

**MEMOIRE DE FIN D'ETUDE ET DE RECHERCHE**

Section cinéma – Promotion 2012/2015

**De l'incarnat à l'incarnation,  
étude du vivant dans la retranscription  
de la peau**

Mémoire de Frédéric Le Joncour

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée :  
Tests comparatifs de carnations à travers différents supports numériques

Directrice externe de mémoire : Nicole Brenez  
Directeur interne de mémoire : Martin Roux  
Coordinatrice des mémoires : Giusy Pisano  
Directeur des études : Michel Coteret

# Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement mes deux directeurs de mémoire Nicole Brenez et Martin Roux pour leur implication, leurs pistes de recherche et de méthodologie, ainsi que leurs précédents travaux ayant pu m'inspirer dans l'élaboration de celui-ci.

Je remercie également les représentants du département cinéma, dans lequel j'ai pu suivre la formation m'ayant conduit aux réflexions soulevées dans ce mémoire, celui-ci représenté par Michel Coteret et Françoise Baranger. Mes remerciements de même à la coordinatrice des mémoires Giusy Pisano.

Un grand merci à tous ceux dont j'ai croisé la route lors de mon travail et m'ayant donné de précieux conseils, témoignages ou opportunités de recherches. Merci à Caroline Champetier, Erwan Elies, Thierry Beaumel, Alain Sarlat, Jean Coudsi, Karine Rzepka, Didier Grezes, Romain Baudéan, Florent Fajole, Laurent Stelhin.

Enfin mes sincères remerciements à tous ceux m'ayant aidé dans l'élaboration de ma PPM, évidemment à ma famille pour son soutien, et particulièrement à ma mère pour son implication.

# Résumé

Ce mémoire propose d'explorer l'idée d'incarnation à travers la retranscription de la peau dans l'image cinématographique. S'appuyant sur des questionnements esthétiques, nous interrogeons les pouvoirs de la forme en termes de rendu colorimétrique et textural, nous basant sur l'étude des technologies argentique et numérique actuelles. Le but est d'un côté de nous sensibiliser à la nature et aux puissances de l'organe, de l'autre parcourir les possibilités de travail de la matière filmique en résonance avec le sujet pour arriver à un sentiment de juste représentation. Nous tentons d'ouvrir les questions liées au concept précédemment cité et observons les outils de l'opérateur (du filtre optique au corps de l'acteur), pour ainsi façonner un incarnat permettant à nos figures humaines de prendre corps aux yeux du spectateur.

Mots clés en vue du référencement : Peau, épiderme, incarnation, incarnat, image numérique, chair, organicité, figure, visage, carnation.

# Abstract

This thesis proposes to explore the idea of embodiment by observing how the texture of skin is conveyed on film. Based on aesthetic questions, we will examine the powers of form in colour and textural renderings through the study of analogue and digital technologies. The goal is on the one hand to raise our awareness of the organ's nature and power, and on the other to analyse working possibilities on film material connected to the subject, in order to sense the right representation. We will try to expand the questions concerning this concept and observe the cinematographer's tools (from the optical filter to the actor's body) used to embody the human figures in the eyes of the viewer.

Key words : skin, epidermis, embodiment, skin representation, digital image, flesh, organicity, figure, face, carnation

# Sommaire

Remerciements.....	2
Résumé.....	3
Abstract.....	4
Sommaire.....	5
Introduction.....	7
Partie 1 - Carnation.....	13
Chapitre 1 : Palette - Outils.....	14
a) Épidermes.....	14
b) Lumière.....	21
c) Support.....	24
Chapitre 2 : Fidélité.....	27
Chapitre 3 : Incarnat.....	32
a) Évolution des techniques.....	33
b) Surface diaphane.....	37
Chapitre 4 : Le geste et la juste représentation.....	44
a) Retouches.....	44
b) Contraste.....	47
Partie 2 - Matière.....	51
Chapitre 1 : Morbidezza.....	52
a) Détail.....	53
b) Un support dur avec la peau.....	57
c) Frontières.....	61
Chapitre 2 : Organicité.....	67
a) Vibration.....	68
b) Empreinte.....	76
Partie 3 - Dévoilements.....	84
Chapitre 1 : Enveloppe.....	85
a) Sélection.....	85
b) Masque - Parure.....	88
c) Masque - Angoisse.....	90
Chapitre 2 : Photogénie.....	94
a) Culturelle .....	95
b) Naturelle .....	97

Chapitre 3 : Réveiller la peau.....	101
a) Contact.....	101
b) Provocation .....	102
Conclusion.....	105
Bibliographie.....	108
Filmographie.....	111
Index des illustrations.....	112
Partie Pratique de mémoire.....	113
CV.....	115
Note d'intention.....	116
Protocole.....	117
Étude économique.....	117
Listes technique et artistique .....	118
Liste matériel.....	119
Synthèse des résultats.....	122
Maquillage.....	122
Coloris.....	125
Filtrage/diffusion.....	132
Bruit.....	137
Conclusion.....	139

# Introduction

La peau est l'un des plus beaux dons nous ayant été fait. Commune à tous, elle distingue pourtant chaque individu, renferme son histoire, ses origines, son parcours... Elle est un de nos biens les plus intimes et nombre d'auteurs ont pu en parler avant et bien mieux que moi ; rappelons la célèbre citation de Paul Valéry : *