et on suggère surtout par les bruitages et la sensation d'impact donnée au montage que Batman est puissant.

A la manière d'une couverture de comics, ce plan sur Batman installe narrativement le personnage par son iconographie.

Lors d'une scène de combat, un jeu différent sur le cadre et le mouvement de caméra peut aussi participer à la définition du protagoniste. Ce type de contraste est notamment visible dans le film *Upgrade*, où l'on suit le personnage de Grey, un handicapé qui se voit installer une puce neuronale intelligente grâce à laquelle il retrouve l'usage de ses membres. En enquêtant sur le meurtre de son épouse, il se retrouve aux prises avec des malfrats peu recommandables. Sur le point de se faire tuer, il laisse la puce prendre le contrôle entier de son corps, qui devient une véritable machine à tuer. Grey est toujours présent, mais n'est plus qu'un passager d'un vaisseau qu'il ne contrôle plus. Cette bascule psychique du personnage est représentée à l'image par un changement de référentiel, le cadre étant centré désormais sur Grey. L'effet se fait d'abord ressentir dans quelques séquences de déambulations de Grey à travers son appartement, la caméra étant centrée et stabilisée sur la nuque où se trouve la puce. Mais l'effet est réellement remarquable dans les séquences de combat, où le corps de Grey se meut de façon optimisée et robotique. Puisque la caméra est stabilisée sur lui, c'est tout le décor qui semble bouger autour du personnage.



*Fig46*

L'effet est très particulier, et bien dosé dans le film : d'abord plutôt tempéré, utilisé sur quelques relevées et quelques esquives du personnage, on termine avec une séquence où Grey opère une série de saltos consécutifs, ayant pour effet de faire tourner la caméra avec lui. Cet effet de caméra reprend en quelque sorte le concept de Snorricam<sup>49</sup> et toute la proximité avec le personnage que cette accroche, mais l'adapte à des séquences de combat. Le spectateur se trouve de plus embarqué avec le corps de Grey de la même façon que son esprit l'est. Une façon visuellement forte pour accoler le spectateur au personnage, et lui transmettre son point de vue.

Outre l'aspect spectaculaire du cinéma d'action, et au-delà de la mise en image des coups et de leur violence, on retrouve au sein de la séquence de combat une problématique de représentation des personnages. Cette dernière est avant tout fondée sur le travail de l'image, de la stabilité et des mouvements de caméras ainsi des choix de montage. Donner aux personnages une caméra qui leur ressemble fait partie, il me semble, des prérogatives du metteur en scène et de l'opérateur.

---

<sup>49</sup> Appareil de prise de vues fixée face à l'acteur et qui devient ainsi le nouveau référentiel des mouvements de caméra.

## CHAPITRE 2 : LE COMBAT CHEZ GUY RITCHIE ; IMMERSION ET POINT DE VUE

Un exemple que je trouve particulièrement intéressant dans la façon dont s'articulent combat, point de vue et incidence sur le régime d'image se trouve dans la filmographie du réalisateur anglais Guy Ritchie.

Metteur en scène Britannique du début du XXIème siècle spécialisé dans le cinéma d'action et le banditisme londonien, Guy Ritchie amène à ses films une esthétique toujours marquée. Friand de l'usage du slow-motion, de la voix-off et du montage alterné, ses films possèdent une part expérimentale et plastique qui leur confère une aura assez unique. Puisque ses différents travaux (films comme publicités) se répondent esthétiquement, je le considère comme un des auteurs du cinéma d'action important de ce début de siècle.

Deux de ses films m'intéressent particulièrement dans la façon dont ils communiquent par idée de mise en image et de montage. *Snatch*, son second long métrage, et *Sherlock Holmes*, premier des deux films que Ritchie consacrera au personnage de Sir Arthur Conan Doyle.

*Snatch* pourrait être défini comme une comédie d'action chorale, où l'on suit notamment les aventures du personnage de Turkish (Jason Statham), organisateur de combats de boxe clandestins, et Mickey (Brad Pitt), charismatique gitan à qui l'on va proposer de participer aux fameux affrontements. Turkish et Mickey se sont frottés aux mauvaises personnes et font bien malgré eux équipe dans une série de combats truqués au cours desquels il est demandé à Mickey de se coucher. Malheureusement, ce dernier possède un crochet du droit dévastateur qui envoie ses deux premiers adversaires au tapis d'un seul coup. Après une sévère réprimande de la part de la pègre locale (comprenant l'assassinat de la mère de Mickey), les deux hommes jouent leur dernière chance de survie dans un ultime match de boxe. Mickey devra affronter le boxeur « Good Night Anderson » et se coucher au quatrième round.

La séquence de combat est donc emplie d'une certaine tension, d'autant plus que le film joue à nous frustrer. Depuis le début, nous n'avons assisté à aucun combat de boxe puisque Mickey les achève en un seul coup. La manière dont les deux précédents coups de poing du personnage sont filmés est d'ailleurs intéressante, puisqu'elle augmente la surprise et la stupéfaction du spectateur.

Le premier crochet de Mickey est inattendu. Le personnage se fait frapper, jeter au sol et insulté, mais il continue de s'échauffer comme si de rien n'était. Une fois en tenue complète (c'est à dire son tee-shirt en moins), Mickey se fait viser une fois de plus par son adversaire mais esquive le coup et délivre le sien dans un même mouvement. En esquivant, il passe derrière son adversaire, ce qui invisibilise complètement le coup qu'il délivre. L'image passe tout à coup au ralenti, mais à la façon de step-printing, c'est à dire un effet de ralenti due à une augmentation artificielle de la cadence de prise de vue par la duplication d'images en post-production. Il en résulte un mouvement certes ralenti mais plus saccadé que si l'on avait augmenté la cadence à la prise de vue. Ce que je trouve intéressant avec ce choix, c'est qu'il donne l'impression que la caméra ne s'attendait pas non plus à une telle vitesse de

coup de poing. Comme si l'on essayait de compenser une incapacité technique à capturer ce crochet si rapide et si dévastateur.



*Fig47*

Il en va de même pour le second coup de poing délivré par Mickey. La surprise et la brutalité du coup vient cette fois-ci du choix de montage. On suit l'adversaire armer son coup, et alors que le contre-champ sur Mickey apparaît, on s'attend à voir la continuité du coup amorcé. Il n'en est rien, puisque c'est le personnage de Mickey qui tend son bras, presque à la place de l'autre boxeur. Un autre cut permet à ce dernier d'être déjà en train de s'écrouler alors qu'il vient à peine d'accuser le coup.



*Fig48*

Avant la fin du film, les coups de poings de Mickey restent insaisissables et imprévisibles, à la fois pour le spectateur mais aussi pour la caméra du metteur en scène. Ils s'entourent d'une certaine aura à laquelle la séquence de fin vient, à mon sens, rendre une parfaite justice.

Le troisième et dernier combat met du temps à s'installer. Rythmé sur la fiévreuse chanson rock « *Fucking in the bushes* » du groupe Oasis, le combat est introduit par un long plan en travelling latéral de sortie de vestiaire, dans lequel Turkish escorte Mickey jusqu'au ring. En un seul plan, on nous décrit l'ambiance électrique qui règne dans la salle. La caméra finit sa course sur le ring, face à Mickey. Le film met alors en place son dispositif. Un plan subjectif du point de vue de Mickey, sur son adversaire qui le toise, et qui délivre presque un regard caméra. Le contre-champ, du point de vue de l'adversaire tourné vers Mickey. Des plans depuis la foule, sur les deux combattants, avec amorce de spectateurs. Et enfin deux plans du public, permettant d'avoir les réactions de Turkish et de Brickhead, parrain de la pègre locale.



*Fig49*

Le match commence, et Mickey délivre un premier coup qui envoie l'adversaire au sol mais ne le met heureusement pas KO. La tension monte immédiatement d'un cran, et le rythme d'image va petit à petit s'accélérer. Dès le deuxième round, les plans s'enchaînent plus rapidement et de façon plus abrupte. On note aussi des valeurs de cadre de plus en plus serrées sur les deux combattants, qui se rapprochent l'un de l'autre dans leurs plans subjectifs respectifs. Les enchaînements et les mouvements deviennent progressivement absurdes, flous et frénétiques. Soudain, après avoir ramassé un méchant coup au visage, le rythme s'emballe de plus belle. On est sujet à une véritable avalanche de plans de quelques images seulement. 22 plans s'enchaînent en 10 secondes, puis 10 plans en 4 secondes après une courte respiration, pour une moyenne extrêmement rapide de 2 plans par seconde.



*Fig50*

Les plans sont tous serrés, proches des combattants, et le traitement du son est particulier. La musique s'estompe pour laisser place aux bruits de respirations et de déflagrations de coups. Les sons ont un aspect étrangement métallique, qui leur donne une dimension organique de par le décalage de ce qui est montré à l'écran : on a l'impression de se trouver tout à coup à l'intérieur des corps, avec des coups qui heurtent violemment les tympans. Le régime d'image va continuer de se dégrader dans la suite de la séquence : arrêts sur images pour marquer des respirations, apparition de ralentis, angle de champs inédits ...

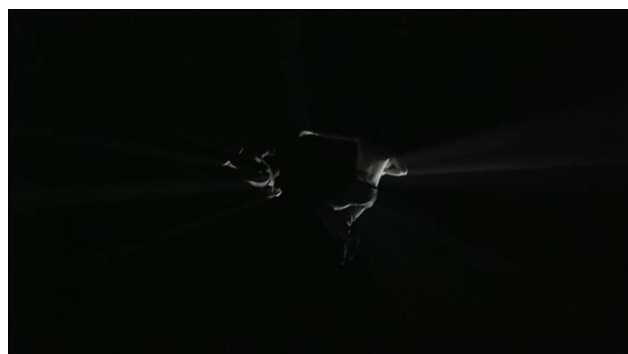
Lors du dernier round, une autre envolée va juxtaposer 16 plans en 3 secondes, soit un rythme encore plus rapide d'environ 5 plans par seconde.



*Fig51*

Ces deux moments de frénésie se ressemblent mais montrent en réalité un traitement des images et du montage différent. Dans le premier cas, on a un montage qui semble être plutôt elliptique, avec une valeur de résumé. On assiste à tout un panel de coups différents, et de moments clefs du round 3, dans un ordre chaotique. Dans le second, on nous présente en fait quasiment le même coup, qui est répété. Il s'agit donc d'un montage qui allonge plus qu'il ne raccourcie l'action. Avec un même régime d'image et une même conception plastique et sonore qui met en avant le chaos du combat, on a la mise en place de deux régimes temporels très différents.

Ce dispositif permet de faire co-exister les points de vue de Turkish et de Mickey, autant impliqués dans le match l'un que l'autre mais pas du même côté des barrières. Enfin, l'absurdité visuelle de la séquence trouve son paroxysme dans l'évanouissement de Mickey, filmé dans un slowmotion extrêmement fluide. Le spectateur le suit dans ce qui s'apparente à un micro-coma, dans lequel Mickey semble quitter son corps. Le rythme se fait plus lent, les plans plus aériens, et quelques salves de plans rapides viennent perturber cet étrange état de paix.



*Fig52*



Alors que l'affaire semble pliée, Mickey se relève pour asséner un formidable coup de poing à son adversaire. Le coup provoque un énorme bruit qui se stoppe net avec l'image. La rapidité de lecture des plans montrant le coup contraste avec l'arrêt sur image soudain : le coup de poing de Mickey semble avoir brisé le film.



*Fig53*

Cette séquence est intéressante, car elle est remplie d'idées plastiques et narratives. Le régime particulier d'images, ses arrêts brutaux et son emballement soudain permet de faire ressentir une vraie ivresse au spectateur. Puisque *Snatch* est construit comme un film choral, il semble logique qu'il propose pour climax une multitude de point de vue se regroupant autour d'un même match. Il me semble que cette notion de points de vue est une clef d'analyse importante, puisqu'elle projette toutes les idées de cadre, de mise en scène et de montage dans le ressenti et le vécu des personnages. Certes, la séquence qui en résulte est illisible au niveau de sa chorégraphie, mais elle est extrêmement sensorielle et organique. Le régime d'image permet de se rapprocher des personnages et de leur expérience du combat, une épreuve très déstabilisante, choquante et absurde. On ressent la violence de l'affrontement à travers les personnages, et le manque de clarté n'est absolument pas un frein à la compréhension de la séquence, au contraire. Tournée vers les personnages, leurs émotions et leur conception du combat, cette séquence rejoint celle d'un autre film de Guy Ritchie.

Le film *Sherlock Holmes* se pose quant à lui comme une adaptation musclée des aventures du détective Londonien, campé par un Robert Downey Jr athlétique. Une séquence relativement similaire à celle de *Snatch* se trouve au début du film, alors qu'Holmes participe à un combat de boxe clandestin. D'abord acculé car combattant avec peu de sérieux, le protagoniste se servira de ses talents d'observation, de déduction et de Bartitsu<sup>50</sup> pour vaincre avec méthode son adversaire. Le combat est divisé en trois temps principaux. Le premier pendant lequel le personnage d'Holmes fanfaronne, puis veut arrêter le combat avant que son adversaire ne lui crache dans le dos. Le deuxième, dans lequel le film effectue un flash-forward et fait tout à coup usage de ralenti sur tous les plans. La voix-off d'Holmes se fait entendre expliquant sous forme de plan détaillé la façon dont il va neutraliser l'opposant. Les plans aux ralenti sur les coups portés par Holmes et sa voix-off explicative sont synchronisés, de sorte que l'un et l'autre s'enrichissent à la manière d'illustrations accolées à une recette de cuisine. Par exemple, lorsque l'on voit en gros plan la main d'Holmes frapper l'abdomen du boxeur concurrent, sa voix off précise « *Traumatized solar plexus* ». La troisième partie du combat consiste en un retour en arrière avant le flash-forward, c'est à dire entre le crachat et déferlante de coups de Holmes. On assiste alors à la même scène, avec les mêmes plans mais sans usage du ralenti, dans un montage évidemment plus nerveux et brutal.

Lors de la deuxième partie du combat, les plans s'enchaînent selon un découpage assez simple. On alterne en effet entre un plan large en pieds et légèrement en plongée, qui nous présente les personnages de profil. On remarque ensuite un champ sur Sherlock Holmes ainsi qu'un contre champ sur son opposant, tous les deux des plans rapprochés poitrine avec une large amorce. Ces plans sont à hauteur du regard de Sherlock Holmes, ce qui déséquilibre le contre champ sur l'adversaire qui est plus grand et donc légèrement filmé en contre-plongée.



*Fig54*

Enfin, des plans plus serrés viennent s'insérer dans le montage. Des gros plans du poing du protagoniste qui vient s'écraser sur différentes zones du corps de son adversaire : visage, mâchoire, abdomen, tous filmés de profil, à hauteur des zones concernées. Comme précisé précédemment, ces plans sont tous filmés au ralenti, et un travail de speedramping permet de les lier les uns aux autres : ils sont joués en vitesse accélérée en début de plan, et passent subitement au ralenti au moment des impacts. On a ainsi le temps d'observer la peau qui se déforme sous les coups dans d'impressionnantes ondulations.

---

<sup>50</sup> Art martial mixte pratiqué par Sherlock Holmes dans le canon Holmésien.



*Fig55*

Malgré son apparente ressemblance, l'usage du speedramping est ici assez différente de celle que l'on retrouvait chez Zack Snyder. Bien sûr, les deux utilisations ont en commun la façon dont ils amplifient la violence des coups en renforçant le contraste visuel lorsque l'on passe d'une vitesse à l'autre. Mais alors que dans *300* le ralenti avait lieu en aval des coups, et permettait de mettre en avant les personnages dans des poses héroïques, Guy Ritchie se concentre ici réellement sur les impacts en eux-mêmes. La séquence prend un aspect chirurgical, une valeur presque scientifique. Entre les coups, le ralenti met en avant le regard et la posture d'Holmes, ultra concentré, qui déroule sa leçon comme un professeur devant une salle de classe. Les coups, leur enchaînement et la façon dont ils sont filmés : tout est avant tout extrêmement logique.

Cette cohérence avec laquelle les plans s'enchaînent était aussi présente au moment du tournage. Philippe Rousselot, chef opérateur sur le film, explique que pour maximiser les raccords, la scène a été tournée selon un ordre bien précis.

*« Je ne me souviens pas qu'il y ait eu de storyboard, on a fait le découpage au fur et à mesure des répétitions une fois sur le plateau, ce qui est à la fois simple et logique : on regarde ce que font les acteurs/cascadeurs et on décide de mettre la caméra là où on peut voir ce qu'on a besoin de montrer. On tourne les scènes à 24 im/s d'abord, puis les plans à grande vitesse de façon à répliquer exactement les moments nécessaires au montage, en multipliant la quantité de lumière requise par le ralenti, (avec laquelle il eut été impossible de tourner la scène entière, entre autres à cause de la chaleur). »<sup>51</sup>*

---

<sup>51</sup> Extrait d'une conversation par mail avec Philippe Rousselot en mars 2022.

Le ralenti et son agencement au sein de la séquence permet à Guy Ritchie et Philippe Rousselot d'illustrer cette prévisualisation dont est capable le personnage de Sherlock Holmes. Véritable surhomme aux compétences mentales et physiques impressionnantes, Holmes est un personnage d'autant plus fascinant qu'il n'est que secondaire dans les nouvelles et romans originaux de Conan Doyle. Les aventures sont en effet comptées du point de vue du sympathique mais plus banal docteur Watson, et jamais l'auteur ne peut ainsi nous proposer une immersion dans l'esprit du détective. 100 ans plus tard, Guy Ritchie s'autorise à dépeindre à l'écran ce qu'être Sherlock Holmes signifie : un flot incessant d'informations, d'observations et d'hypothèses, si bien que futur et présent se confondent le temps d'une scène. Le changement de régime d'image peut être ainsi vu comme une adaptation de l'outil de filmage pour arriver à capturer ce qui n'est pas possible avec une cadence d'image ordinaire : les pensées du personnage.

Le spectateur épouse ainsi le point de vue de Sherlock Holmes à travers l'outil caméra, avant d'être très vite replongé à son statut d'observateur impuissant. Lorsque la même séquence se déroule plus tard en « vitesse normale », le spectateur est époustoufflé de la différence de lisibilité et de clarté soudaine du combat. La séquence ne défile pas en réalité à vitesse d'origine mais est accélérée, à la fois en termes de cadence d'images mais aussi à l'aide de son montage qui ellipse un certain nombre de micromouvements. En plus de l'absence de ralenti, le montage évolue lui aussi par rapport à la séquence précédente. Les plans larges n'apparaissent plus dans l'enchaînement de coups (alors qu'ils étaient très présents dans la version prévisualisée par Holmes, de l'ordre de 20 % de l'enchaînement), de même que les plans d'inserts qui s'effacent tous à l'exception de l'un d'entre eux (contre sept occurrences dans la version « flashforward<sup>52</sup> »).

En plus d'être privé du slow motion, le spectateur n'a pas affaire au même découpage de la séquence. L'enchaînement se construit intégralement autour du champs / contre champs, enfermant le spectateur à l'intérieur du combat. Le nouveau travail de montage permet aussi des coupes plus franches, qui confondent certains mouvements entre eux. C'est par exemple le cas des deux réponses qu'essaie de placer l'adversaire au milieu du combat, et que Sherlock Holmes bloquait du coude. Dans cette nouvelle version, ces cadres exclusivement serrés ne permettent pas de voir les coups, qui sont même presque supprimés du montage. On voit l'opposant lancer son bras, mais un cut dans le mouvement permet de suggérer que Sherlock bloque le coup tout en donnant un autre dans le même temps.



*Fig56*

L'effet est étrange. Si nous partons du principe que nous avons assisté auparavant à une vision complète puisque augmentée du combat, nous avons dans cette seconde occurrence une vision biaisé. L'échange devient définitivement à sens unique, avec une narration qui insiste sur les coups

---

<sup>52</sup> Sorte d'opposé au flashback, le flashforward est une vision de l'avenir, utilisée ici pour parler du montage qui comprend les plans au ralenti.

du personnage principal, et pas ceux de son adversaire. Le montage plus rapide, haché, et l'utilisation de plans plus serrés, toujours dans ce champ contre champ propulse en fait le spectateur à la place de l'autre combattant. L'afflux d'images rapides fonctionne comme un choc rétinien pour le spectateur qui, d'une certaine façon, se fait lui aussi molester par Sherlock Holmes. L'enchaînement se termine par un plan inédit du boxeur tombant vers la caméra, dans un ultime effet de surgissement vers le spectateur, et qui nous donne tout à coup à voir un Sherlock Holmes en contre-plongée, dominant et redoutable.



*Fig57*

Ce jeu de transfert de point de vue d'un même combat à l'intérieur d'une même séquence me semble très intéressant. Il met en avant de subtiles différences de découpage et de montage qui permettent de développer deux perspectives opposées d'aborder un combat : celle du frappeur et celle du frappé.

Cela me semble d'autant plus pertinent lorsqu'on relie cette séquence à celle de *Snatch*, qui joue aussi sur la multiplicité des points de vue et sur la volonté de donner une expérience du combat plutôt qu'une simple captation de celui-ci.

Le régime d'image, le découpage, le choix de cadence et de montage sont autant d'outils qui permettent directement à Guy Ritchie d'insuffler une notion de point de vue à ses séquences de combat.

## CHAPITRE 3 : LE COMBAT CHEZ WONG KAR-WAI : PROJECTIONS ET POESIE

Le réalisateur Hongkongais Wong Kar-Wai donne lui aussi aux personnages une caméra qui leur ressemble. Dans son film *Les Cendres du temps*, il différencie notamment deux combattants, l'Épéiste Aveugle et l'Épéiste Pieds Nus, à travers une gestion complètement différente de la vitesse d'obturation.

Habitué aux effets techniques marqués comme le *step-printing*<sup>53</sup>, Kar-Wai développe au travers de ses films un univers poétique visuellement puissant, et qui tire une partie de son émotion des fondements du cinéma : la restitution du mouvement et ses différentes formes.

Dans *The Grandmaster*, Kar-wai collabore avec le chef opérateur Phillip Le Sourd pour mettre en scène un film d'arts martiaux. Le long métrage raconte le parcours de plusieurs maîtres de Kung-Fu à l'aube d'une Chine marquée par l'invasion japonaise.

Le film est ponctué par plusieurs séquences de combat visuellement riches et impressionnantes, au régime d'image particulier. Le montage est rapide, et possède énormément de plans très serrés sur des détails d'anatomie, comme les mouvements des pieds des personnages, ou le placement de leur main. Dans la première séquence notamment, le personnage de Yip Man (Tony Leung) affronte une horde d'adversaire sous une pluie torrentielle. La *slow-motion* est beaucoup utilisée, notamment pour détailler les mouvements du combattant en gros plan, mais aussi pour insister sur les gouttes de pluie perturbées par les corps en action.

L'utilisation d'éléments physiques étrangers aux corps des combattants est de nature courante dans le cinéma d'action. Qu'il s'agisse de la poudre de force blanche que l'on dispose sur les comédiens ou les éclats de sang parfois réalisés en post-production, ajouter des éléments visuels permet d'exagérer les impacts. La poudre blanche, par exemple, a un aspect volatile. Elle est visible au moment de l'impact mais marque aussi les images suivantes de son empreinte, et permet de donner un repère visuel au coup qui vient d'être donné. On peut notamment voir cet effet dans *Fist of legend*, un film mettant en scène Jet Li et réalisé par Gordon Chan, mais également dans un grand nombre de productions hongkongaises.



*Fig 58*

---

<sup>53</sup> Effet généré par la duplication d'image, pouvant ralentir un plan ou amener à vitesse normale un plan filmé en accéléré. Wong Kar-Wai l'utilise souvent couplé à une vitesse d'obturation faible qui lui ajoute un grand flou de mouvement. Pour en savoir plus sur le *step-printing*, voici l'article d'Austin F Schmidt : <https://www.austinschmidt.com/blog/step-printing-wong-kar-wai>

Dans *The Grandmaster*, pas de fumée blanche mais toujours un jeu avec les éléments. La pluie, le sang, le givre ou le coton des vêtements tranchés, tout est prétexte à des gros plans au ralenti extrêmement poétiques, qui viennent ponctuer les différents combats en s'insérant à chaque fois dans un mouvement global.



*Fig59*

Dans la première séquence notamment, les différentes cadences d'images juxtaposées, l'utilisation du step-printing et le grand nombre de très gros plans sur la pluie et la façon dont les coups interagissent avec l'eau donnent un sentiment d'immersion grandiose. Le spectateur expérimente le Flow, cet état second que l'on retrouve chez certains combattants, décrit comme un état maximal de concentration, et l'absorption totale d'une personne par son occupation. La première séquence installe d'emblée le régime d'image particulier du film, et la façon dont il traite les combats complètement à contre-emploi. Les chorégraphies ont cet héritage des meilleurs films hongkongais, avec des mouvements précis, rythmés et dans le contact, signés par le légendaire Yuen Woo-ping.

Plus tard, le film contient une séquence magnifique où les personnages interprétés par Tony Leung et Zhang Ziyi se rencontrent en s'affrontant. Le combat est finement chorégraphié, et présente la rencontre de ces personnages qui se plaisent l'un à l'autre dans une danse complexe où se mêlent des jeux de regards, de puissants impacts et une extrême douceur.



*Fig60*

En deux minutes, on dénote 44 plans plus larges que la valeur Plan rapproché Poitrine, sur une centaine de plans au total. Plus de la moitié des plans de la séquence est donc filmée dans une valeur allant du Plan Rapproché Poitrine au gros plans, en passant par les nombreux inserts de pieds et de mains. Pourtant, le combat est très clair. L'usage conséquent du ralenti, les mouvements de caméra extrêmement doux et précis en total accord avec le corps des comédiens ainsi que le montage minutieux toujours dans le mouvement, donnent une sensation de fluidité inouïe. Le choix des valeurs serrées, en revanche, dévoile le combat dans ses détails les plus intimes, et nous raconte la grande proximité physique et mentale à laquelle sont sujets les personnages. Les axes de caméras renforcent cette idée, en plaçant souvent le spectateur dans la continuité de la vision des personnages et en le confrontant parfois frontalement aux poings. La caméra est au milieu des coups, et la proximité des corps avec le spectateur dégage une profonde idée de sensibilité. Bien que le film insiste sur un jeu d'attaques, de défenses et de parades, les personnages semblent moins en opposition qu'en totale connexion. Les motifs circulaires que l'on retrouve dans la chorégraphie comme dans les mouvements de caméra autour des protagonistes les unis dans ce qui apparaît comme une évidence pour le spectateur : le couple dégage une grande harmonie.



*Fig61*

Si les autres combats de *The Grandmaster* développent la sensation de Flow, celui-ci nous narre avec brio une histoire d'amour impossible.



Une des dernières séquences du film indique à mon sens une des ses clefs de lecture. Le personnage de Gong Er, alors enfant, observe son père qui s'entraîne en extérieur, alors qu'il a fraîchement neigé. Le Maître Gong Baosen (Qingxian Wang) répète une série de mouvements qui, une fois de plus, l'entraîne dans une sorte de connexion avec la nature. Le givre autour de lui embellit ses mouvements, et semble lui obéir, notamment lorsque d'un mouvement de mains, il projette une salve de neige sur sa fille qui le regarde par la fenêtre.



*Fig62*

A la fin de cette séquence sous la neige, Gong Er a grandi et s'entraîne également. Ses mouvements précis et leur interaction avec une mise en image élégante la connecte avec son environnement, mais également avec son passé. Un raccord mouvement d'un coup de pied la lie avec sa version enfant, et des travellings circulaires de son visage et de celui de son père juxtaposent leurs deux images, avant de les lier dans un champ contre champs émouvant à travers le temps.



*Fig63*

Bien que cette dernière séquence ne soit pas à proprement parler un combat, elle met en place le même régime d'image que le reste du film, et en révèle en mon sens la structure.

Le combat est un jeu de relation basé sur la distance, le rythme et le mouvement des corps, mais renferme un espace mental conséquent. Ici, la virtuosité avec laquelle les combats sont filmés permet de transcender leur simple réalité physique, et d'y projeter à travers eux des thèmes et des idées : une rencontre amoureuse, la transmission d'un héritage ou encore un acte de vengeance.

Cette projection s'opère par le biais du spectateur qui perçoit les dynamiques des personnages dans le flot d'image de leurs mouvements, pareil à la jeune Gong Er à sa fenêtre qui reçoit dans le même temps une projection de givre et une invitation à suivre la même voie que son père. La forme soignée que permet le cinéma et les enjeux internes des personnages s'entrechoquent grâce aux combats, dans un pur élan de poésie.

# **PARTIE 4 :**

**” A M E N ”**

**REALISATION DU FILM  
LES POINGS VOLANTS DU VATICAN  
COMPTE RENDU DE PARTIE  
PRATIQUE DE MEMOIRE**

# CHAPITRE 1 : DEUX FAÇONS DE FILMER POUR DEUX PERSONNAGES

Cette ultime partie s'intéresse à la conception et au travail autour de ma partie pratique de mémoire, un film d'action réalisé en avril 2022.

*Les Poings volants du Vatican* est une comédie d'action dans laquelle nous suivons le personnage d'Émile et celui du père Santana, deux hommes d'Église chargés par le Vatican d'enquêter sur les différentes dérives et insurrection à l'intérieur du clergé. Ils sont sur la piste du terrible Père Gunther, qui s'est détourné des textes sacrés pour s'offrir au Malin, entraînant et guidant avec lui toute une secte de nouveaux adorateurs satanistes. Le jeune séminariste Émile et le père Santana essaient de les arrêter, avec la décence et la douceur des plus grands personnages de films d'actions : à grands coups de poings dans la « tronche ».

L'idée principale du film était d'adapter sa mise en image en fonction du style de combat des personnages et de leurs expériences en bagarre. Deux régimes d'images différentes gravitent ainsi autour des deux personnages principaux : le père Santana et Émile. Ces derniers se battent au travers d'un montage parallèle passant de l'un à l'autre de nombreuses fois.

Santana est un prêtre d'élite membre des Poings Volants du Vatican. Sa détermination, sa technicité et sa foi en font un adversaire redoutable. Dans le film, il progresse lentement mais sûrement vers Émile dans un couloir que nous appelions « Le chemin de Santana », en réalisant des techniques inspirées d'épisodes Bibliques.

Dans le couloir, Santana est toujours filmé de façon stable, caméra sur pieds. Des focales assez longues ont également été utilisées, oscillant entre le 50mm et le 85mm, et ne descendant jamais en dessous (à l'exception de deux plans). Certains légers travellings appuient les mouvements du personnage, ou permettent de créer une transition vers le personnage d'Émile, comme au moment de la première occurrence du montage parallèle. Des petits mouvements de panoramiques rapides appuient les coups du personnage, dont le style est très posé. L'avancée de Santana est pensée comme un kata<sup>54</sup> et ses gestes sont ainsi très découpés. Pour renforcer ce côté automatique du personnage, nous avons décidé d'utiliser de l'undercranking au moment du tournage. Cette technique que j'ai développé plus tôt dans ce mémoire<sup>55</sup> permettait de créer sur le tournage une sensation d'accélérer. La cadence normale du film est de 25i/s, mais ces plans en accélérés ont été filmés entre 20 et 22 i/s, en fonction de la valeur du plan. Les plans plus larges utilisant l'undercranking étaient à 20 i/s, ce qui correspond à une multiplication de la vitesse de lecture de x1,25. Les plans serrés, quant à eux, ont été filmés à 22 i/s, soit une accélération de x1,14. Cet effet d'accélération est très facile à reproduire en post-production, mais le faire sur le plateau nous permettait deux choses. Déjà, il nous forçait à prendre une décision pendant le tournage, penser le plan et sa vitesse au moment où nous le filmions,

---

<sup>54</sup> Suite de mouvements codifiés utilisée comme outil de transmission de techniques

<sup>55</sup> Partie 2, chapitre 3.

et pouvoir ainsi ajuster les mouvements de caméras ou le jeu des comédiens. Ensuite, faire cet effet directement sur la caméra nous permettait d'ajuster notre vitesse d'obturation en fonction. Nous avons choisi d'amoindrir la vitesse d'obturation, afin d'obtenir plus de flou de mouvements et « dissimuler » en quelque sorte cet effet d'undercranking. Les plans accélérés avaient une vitesse d'obturation oscillant entre 1/35ème de seconde et 1/40ème de seconde (contre 1/50ème dans la cadence dite « normale ») dépendant encore une fois de l'échelle du plan. Nous avons opté pour un angle d'obturation plus élevé (durée d'exposition plus longue donc), afin de permettre à nos acteurs de décomposer un peu plus leurs mouvements et de travailler à des vitesses moins élevées, tout en gardant un flou de bougé cohérent avec la vitesse que sont supposés générer leurs coups

L'undercranking était particulièrement efficace sur des plans aux mouvements de caméras complexe et précis. Lorsque Santana sort un chapelet et effectue un signe de croix en parant des coups, le plan est plutôt serré sur ses mains et les suit avec précision. Le plan était difficile à coordonner, parce que les mouvements du comédien étaient trop rapides pour un cadre trop contenu. En ralentissant suffisamment la vitesse du jeu du comédien et en réglant la caméra sur une cadence plus faible, nous avons finalement réussi à réaliser ce plan particulier.

Enfin, cet effet d'accélération a aussi été choisi pour créer un contraste encore plus fort au moment des plans filmés au ralenti. L'overcranking (effet de slow motion) et son utilisation dans le film est développé dans la prochaine sous partie.

En parallèle, le personnage d'Émile n'est pas du tout traité de la même façon. Moins expérimenté, il est surtout un personnage moins belliqueux, qui cherche surtout à fuir le combat, mais qui ne peut car il est accroché à un autel par des chaînes. L'enjeu du combat se construit autour du livre maudit que les adversaires du héros tentent de lui arracher. La caméra est ainsi beaucoup plus volatile, portée à la main est constamment en mouvement. Le cadre suit à la fois Émile mais agit aussi comme une extension de son regard et de ses intentions, en panotant par exemple d'elle même depuis son visage vers des coups qu'il reçoit.

Pour filmer les séquences avec Émile, nous avons choisi d'utiliser l'outil Rialto de la caméra Sony Venice, qui permet de déporter le capteur et l'optique du corps caméra. L'opérateur se retrouve avec une caméra de la taille d'un DSLR entre les mains, ce qui le rend évidemment très mobile. Même si le poids peut poser un problème (parce que la caméra repose seulement sur les poignets de l'opérateur) il ne nous a absolument pas dérangé ici. La légèreté et la maniabilité de la caméra permettait de travailler des cadres qui se déboulent pendant le plan et changent de hauteur facilement, et ces mouvements de caméra étaient appuyés par l'utilisation d'une focale plus large que pour Santana, tournant l'entièreté de ces plans au 32mm. Cette caméra volante à focale fixe a permis de tourner la séquence dans un constant jeu de proximité avec les comédiens, donnant au cadreur la sensation de caméra dansante. La mise en place des cadres était également très rapide.

Les personnages d'Émile et de Santana sont ensuite liés par des raccords mouvements, à la manière de ce qui est fait sur *Mad Max : Fury Road*, mais de façon beaucoup plus appuyée. En plus de maintenir le rythme du film, ces raccords sont surtout pensés pour que le spectateur accepte plus facilement le changement de régime d'image.

## CHAPITRE 2 : TECHNIQUES BIBLIQUES ET SLOW-MOTION

Une autre spécificité du personnage de Santana et l'utilisation de super-slow-motion au moment de ses techniques spéciales. Celles-ci sont toutes issues de l'imaginaire Biblique, et s'appuient sur des épisodes de la vie du Christ ou du premier testament. La façon de les filmer, dans des plans iconiques à 300 images par secondes, provient de l'utilisation que fait le réalisateur Zack Snyder de l'overcranking<sup>56</sup>.

Le ralenti avec lequel le réalisateur américain filme ces nombreuses scènes d'actions occupe une place importante dans son cinéma, et en a fait très tôt une de ses marques de fabrique. Il est cependant intéressant de noter à quel point son utilisation est différente de celle de Guy Ritchie sur *Sherlock Holmes*<sup>57</sup>, puisque Snyder s'intéresse moins aux impacts des coups en eux même qu'à leur amorce et leurs conséquences, afin de créer des moments de poses mémorables de la part des personnages. Chez Zack Snyder, le slow-motion est ainsi toujours manié dans une double utilisation : l'accentuation graphique d'un impact et la construction d'un discours autour de l'image ralentie comme image mémoire, ou image de référence.

En effet, dans la séquence d'introduction de son film *Watchmen*, adapté du mythique roman graphique signé Alan Moore et Dave Gibbons, le réalisateur profite du slowmotion pour quasiment arrêter le temps et convoquer des images directement issues de la bande dessinée sur laquelle il s'appuie. L'occasion pour Snyder de lier son style avec celui du matériel d'origine et de nous prouver qu'il a bien lu le livre à défaut d'avoir réussi à l'adapter de façon intelligente.



Fig64

<sup>56</sup>Dont nous parlons plus tôt dans ce mémoire, Partie 2 Chapitre 4.

<sup>57</sup>Dont nous détaillons le dispositif plus tôt dans ce mémoire, Partie 3 Chapitre 2.

Dans *300*, les appels du pied du réalisateur sont sans doute encore plus flagrants. Le film repose aussi sur l'adaptation d'un comic-book (d'où ce travail sur les couleurs si particulier) auquel l'équipe fait sans cesse référence. Mais ces clins d'œil les plus marqués sont sans doute ceux tournés vers des références datant de l'antiquité ou de la renaissance, et qui participent à l'élaboration du mythe grec comme les céramiques représentant des Hoplites ou le tableau de Jacques-Louis David, *Léonidas aux Thermopyles*.



**Fig65**

L'image presque fixe permet à Snyder d'insister sur le caractère viril, puissant, et surhumain des personnages. Comme le dit Sean Hickey dans son essai sur le réalisateur :

*“Snyder is trying to make his characters look powerful and awesome rather than in danger”* (Snyder essaie de rendre ses personnages puissants et impressionnants plutôt qu'en danger.[traduction libre]).<sup>58</sup>

Le ralenti sublime leurs corps huilés et experts, et le couplage au travail en plans longs insiste sur le côté meurtrier puisque sans défaut des combattants. Ils tuent avec une facilité et une fluidité extrême que le réalisateur nous invite à contempler dans ce que l'auteur G.S Perno qualifie de « violence comme forme d'art »

<sup>58</sup>HICKEY Sean, *Myth, man & History : The films of Zack Snyder*,

« *Slow-motion action has become an action-cliché in the last ten or so years, but Snyder's technique is an evolution. The results are films that often seem to showcase violence as a form of art.* » (Le ralenti appliqué à l'action est devenu un cliché dans les dix dernières années, mais la technique de Snyder est une évolution. Les films dépeignent la violence comme une forme d'art [traduction libre]).

59

En plus de sublimer et d'inscrire les personnages des héros grecs dans ce qu'ils ont de plus Hollywoodiens (corps musclés, compétences martiales, appétences au combat), ces choix techniques créent une mise à distance du spectateur par rapport aux images. On contemple des surhommes, dont on ne peut, de par leur supériorité et donc leur différence avec nous, réellement ressentir l'expérience du combat. Le spectateur reste spectateur, et Snyder iconise ces personnages. Un exercice dans lequel il ira plus loin notamment dans son film *Man of Steel*, premier volet d'une saga sur Superman, et qui dresse un parallèle évident entre le personnage Kryptonien et celui du Christ.

La partie pratique de mémoire était évidemment l'occasion de s'essayer à l'usage du ralenti dans une séquence de combat. Il me semblait tout de suite intéressant d'en faire un emploi similaire à celui de Zack Snyder, en associant le ralenti au personnage de Santana, notre prêtre expert en arts martiaux et qui développe ses propres techniques de combats basées sur des épisodes bibliques. Dans la façon très « statique » de filmer ce personnage droit, précis et implacable, le ralenti nous permet d'appuyer ces différentes techniques spéciales en les organisant sous la forme de « tableaux » qui viennent ponctuer le combat. Les respirations apportées par les plans au ralenti nous semblaient essentielles dans une séquence en montage alterné, ou l'on passe sans cesse du personnage d'Émile à celui de Santana. Les plans en slow motions sont une des sources principales du rythme de cette séquence.

Les plans au ralenti décrivent des moments flottants se déroulant juste après les coups. L'objectif est de rendre sensibles les différents impacts qu'il nous a semblé difficiles à filmer en vitesse réduite. Pour ce faire, nous avons décidé d'alterner gros plans et plans plus larges au moment des impacts (dans les limites imposées par le décor). Les autres plans étant tournés en accéléré, le différentiel de vitesse avec les plans au ralenti est agrandi et renforce le contraste entre les plans se situant en amont et en aval des coups spéciaux, et donc d'augmenter les sensations d'impacts.

Le ralenti était également appréhendé comme un ressort comique, qui viendrait souligner les techniques absurdes de Santana basées sur des épisodes bibliques (Nimrod, Moïse écartant les flots, Jésus crucifié...) en créant de véritables tableaux figés. Comme chez Zack Snyder, le ralenti serait un moyen de convoquer des références d'images antérieures, non cinématographiques et donc figées. Ici, l'idée est évidemment d'évoquer des images christiques en parodiant certaines compositions et idées de l'iconographie religieuse, comme le Christus triumphans (Christ Triomphant), une représentation de Jésus crucifié particulièrement en vogue au moyen-âge. Puisque Zack Snyder voit, par le biais du ralenti, ces combattants comme des figures surhumaines et quasi divines, il nous semblait drôle et bienvenu de gravir une marche de plus. L'espace d'un instant, la caméra confère à Santana le statut d'icône, devant tour à tour Nimrod, Moïse, et évidemment Jésus.

---

<sup>59</sup>PERNO, G.S. "Director's Trademarks: Zack Snyder." Cinelinx. 14 June 2013. Web. Accessed 5 March 2015.





*Fig*

Le film mélange ainsi humour et action dans un mélange très « premier degrés ».

La mise en place de la tonalité du film était donc un des enjeux principaux, et qui nous poussait à filmer l'action avec sérieux malgré le côté décalé du film. Dans cette optique, Il s'est donc évidemment posé la question du premier coup de poing, et de la façon dont il allait définir une partie de la tonalité du film.

La première séquence montre le personnage d'Emile interrompant un effrayant rituel perpétré par le père Gunther, qui se lance à sa poursuite avant de le capturer. Le spectateur est ensuite amené à faire plus ample connaissance avec le personnage du père Santana, qui interroge un prêtre suspect en prétextant une fausse confession. Lorsque Santana se révèle, c'est l'occasion pour lui d'assener le premier coup du film en lançant son poing à travers l'écran du confessionnal. Le prêtre suspect hurle de façon ridicule, avant que Santana ne l'attrape par le col romain et ne l'attire jusqu'à lui.

L'enjeu de ce premier coup était ainsi de dévoiler les intentions du film, en révélant notamment le ton. L'humour que le film propose vient sans cesse du décalage entre ces personnages chrétiens et leurs actions pour le moins peu catholiques. Avec une première séquence de poursuite très sérieuse, il fallait rapidement rectifier le tir et expliquer le second degré du film et le caractère « over the top » avec lequel il traite l'action. Pour cette raison, le premier coup de poing du film se présente comme étonnement puissant et « cartoonesque ». Une action surprenante, redistribuant tout à coup les cartes de vraisemblance et de solennité du film. Pour renforcer cet aspect comique, nous avons forcé sur la découpe du mouvement avec le comédien interprétant le père Santana, en marquant des poses entre les différents moments clefs du coup. Un rythme qui laisse le temps au comédien du père Ribolet (le prêtre suspect) de laisser entendre un magnifique cri qui vient contraster avec son jeu précédent. La relation entre l'avant plan (le poing) et l'arrière-plan (le père Ribolet) qu'apporte soudainement le plan me plaisait, puisqu'il venait rompre avec le côté unilatéral de ce décor de confessionnal.

Le plan était également l'occasion d'instaurer des bruitages plus que marqués, qui viendraient ensuite tout au long du film appuyer les différents coups mais aussi les mouvements, esquives, et projections des personnages en tout genre. Le plan n'était en revanche évidemment pas aisé à réaliser, la taille du faux-écran et du décor limitant les positions et orientation de caméra, et la destruction de l'écran ne nous laissant la possibilité que de deux prises, avec lesquelles il a fallu ensuite composer.

## CHAPITRE 3 : COMBAT DU CLOÎTRE ET PROCESSUS DE MONTAGE

La séquence du cloître, où Santana affronte le personnage de Claude au clair de Lune, était vu comme un terrain d'expérimentation. L'idée était de développer une séquence sans musique, plus sérieuse, mais filmée à l'aide de 3 dispositifs différents.

Le premier dispositif est celui du plan séquence.

Le plan séquence entretient un rapport particulier avec les séquences d'actions. Comme nous l'avons vu, un combat est avant tout une chorégraphie fondée sur un rythme. Choisir de filmer une bagarre en plan séquence, c'est choisir de se plier à un rythme que l'on ne pourra pas changer plus tard, tant au niveau des acteurs que des mouvements de caméra.

D'un autre côté, le plan séquence est une prouesse technique et s'affirme comme un effet visible. De nombreux films utilisent d'ailleurs sa construction sans coupure apparente comme un argument d'immersion, de qualité de fabrication et donc de vente. En ce sens, le plan séquence possède un côté spectaculaire, qui le relie au cinéma d'action dans cette relation qu'il développe avec le spectateur.

Ainsi, dans cette optique de recherche du sensationnel et de l'inédit, il n'est pas surprenant que de gros films d'actions s'essayent aux séquences de bagarre en plan séquence. Du long combat d'*Oldboy* à celui du dernier James Bond *No time to die* en passant par l'impressionnant plan dans les escaliers d'*Atomic Blonde*, les exemples se font de moins en moins rares. Il semble notamment obligatoire de citer dans ces exemples le film *Kingsman : The secret service* et son plan séquence de massacre dans une église, qui aura marqué durablement les esprits lors de sa sortie en salle, et qui est désormais une séquence incontournable du cinéma d'action du début du XXI<sup>ème</sup> siècle.

A l'image de la séquence de *Kingsman*, le plan séquence d'action est souvent utilisé accompagné de plusieurs paramètres. Tout d'abord, le personnage principal affronte plusieurs adversaires, ce qui permet de le voir toujours en action et en tension, même lorsqu'il se débarrasse (temporairement ou non) d'un opposant. Cette multitude de combattants permet également de faire varier les dispositifs et les stratégies de combats afin de renouveler la séquence et éviter qu'elle ne perde en rythme. Ensuite, les plans séquences d'action dépeignent souvent des combats assez mouvants, avec des personnages qui traversent plusieurs espaces. A l'image du plan séquence de 10 minutes d'*Atomic Blonde*, où le personnage combat sur un palier, puis dans des escaliers, avant d'affronter d'autres adversaires dans un couloir, un appartement et enfin une voiture.

La séquence du cloître de ma partie pratique ne regroupe pas ces différents éléments. L'idée du plan séquence provenait d'avantage d'une volonté d'intimité avec les personnages, ainsi que de l'envie de les voir s'épuiser au fur et à mesure du plan. Afin de varier les dispositifs de filmage, nous avons décidé de filmer la séquence au steadycam. Ainsi, pour la seule fois du film, je n'étais plus le cadreur. La coordination était donc très différentes des autres plans. Sur le reste du film, j'avais pris l'habitude de ne donner des instructions qu'aux comédiens mais en me laissant complètement décisionnaire sur le cadre (en informant évidemment l'équipe son et le premier assistant caméra). L'exercice du steadycam était donc tout autre, et il nous fallait jouer avec une double fatigue : celle des comédiens mais aussi celle de l'opérateur steadycam, qui s'épuisaient tous forcément au fur et à mesure des différentes prises.

Nous avons fini par limiter nos prises en plan séquence, puisque nous voulions garder une certaine énergie pour réaliser des plans pour les autres dispositifs.

Le second dispositif reprenait le plan séquence, mais en décidant de couper à l'intérieur. Trois autres plans spécifiques ont également été tournés : un plan très large, un champ sur Santana qui regarde la porte au loin, et un contre champs sur Claude au moment où il rattrape le héros d'un coup de pied. L'idée était de développer les axes caméras de façon claire et simple, et de jouer sur des plans plus longs, à la façon du combat de *Jack Reacher*<sup>60</sup>. La possibilité de découper à l'intérieur du plan a évidemment permis de faire gagner la séquence en rythme et intensité. Sur des enchaînements précis, le montage permet de répéter ou d'enlever certains coups de la chorégraphie, sans que cela ne se remarque puisque les raccords mouvements sont toujours bons. C'est une technique de montage que l'on peut remarquer dans la séquence des toilettes de *Mission Impossible : Fallout*, réalisé aussi par Christophe McQuarrie, et dans laquelle un changement d'axe permet de répéter discrètement un enchaînement de jab<sup>61</sup> de la part du personnage interprété par Henry Cavill.

Le troisième dispositif reprenait le régime d'image visible dans un film tel que *Taken 2*<sup>62</sup>, où l'accent n'est pas mis sur la lisibilité mais sur une sensation artificielle de vitesse et d'impact constante, notamment par le montage. Pour ce faire, nous avons intégré une deuxième caméra au tournage, volante et longue focale, qui capturerait surtout des gros plans, en faisant en sorte de briser l'axe le plus possible. Au montage, l'idée était d'avoir une cadence de plan similaire aux films d'Olivier Megaton, et d'utiliser beaucoup d'effets de raccords dans l'axe ou de saute d'axes. Bien que je n'apprécie pas spécifiquement ce genre de régime d'image, je trouve le résultat amusant. D'un autre côté, j'ai trouvé cette façon de déconstruire la mise en image et le montage d'un combat assez intéressant, puisque chaque nouveau dispositif révélait des intérêts qui lui sont propres. Au final, le troisième dispositif a donné des idées de montage intéressantes vers lesquelles je ne serai pas allé de prime abord, et qui pourrait alimenter une quatrième version du montage, qui essaierait de tirer le meilleur des trois dispositifs.

---

<sup>60</sup> Développé dans ce mémoire, Partie 1 Chapitre 2

<sup>61</sup> Anglissime pour un coup de poing direct du bras avant

<sup>62</sup> Développé dans ce mémoire, Partie 1 Chapitre 2

# CHAPITRE 4 : CONTRAINTES DE PRODUCTION ET DIFFICULTES

## *Prévisualisation et rythme de tournage*

En raison de contraintes de production, nous n'avons pas eu le temps d'effectuer de préviz<sup>63</sup> pour l'ensemble du film. Seule la séquence concernant Emile et sa bataille pour le livre a été prévisualisée à l'aide d'un appareil photo à l'encombrement relativement similaire à celui du Rialto. La préviz n'était pas très poussée, mais elle a surtout servi à adapter le nombre de plans à tourner et leur longueurs. Nous ne tournions quasiment que les parties utiles des plans. Un début de rythme entre les comédiens et le travail du cadre a également découlé de ces essais filmés, rendant ces problématiques moins contraignantes au moment du tournage.

Evidemment, la préparation de cette séquence en a fait de très loin la plus simple à tourner ensuite.

De part ce travail de préviz, le côté volant de la caméra et le rythme assez rapide du montage sur cette séquence, nous avons tourné ce jour-là jusqu'à 2 fois plus de plans que les autres journées.

Cette partie pratique de mémoire a par ailleurs appuyé (parfois de façon amère) le fait que les séquences de combat nécessitent souvent un nombre accru de plans. Même dans un régime d'image rapides, qui seront moins longtemps analysées par le spectateur et qui peuvent donc donner l'envie de les tourner plus rapidement (en s'attardant moins sur chaque plans), filmer l'action prend du temps. Le travail de préviz m'apparaît alors comme étant essentiel. Il me semble que pour des scènes aux actions rapides et précises, un travail de découpage technique classique ne peut se substituer aux préviz, en tout cas pour une jeune équipe comme la nôtre.

## *L'enjeu du décor*

Si j'ai bien tiré une leçon sur ce film, c'est celle de l'importance du décor. Pour le chemin de Santana, nous recherchions un église mais n'avons pas pu trouver de décors avant le tournage. La solution du studio s'est alors présentée, plus simple car disponible à l'école, et nous permettait de ne pas nous soucier de l'importante puissance électrique requise pour le tournage des plans en SlowMotion. Néanmoins, le studio amenait d'autres problématiques : le nombre et la hauteur des feuilles de décors étaient limités, et nous n'avions ni le temps ni le budget pour créer des murs intéressants visuellement. Je pensais qu'au vu du dispositif employé pour filmer Santana (des plans posés, longues focales, légèrement en contreplongée), ces contraintes pourraient s'effacer au moment du tournage. Je me trompais lourdement. En plateau, j'ai eu en permanence l'impression de me battre contre ce décor. Chaque nouvelle idée, chaque nouvel axe demandait des temps de changements énormes, ne permettait pas de faire de plans très larges ou d'appuyer les contreplongées. Comparé aux autres décors du film, qui n'étaient pourtant ni particulièrement riches, ni avec de jolis plafonds, ni particulièrement grands, l'expérience de tournage est sans commune mesure.

---

<sup>63</sup> La prévisualisation ou préviz est développée dans ce mémoire, Partie 1 Chapitre 4

En aval du tournage, je découvrais un petit texte du chef opérateur Philippe Le Sourd, a propos de son travail sur le film *The Grandmasters* de Wong Kar-Wai, et qui résume quelques peu les enjeux de décors de ma partie pratique :

« *One of the true behind-the-scene stars in Kar-wai's films is William Chang, the art director, set designer, costume designer and editor. [...] What I love working with William is that he creates those beautiful sets that truly inspire you. For Kar-wai, the set is often the beginning of a story and it's one of the most important aspects in his filmmaking. When we started working on The Grandmaster, we went on location scouts for three months. When you have a set that inspires you, you want to shoot everywhere, in every angle, and you can imagine a lot of different stories in it. When you don't like the set you're shooting in, you start hiding things, changing the camera's position, and ultimately you start forgetting your story* »<sup>64</sup>(Une des véritables stars des coulisses des films de Kar-way est William Chang, le directeur artistique, décorateur, costumier et monteur. [...] Ce que j'aime dans le fait de travailler avec William c'est qu'il crée ces magnifiques décors qui inspirent. Pour Kar-wai, le décor est souvent le début d'une histoire et est l'un des aspects les plus important dans ses réalisations. Quand nous avons commencé à travailler sur *The Grandmaster*, nous avons fait des repérages pendant trois mois. Quand on a un décor qui nous inspire, on a envie de filmer partout, depuis chaque angle, et on peut imaginer plein de différentes histoires à l'intérieur. Quand on n'aime pas le décor dans lequel on tourne, on commence à cacher des choses, changer la position de la caméra, et finalement on commence à oublier l'histoire que l'on raconte.) [Traduction Libre]

---

<sup>64</sup> Texte accompagnant une publication de Le Sourd sur Instagram, le 1<sup>er</sup> avril 2020.

# CONCLUSION

Ainsi, nous nous sommes intéressés à la mise en image des scènes de combat et à la façon dont elles impactent leur sens, leur lisibilité et la sensation qu'elles délivrent.

Après avoir fait un rapide tour du cinéma d'action, de ses enjeux et de ses conditions de productions, nous nous sommes approché de la forme du coup de poing et avons essayé d'en décoder les différentes étapes avant d'en proposer un sens de lecture. Le coup de poing, geste universel présent dans grand nombre de film, est une formidable outil pour présenter rapidement la tonalité d'un film, son rapport à la violence et la construction de son régime d'image. Nous avons ensuite décodé la construction du faux coup de poing, celui dit « de cinéma », et avons présentés les différents paramètres techniques à disposition de l'opérateur pour en affiner le filmage et servir ses intentions. En s'attardant sur des choix de vitesse et sur la création d'une sensation d'impact visuel, nous avons exploré un large spectre de ce que permettent ces outils dans ce cinéma spécifique. Nous nous sommes ensuite intéressés à la notion de représentation des héros d'action, et à la façon dont la mise en image développe un discours autour des personnages. Pour ce faire, nous avons pris les exemples particuliers de deux réalisateurs : Guy Ritchie et Wong Kar-wai. Enfin, nous sommes revenus sur la formidable aventure qu'était la réalisation de la partie pratique de mémoire, en nous attardant sur les intentions et les choix techniques développés pour les embrasser.

Il aurait été intéressant de s'attarder un peu plus sur le travail sonore des séquences de combat, et la façon dont il insuffle non pas un rythme mais une véritable musicalité aux scènes en question.

# TABLE DES ILLUSTRATIONS

- Fig de couverture** : « Dislocate jaw interely », photogramme tiré de *Sherlock Holmes*.
- Fig.1** : Le petit Dragon, Photogramme tiré de *La Fureur du Dragon*.
- Fig.2** : Couloir, Photogramme tiré de *Oldboy*.
- Fig.3** : Deux pauses différentes dans le combat. Photogrammes tiré de *Drunken Master 2*
- Fig.4** : Plan zénithal mettant en valeur les coups des deux combattants. Photogramme tiré de *Drunken Master 2*
- Fig.5** : Plan large de respiration. . Photogramme tiré de *Drunken Master 2*
- Fig.6** : Plan large de conclusion. Cascade et respiration. Photogramme tiré de *Drunken Master 2*
- Fig.7** : Cabriole et ralenti. Photogramme tiré de *Drunken Master 2*
- Fig.8** : Jackie Chan dans les braises, et un antagoniste heureux. Photogramme tiré de *Drunken Master 2*
- Fig.9** : Le cadre révèle les nouveaux adversaires, Photogramme tiré de *Scott Pilgrim vs The World*
- Fig.10** : Dispositif de combat très clair, Photogramme tiré de *Jack Reacher*
- Fig.11** : Plan violent transgressant l'axe, Photogramme tiré de *Jack Reacher*
- Fig.12** : Raccords à 180° et chaos visuel, Photogramme tiré de *Taken 2*.
- Fig.13** : Personnage de Max et Furiosa liés par le raccord mouvement. Max cherche le levier de vitesse, Furiosa dénêche un couteau. Photogramme tiré de *Mad Max : Fury Road*
- Fig.14** : Texas Switch, Photogramme tiré de *The World's End*.
- Fig.15** : Texas Switch avec liant numérique, Photogramme tiré de *Scott Pilgrim vs The World*
- Fig.16** : Des retrouvailles percutantes. Photogramme tiré de *Les aventuriers de l'arche perdue*
- Fig.17** : Idole, sac de sable et piège mortel. Photogramme tiré de *Les aventuriers de l'arche perdue*.
- Fig.18** : Buster Keaton et le comique visuel.
- Fig.19** : Deux morts graphiques iconiques. Photogramme tiré de *Les aventuriers de l'arche perdue*.
- Fig.20** : « Frappe moi ! » Photogramme tiré de *Fight Club*
- Fig.21** : Raccord dans l'axe et violence du second coup. Photogramme tiré de *Fight Club*
- Fig.22** : Bourre-pif et visage contrarié. Photogramme tiré de *Burn After Reading*.
- Fig.23** : Coup de poing lointain pour Llewyn Davis. Photogramme tiré de *Inside Llewyn Davis*.
- Fig.24** : Retournement de situation et jet de sang. Photogramme tiré de *True Grit*
- Fig.25** : Michael Scott et Todd Packer en démonstration de ridicule. Photogramme tiré de *The Office (US)*.



**Fig.26** : La focale large accentue le coup de poing. Photogrammes tirés de *Scott Pilgrim vs The World*

**Fig.27** : Utilisation de deux caméras à focales différentes. Photogrammes tirés de *Balle Perdue*

**Fig.28** : Accident, explosion et visage des enfers. Photogrammes tirés de *Mad Max : Fury Road*

**Fig.29** : Coup de poing caméra et flash au blanc. Photogramme tiré de *Brick*.

**Fig.30** : Les 3 valeurs de plans de la première bataille des « Portes Chaudes ». Photogramme tiré de *300*.

**Fig.31** : Raccord dans l'axe invisible mais percutant, Photogramme tiré de *300*.

**Fig.32** : Double décomposition du mouvement de chute, Photogramme tiré de *300*.

**Fig.33** : Décomposition extrême du mouvement. Photogramme tiré de *300*.

**Fig.34** : Case extraite de l'album d'Hergé *Le crabe aux pinces d'or* des aventures de Tintin.

**Fig.35** : Coup de genoux et flash au blanc, Photogrammes tirés de *LastMan*.

**Fig.36** : Coup de poing et image négative, Photogrammes tirés de *LastMan*.

**Fig.37** : Coup de poing et effets graphiques. Photogramme tiré de *Scott Pilgrim vs The World*

**Fig.38** : Coup de poing et flash d'appareil photo. Photogrammes tirés de *Scott Pilgrim vs The World*

**Fig.39** : Interrupteur de lumière sous forme de Punchingball, Photogrammes tirés du making of SFX de *Scott Pilgrim vs The World*

**Fig.40** : Différents dosages de flashes pour différents coups de poing. Photogrammes tirés de *Scott Pilgrim vs The World*

**Fig.41** : Flash et KO. Photogramme tiré de *Raging Bull*

**Fig.42** : Absurdité visuelle. Photogrammes tirés de *Raging Bull*

**Fig.43** : Caméra mouvante suit le personnage de Lino. Photogrammes tirés de *Balle Perdue*

**Fig.44** : « I'm Vengeance ». Travelling arrière et icône super-héroïque. Photogrammes tirés de *The Batman*

**Fig.45** : Le champ sur Batman correspond au plan opéré par le téléphone présent dans le plan précédent. Photogrammes tirés de *The Batman*

**Fig.46** : Caméra stabilisée, Soumission du personnage à l'ordinateur. Photogrammes tirés de *Upgrade*

**Fig.47** : Premier coup de poing : insaisissable. Photogrammes tirés de *Snatch*

**Fig.48** : Second coup de poing : surprenant et dévastateur. Photogrammes tirés de *Snatch*

**Fig.49** : Dispositif du match de boxe : public et combattants. Photogrammes tirés de *Snatch*

**Fig.50** : Enchaînement ultra-rapide d'un round entier : le temps se distord. Photogrammes tirés de *Snatch*

**Fig.51** : Enchaînement ultra-rapide d'un même coup : le temps se dilate. Photogrammes tirés de *Snatch*

**Fig.52** : Mickey dans le coma : le temps se suspend. Photogramme tiré de *Snatch*

**Fig.53** : « Now we're fucked » : le temps s'arrête. Photogramme tiré de *Snatch*

**Fig.54** : Dispositif de l'enchaînement de coups. Photogrammes tirés de *Sherlock Holmes*.

**Fig.55** : « Dislocate jaw interely », Impact en ultra ralenti. Photogramme tiré de *Sherlock Holmes*

**Fig.56** : Montage très rapide et ellipse des coups de l'adversaire. Photogrammes tirés de *Sherlock Holmes*.

**Fig.57** : Holmes vainqueur. Photogramme tiré de *Sherlock Holmes*.

**Fig.58** : Poudre blanche comme indicateur des coups. Photogramme tiré de *Fist of legend*

**Fig.59** : Éléments macroscopiques en mouvement, poésie et état de Flow. Photogrammes tirés de *The Grandmaster*

**Fig.60** : Contact visuel et physique au cours d'une belle rencontre.. Photogrammes tirés de *The Grandmaster*

**Fig.61** : Danse, harmonie et motif du cercle.. Photogramme tiré de *The Grandmaster*

**Fig.62** : Projection de givre sur la jeune fille et le spectateur. Photogrammes tirés de *The Grandmaster*

**Fig.63** : Entraînement et connexion inter-époques par le mouvement ; Photogrammes tirés de *The Grandmaster*

**Fig.64** : Comparaison d'un photogramme de *Watchmen* de Zack Snyder et le dessin original du roman graphique d'Alan Moore et Dave Gibbons.

**Fig.65** : Comparaison d'un photogramme de 300 avec la photo d'une céramique d'Hoplite grec, et du tableau *Leonidas aux Theropyles*

**Fig.66** : Jesus sur la croix, technique spéciale. Photogrammes tirés de *Les Poings volants du Vatican*

# BIBLIOGRAPHIE

BERLINER Todd, *Visual Absurdity in "Raging Bull"* Cambridge, U.K and New-York Cambridge University Press, 2005.

CHION Michel, *L'Audio-vision*, Paris : Nathan, 1990.

CHENG Andy, *Stuntmen React to bad and great hollywood stunts 33*, Corridor Crew, Juillet 2022.

FRASER Greig, *How 'The Batman' cinematographer Greig Fraser Reinvented the Dark knight's big screen presence*, interview par David Viramontes pour Variety.com, 2022.

FONG Larry, *Comment raconteur une histoire visuelle. Analyse Technique avec Larry Fong, ASC*, Indy Mogul, Youtube.com, 2019.

HAGOOD Mack, *Unpacking a Punch: Transduction and the Sound of Combat Foley in Fight Club*, Cinema Journal, Volume 53, Number 4, Summer 2014, pp. 98-120 (Article) Published by University of Texas Press

HICKEY Sean, *Myth, man & History : The films of Zack Snyder*

PERNO, G.S. "Director's Trademarks: Zack Snyder." Cinelinx. 14 June 2013. Web. Accessed 5 March 2015.

TAPLEY, Kristopher. *How 'Mad Max : Fury Road' lured Oscar winner John Seale back behind the camera* . HitFix. Archived from [the original](#) on 21 October 2015. Retrieved 25 December 2015.

WILLEMS Patrick, *How a Great Movie Punch Works*, Video Essay on Youtube.com 2017.

# FILMOGRAPHIE

AUBERT Baptiste et BOISSONNET Noal, *Sasha*, FR, 7 min, 2022.

ANDERSON Wes, *The Grand Budapest Hotel*, USA, 100 minutes, 2014.

CHAN Jackie, *Jackie Chan : My Stunts*, HKG, 94 Minutes, 1999.

CHAN Jackie & CHIA-LIANG Liu, *Drunken Master 2*, HKG, 104 minutes, 1994,

CHAN Jackie & CHAN Benny, *Who Am I ?*, HKG, 120 minutes, 1998.

CHAN Gordon, *Fist of legend*, 103 minutes, 1994.

COHEN Joel & Ethan, *O'Brother; Where Art Thou ?*, USA, 106 minutes, 2000.

COHEN Joel & Ethan, *Burn after Reading*, USA, 96 minutes, 2008.

COHEN Joel & Ethan, *True Grit*, USA, 110 minutes, 2010.

COHEN Joel & Ethan, *Inside Llewyn Davis*, USA, 105 minutes, 2013.

EINHORN Randall, *The Office (US): S3EP15 Ben Franklin*, USA, 22 minutes, 2007.

EVANS Gareth, *The Raid*, IDN, 101 minutes, 2012

FINCHER David, *Fight Club*, USA, 139 minutes, 1999.

HUNG Sammo, *Wheels on meals*, HKG, 104 minutes, 1984.

HUNG Sammo, *Mister Cool*, HKG, 97 minutes, 1997.

JOHNSON Ryan, *Brick*, USA, 110 minutes, 2005.

KUBRICK Stanley, *A clockwork Orange*, USA, 136 minutes, 1971.

LEE Bruce, *La Fureur du dragon*, HKG, 90 minutes, 1972.

LEITCH David, *Atomic Blonde*, USA, 115 minutes, 2017.

MCQUARRIE Christopher, *Jack Reacher*, USA, 130 minutes, 2012.

MCQUARRIE Christopher, *Mission Impossible: Fallout*, USA, 133 minutes, 2018.

MEGATON Olivier, *Taken 2*, FR, 109 minutes, 2014.

MILLER George, *Mad Max: Fury Road*, AUS ,120 minutes, 2015.

NOLAN Christopher, *Tenet*, USA, 150 minutes, 2020.

PARK Chan-Wook, *Oldboy*, 120 minutes, 2003.

PERIN Jérémie, *LastMan* (série), FR, 286 minutes, 2016.

PIERRET Guillaume, *Balle perdue*, FR, 92 minutes, 2020.

REEVES Matt, *The Batman*, USA, 175 minutes, 2022.

RITCHIE Guy, *Snatch*, GB, 104 minutes, 2000.

RITCHIE Guy, *Sherlock Holmes*, USA, 128 minutes, 2009.

RITCHIE Guy, *Sherlock Holmes: a game of shadow*, USA, 129 minutes, 2011.

SCORSESE Martin, *Raging Bull*, USA, 129 minutes, 1980.

SNYDER Zack, *300*, USA, 117 minutes, 2006.

SNYDER Zack, *Watchmen* (Director's cut), USA, 163 minutes, 2009.

SPIELBERG Steven, *Raiders of the lost Ark*, USA, 105 minutes, 1981

STAHLSKI Chad, *John Wick*, USA, 111 minutes, 2014.

STAHLSKI Chad, *John Wick 3: Parabellum*, USA, 131 minutes, 2019.

VAUGHN Matthew, *Kingsman: The secret service*, USA, 130 minutes, 2014.

WHANNELL Leigh, *Upgrade*, AUS, 100 minutes, 2018.

WONG Kar-Wai, *Les Cendres du temps*, HKG, 95 minutes, 1994.

WONG Kar-Wai, *The Grandmaster*, HKG, 130 minutes, 2013.

WRIGHT Edgar, *Scott Pilgrim vs The World*, USA, 112 minutes, 2010.

WRIGHT Edgar, *The World's End*, GB, 109 minutes, 2013.

ZEMECKIS Robert, *Back to the future*, USA, 116 minutes, 1985

JULIEN BONNAUD , mémoire 2022.

**IMPACT : FILMER LES COUPS, LES CHUTES ET LES COMBATS A MAINS NUES**



**LES POINGS  
VOLANTS  
DU VATICAN**

**Note d'intention de PPM**

## **SYNOPSIS**

« Les poings volants du Vatican » est une organisation secrète opérant à l'intérieur de l'Eglise catholique. Composée de démonologues et d'exorcistes experts, elle vise à régler les différents problèmes ecclésiastiques de façon « sacrament efficace et divinement discrète ».

Emile est un jeune séminariste naïf et pacifiste qui vient tout juste d'intégrer cette division. Pour sa première mission, il devra faire équipe avec le redoutable et aguerrri père Santana, homme d'Eglise aux méthodes extrêmes qui résout les problèmes à force de prières et de poings dans la tronche.

Les deux hommes ont une vision différente de la foi et du devoir d'un ecclésiastique, mais ils devront pourtant faire équipe lorsque le père Gunter fonde une Eglise déviante, se tourne vers le Mal, et menace tous les paroissiens de sa commune...

Lors d'une séquence décisive, Santana fonce libérer Emile d'une cellule souterraine où celui-ci est retenu captif. En sortant, les hommes de Gunter leurs barrent la route, l'occasion pour les deux héros de démontrer leur incroyable aptitude au combat, chacun de leur côté.

## **POURQUOI CE PROJET ?**

Les poings volants du Vatican est un projet que j'ai imaginé peu avant mon entrée à l'école et qui ne m'a jamais vraiment quitté depuis. C'est une idée que j'avais commencé à développer sur la forme d'un moyen métrage, sans vraiment réfléchir à des questions d'économies ou de faisabilité. J'ai décidé de reprendre cet univers en base de travail pour ma partie pratique de mémoire.

L'inscription du court métrage dans le film de genre est une des caractéristiques qui le rend en mon sens intéressant. Le côté décalé du scénario et son univers bourrin, loufoque et conscient en fait un terrain de jeu excitant. Même si nous ne tournerons pas le scénario intégralement, la PPM bénéficiera d'une ligne directrice forte et assumée, qui pousse à l'expérimentation et aux effets grotesques (sans devenir poussifs).

Cette PPM sera pour moi l'occasion de me confronter à la mise en scène et la mise en image de séquences d'action. Au delà de la narration d'une histoire, j'aimerai profiter de cette partie pratique pour essayer, tester et éprouver différents moyens techniques mis à disposition de l'opérateur pour filmer ce genre de séquences. La sève de cette partie pratique réside dans la phrase suivante : mettre en place une scène de combat, suivre les différentes étapes de création, spécifier la place de l'opérateur et la façon dont ce dernier peut inventer et être force de proposition sur ce genre de séquences.

## **REALISATION D'UNE SEQUENCE CLEF**

Même s'il me plairait de réaliser le court métrage dans son entièreté, je crains que les contraintes de temps plus serrées que jamais ne m'empêche dans cette envie. C'est la raison pour laquelle je construis le court métrage autour d'une séquence de combat principale : afin de me concentrer sur le plus important.

Si le temps nous le permet, j'aimerai ajouter une introduction, même rapide, au court métrage afin d'en installer efficacement les enjeux, l'univers et le ton. Le contexte me semble évidemment essentiel pour apprécier une bagarre et s'y immerger.

Au sein de cette PPM, ma place sur le plateau sera la même que j'entretiens dans mon mémoire : entre mise en scène et mise en image. Je compte ainsi occuper la place de réalisateur, en imposant cependant beaucoup d'idées techniques. C'est la raison pour laquelle je veux travailler avec un coréalisateur ainsi qu'un opérateur.



## **STYLE DE COMBAT**

La présence de deux personnages principaux menant chacun un combat différent est capitale. Emile et le père Santana n'ont ni la même façon de penser, ni la même expérience au combat, ni la même position quand à l'usage de la violence. Un des objectifs est ainsi d'arriver à faire transparaître ces deux personnalités différentes au travers des séquences de combat. Cela passe par un jeu corporel mais aussi par des façon de filmer différentes selon les personnages.

Emile est inexpérimenté, plus maladroit et essentiellement défensif. Il est rapide et porté vers la souplesse, l'esquive et l'utilisation de la force de l'adversaire contre lui-même.

Santana, quand à lui, est un personnage belliqueux, en confiance, aux coups précis et puissants. Il avance doucement mais semble inarrêtable.

A l'image, je pense utiliser un découpage radicalement différent pour filmer ces deux personnages en action (plans plutôt fixes pour l'un, en mouvement pour l'autre), ainsi qu'opérer à des variations de certains réglages techniques (la cadence d'image et le réglage du shutter sont notamment en tête de mes préoccupations. Par ces différents choix d'image et de mise en scène, le but est de se confronter à la notion de point de vue d'une scène de combat. La recherche de ces réglages techniques créatifs se réalisera en amont du tournage, lors d'une séance de répétition et de tests techniques.

Par ailleurs, puisque le film déguise des hommes d'Eglise en bagarreurs, le but est qu'il n'y ai pas de vrai style de combat identifiable. Chaque personnage ira piocher dans des inspirations diverses (boxe, muay-thaï, karaté) afin d'en ressortir une esthétique allant avec leur personnalité. De plus, un des buts du film est de créer certains mouvements de combat farfelus inspirés de gestes religieux (signe de croix, mains jointes...), afin d'inscrire encore plus le film dans un registre comique.

## **AFFILIATION AU MEMOIRE**

Dès lors, cette partie pratique de mémoire s'inscrit comme un élément décisif du dit mémoire. Plus qu'un lieu d'expérimentation, la PPM se construit comme un cas spécifique qui vise à enrichir les discussions avec les différents intervenants extérieurs. De plus, la réalisation de la PPM s'accompagne d'un travail de préparation épais, entre écriture, répétitions filmées et découpage. La pensée autour d'un cas pratique en filigrane permettra une approche plus claire des enjeux de la préproduction de séquences de combats.

## LISTE MATERIEL PROVISOIRE

### Liste Caméra

- 1 Sony Venice monture PL
- 1 caméra Phantom + ordinateur, câble RJ, carte mémoire et logiciel.
- 2 zooms Angénieux EZ (monture Full Frame)
- 1 objectif 18 mm Cooke S4 mini.
- 1 série de filtre IR ND (0.3 , 0.6 , 0.9, 0.9IR )
- 1 filtre polarisant
- 1 valise opérateur (thermolorimètre, cellule, spotmètre, verre de contraste)
- 1 follow focus manuel avec bagues de point
- 1 commande de point HF avec bagues de point
- 2 alimentation secteur (Sony Venice et Phantom)
- 10 batteries Bebob V-Mount + chargeurs
- 2 Batteries Anton Bauer + chargeur
- 2 Mattebox 4\*5.6
- 1 moniteur Starlight
- 1 moniteur Transvideo sur batteries (+batteries + chargeur) voir batterie
- 1 moniteur 25"
- 1 kit émetteur/ récepteur vidéo HF
- 3 cartes SxS 256Go
- 1 lecteur de carte SxS
- 1 ordinateur MacBook
- 2 BNC 5m
- 2 BNC 1m
- 2 BNC 30cm
- 2 BNC 10cm

### Liste Machinerie

- 1 grande branche
- 1 petite branche
- 1 tête
- 1 lit poignées bleues
- 1 bouée
- 1 chariot de travelling (petit)
- 9 m de rails de travelling (1\* 3mètres, 2\* 2 mètres, 2\* 1 mètre)
- 1 jeu de traverse
- 1 jeu de cubes

### Liste Lumière

- 1 4kW HMI
- 2 Skypanels
- 2\* 2 kW Fresnel
- 2\* 1 kW Fresnel
- 4\* 500W Fresnel
- 4 Dimmers 2kW
- 3 Pieds WindUp
- 4 Pieds U126
- 6 Pieds 1000
- 1 tonneau de prolongs 16A
- 1 jeu de drapeaux
- 1 jeu de mama
- 1 toile 2m50\*2m50 + toile
- 1 jeu de cades 120\*120 (216, 250, 251)

## **PLAN DE TRAVAIL PROVISOIRE**

Ecriture du scénario : Février 2022

Préparation (casting, chorégraphie, découpage, répétitions) : Mars 2021

Récupération Matériel, Essais : du 12 au 15 Avril 2022.

Tournage : du 16 au 20 avril 2022.

Rendu : 21 avril 2022.

Postproduction : du 22 au 29 avril 2022.

Les Poings Volants du Vatican V7.0

de

Jeremy Jean-Paul Lucifer Neou et Julien Lazarus Bonnaud

d'après la Bible

en date du 18/04/2022

SÉQUENCE 1 - INT.NUIT - CONFESSIONNAL

Au milieu de ténèbres, un rayon de lumière vient frapper un chapelet argenté. Le père SANTANA, quadragénaire musclé et imposant, à les mains jointes autour de son chapelet et le front baissé.

SANTANA  
Notre Père, qui êtes aux cieux...

SÉQUENCE 2 - EXT.NUIT CHAPELLE

ÉMILE, séminariste d'une vingtaine d'années, entre discrètement dans une chapelle.

SÉQUENCE 3 - INT. NUIT CHAPELLE

SANTANA  
(off)  
Que ton nom soit sanctifié...

Caché derrière une porte, ÉMILE observe une étrange réunion cléricale. Une VICTIME transpirante, groggy, se trouve au milieu d'un autel. Juste derrière elle, l'évêque GUNTHER pose une main impériale sur le front de LA VICTIME, et lit des extraits d'un livre dont la couverture est faite de chair. LA VICTIME convulse. Autour, une dizaine d'ENCAPUCHONNES ouvrent les bras vers l'autel, et ont une bague en argent sur leur index gauche.

GUNTHER finit de réciter une incantation. Les yeux de la VICTIME roulent dans leur orbite.

SANTANA  
(off)  
Que ton règne vienne...

GUNTHER se tourne soudain vers ÉMILE, qui prend la fuite.

SANTANA  
(off)  
Que ta volonté soit faite sur la  
Terre comme au ciel...

SÉQUENCE 4 - INT. NUIT CAVE

ÉMILE court dans les couloirs de la chapelle. Il est poursuivi par UN GROUPE DE PRÊTRES ENCAPUCHONNÉS mené par l'évêque GUNTHER.

(CONTINUED)

SANTANA

(off)

Donne nous aujourd'hui notre pain  
de ce jour...

ÉMILE se fait rattraper. Les prêtres l'attrapent, lui se débat, en repousse quelques-uns et essaye de reprendre sa course.

SANTANA

(off)

Pardonne-nous nos offenses, comme  
nous pardonnons aussi à ceux qui  
nous ont offensés...

ÉMILE est complètement cerné. Il se débat vigoureusement.

SANTANA

(off)

Et ne nous laisse pas entrer en  
tentation...

ÉMILE se fait trainer jusque dans une salle sombre. Il hurle.

SANTANA

(off)

Mais délivre-nous du Mal.

De lourdes portes de bois se referment sur ÉMILE.

#### SÉQUENCE 5 - INT.NUIT - CONFESSIIONNAL

L'écran du confessionnal s'ouvre. Derrière le grillage, on entre-aperçoit le père RIBOLET. Les deux hommes ne se regardent pas.

SANTANA

Pardonnez moi mon père car j'ai  
péché.

RIBOLET

Je vous écoute mon fils...

SANTANA

J'ai laissé un ami s'aventurer sur  
des chemins dangereux, et je n'ai  
pas été présent pour l'aider. J'ai  
peur que mon abandon... Je crains  
de l'avoir mené à sa perte.

(CONTINUED)

RIBOLET

Vous ressentez de la culpabilité ?

Les mains de SANTANA se serrent autour du chapelet.

SANTANA

Évidemment ...

Sa tête se relève, et il lance un regard intense au père RIBOLET.

SANTANA

... Mais je pense ne pas être le  
seul coupable.

SANTANA regarde la main gauche du père RIBOLET. Sur son index, on y voit une bague en argent.

RIBOLET

Le chemin le plus sûr pour accéder  
à son Pardon, c'est de commencer  
par trouver la paix en vous, mon  
fils.

SANTANA

Le seul chemin que je cherche,  
c'est celui qui mène au père  
Gunther. Et JE NE SUIS PAS. VOTRE  
FILS.

Le père RIBOLET se tourne tout à coup vers SANTANA, et le reconnaît.

RIBOLET

Sainte mère de Di...

Le poing puissant de SANTANA traverse la paroi du confessionnal. La phrase du père RIBOLET se coupe dans un cri aiguë et strident. SANTANA agrippe RIBOLET par le col et le plaque violemment contre la grille du confessionnal.

RIBOLET

..Pi...Pitié...

SANTANA

Je risque de ne pas beaucoup me  
répéter... Gunther, où est-il ?

RIBOLET

Notre Seigneur condamnera ta  
violence ! Tu seras châtié !

SANTANA  
Pas quand mes ordres viennent de  
là-haut.

RIBOLET  
... de Dieu ?

SANTANA  
(fait une moue)  
...Un peu moins haut.

RIBOLET  
(Ricanant)  
Si tu penses que le Vatican et ses  
layus vont vous sauver : tu te  
trompes, Païen. La Bible n'a plus  
d'emprise sur nous.

SANTANA  
La Bible a ses limites que mes  
phalanges ignorent.

SANTANA éclate la tête du père RIBOLET sur le  
confessionnal.

SÉQUENCE 6 - INT.NUIT CHAPELLE

ÉMILE ouvre les yeux, paniqué.

Debout devant l'autel, le père GUNTHER, les yeux injectés de  
sang, récite son prêche.

GUNTHER  
"Je te montre la voie de la  
sagesse, Je te conduis dans les  
sentiers de la droiture". Par ses  
châtiments, par son intransigeance,  
Notre Seigneur transcende les  
pêcheurs et nous a montré le chemin  
à suivre et le sort qu'ils devront  
subir à travers la Sainte Bible.

ÉMILE  
(hors-champ)  
On a pas dû lire la même édition.

GUNTHER jette un regard plein de mépris en direction  
d'ÉMILE, les mains attachées par une chaîne reliée à une  
colonne.

GUNTHER saisit son livre maudit et s'approche d'ÉMILE.



GUNTHER

Tu as raison, jeune païen. Ce que tu as lu t'as fait croire à un Sauveur miséricordieux, à un berger veillant sur des brebis. Mais l'Histoire a parlé : malgré les atrocités et les aberrations, aucune main n'est venue du Ciel.

GUNTHER fait tourner son livre sous le regard apeuré d'ÉMILE. L'évêque se tourne à présent vers son audience, une troupe de silhouettes encapuchonnées.

GUNTHER

Le pouvoir de notre Seigneur est grand. Et uniquement par nos actions, nous pourrions accomplir Sa Volonté, et marquer la Terre de Sa présence.

GUNTHER ouvre son livre. Il place ses doigts sur le front d'ÉMILE et commence la lecture, plongeant ÉMILE dans une transe cataleptique.

GUNTHER

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum

Un bruit étrange se répand dans la chapelle. Les ENCAPUCHONNES relèvent la tête, inquiets, et se tourne vers le couloir. Au loin, on entend des bruits sourds, puis des coups, et enfin, un cri.

Au fond du couloir, un ENCAPUCHONNE est éjecté depuis un escalier. Il s'écroule au sol et renverse un encensoir. Quelqu'un semble le suivre. Pris de panique, il attrape l'encensoir qu'il fait tourner comme des bolas.

L'ENCAPUCHONNÉ lance l'encensoir. D'une main ferme, SANTANA bloque le projectile, et tire dessus pour frapper l'assaillant avec, avant de le projeter au sol en le faisant

(CONTINUED)

passer par dessus ses épaules. D'un geste précis, il lance enfin l'encensoir en direction de l'autel. Le projectile retire le livre des mains de GUNTHER en libérant un panache de fumée. ÉMILE sort de sa transe. le livre est retombé juste devant lui.

SANTANA

Amen. (ou : "Ite missa est".)  
Relâchez-le.

L'audience se tourne en direction de SANTANA.

GUNTHER

Pauvre fou. Tu es faible comme ton Dieu, et tu n'empêcheras rien. L'enfant sera donné à Notre Seigneur...

ÉMILE

L'enfant ?

GUNTHER

(en agitant son livre)  
... et son pouvoir s'abattra sur toi à travers nous, païen. Que penses-tu avoir pour songer te mesurer à nous ?

SANTANA

Quelque chose qu'aucun d'entre vous n'a ici. L'autorité de la Sainte Eglise du Vatican. Et très peu de patience envers les fanatiques.

SANTANA retire sa soutane, révélant un kimono délabré. GUNTHER grogne. Il fait signe à son audience de charger. Les ENCPAUCHONNES avancent vers SANTANA.

ÉMILE, qui a remarqué que le livre est au sol, profite de la confusion générale pour rouler sur l'autel et ramasser le livre. Il commence à s'enfuir vers SANTANA quand ses chaînes se tendent : il est bloqué.

LES ENCAPUCHONNES ferment la porte qui relie le couloir à la chapelle. ÉMILE et SANTANA se lancent un dernier regard. La porte se ferme.

## SÉQUENCE 7 - INT. NUIT - COULOIR

**NOTE : Les séquences 7 et 8 sont montées en montage alterné. Des transitions sont prévues pour passer de l'une à l'autre.**

SANTANA joint ses mains et ferme les yeux. Lorsque le premier assaillant arrive à sa hauteur, SANTANA ouvre d'un seul coup les yeux.

SANTANA  
Le réveil de Lazare.

De ses mains jointes, il frappe le torse de l'assaillant, avant de déplier ses deux poings en avant dans la face de l'ENCAPUCHONNÉ. SANTANA enchaine les coups sur un autre encapuchonné, avant d'envoyer un grand coup de genou en avant.

SANTANA  
La lance de Nimrod.

SANTANA retombe un genoux à terre. Les encapuchonnés se jettent de toute part sur lui, l'immobilisant un moment, mais sans que celui-ci ne réagisse réellement. Dans le maul, on l'entend murmurer.

SANTANA  
Moïse écartant les flots.

SANTANA lance ses deux paumes en avant, projetant les adversaires autour de lui.

SANTANA pare une série de coups de poing en signant. Il se place dos à ses adversaires et ouvre ses bras. Ses poings s'écrasent dans deux visages.

SANTANA  
Le Christ sur sa Croix.

SANTANA frappe deux ENCAPUCHONNÉS, mais son troisième coup est arrêté par CLAUDE, un adversaire plus imposant que les autres. Celui-ci lui rend une puissante mandale, et le lance dans une salle auxiliaire.

## SÉQUENCE 8 - INT. NUIT - CHAPELLE

**NOTE : Les séquences 7 et 8 sont montées en montage alterné. Des transitions sont prévues pour passer de l'une à l'autre.**

EMILE est toujours devant la porte. Il se retourner vers l'autel : deux encapuchonnés et GUNTHER l'attendent de pieds ferme.

(CONTINUED)

ÉMILE se démène pour échapper à GUNTHER. Il tire sur sa chaîne pour renverser un des prêtres. Il esquivé plusieurs coups, parant parfois avec le livre.

GUNTHER se sert de la chaîne pour faire bouger ÉMILE. Déséquilibré, ÉMILE tombe vers l'avant. Il effectue une roulade pour se rattraper, enroule la chaîne autour du pied de l'autre prêtre et tire pour le faire tomber. GUNTHER assène une série de coup à ÉMILE, que celui-ci esquivé tant bien que mal.

A cause d'une esquivé d'ÉMILE, GUNTHER frappe par erreur un des ENCAPUCHONNÉS.

#### SÉQUENCE 9 - EXT.NUIT - COUR DE LA CHAPELLE

SANTANA et CLAUDE échangent des coups comme deux boxers. CLAUDE encaisse tout sans bouger. Il finit par bloquer le bras de SANTANA avec une clé de bras et commence à l'étrangler.

#### SÉQUENCE 10 - INT.NUIT - CHAPELLE

ÉMILE enchaîne les parades avec le livre, puis esquivé un coup en roulant sur l'autel. De l'autre côté, il échange des coups contre deux ENCAPUCHONNÉS qui se frappent eux même en essayant d'attraper ÉMILE. L'adversaire face à lui essaie de lui donner un coup avec un bâton. ÉMILE esquivé, puis lui lance le livre. L'ENCAPUCHONNÉ laisse tomber son bâton pour attraper le livre. ÉMILE profite de ce moment d'inattention pour repasser de l'autre côté de l'autel avant de donner plusieurs coup avec ses mains liées. Au moment où il veut terminer son enchainement par un coup au visage, l'ENCAPUCHONNÉ essaie de se protéger avec le livre, mais les chaînes d'ÉMILE arrêtent le coup. Le combat se suspend une seconde, l'adversaire et ÉMILE surpris l'un autant que l'autre. ÉMILE profite de l'extension de la chaîne pour lui assener un violent coup de pied. Le livre retombe dans ses mains.

ÉMILE pare une série de coups avec le livre, ce qui permet à GUNTHER de l'ouvrir et de commencer à réciter des paroles en latin. ÉMILE s'effondre en convulsant.

#### SÉQUENCE 11 - EXT.NUIT COUR DE LA CHAPELLE

SANTAN continue de se faire étrangler par Claude.

SANTANA

Eve prend le fruit défendu.

Il frappe CLAUDE aux testicules. Il se dégage d'un coup de tête et met CLAUDE a terre d'un coup de pied retourné.

SANTANA se tient au dessus de CLAUDE. Il lui attrape la jambe, et la brise avec la paume de sa main. CLAUDE hurle. SANTANA le redresse et lui place une hostie dans la bouche, puis arme son poing.

SANTANA

Ceci est mon corps.

SANTANA lui assène une série de violent coups dans la tronche. CLAUDE à le nez cassé, la bouche fracturée, le visage en sang. SANTANA relève son poing plein de sang, le regarde une seconde.

SANTANA

Et ça, c'est ton sang.

D'une pichenette, il envoie quelques gouttes de sang sur CLAUDE. Celui-ci s'écroule lourdement.

SÉQUENCE 12 INT.NUIT CHAPELLE

ÉMILE convulse sur l'autel. GUNTHER lit les dernières phrases de son livre, ÉMILE arrête de convulser.

SANTANA déboule dans la pièce.

SANTANA

Émile !!

GUNTHER referme le livre.

GUNTHER

(ricanant)

Tu arrives trop tard, païen ! Le rituel...

BOOM ! SANTANA assomme GUNTHER d'un énorme uppercut. Le livre tombe au sol. Inquiet, SANTANA se tourne vers ÉMILE. Celui-ci est toujours plongé dans son coma.

SANTANA contemple le livre. Des voix anciennes semblent en émaner, et au milieu d'elles, celle d'ÉMILE. Il fronce les sourcils de détermination...

Il ramasse le livre, place les doigts sur son front et commence à s'auto-ensorceler... Au fond, GUNTHER se réveille.

(CONTINUED)

GUNTHER

(moqueur)

Imbécile ... Tu ne le sauveras pas.  
Tu n'es pas prêt pour les créatures  
que tu trouveras là-bas.

SANTANA s'interrompt une seconde pour lâcher un coup de pied retourné dans la tronche de GUNTHER.

SANTANA

... Elles non plus.

Il se met à genoux à côté d'ÉMILE et reprend le rituel...  
Les démons n'ont qu'à bien se tenir.

TITRE : Les Poings Volants du Vatican.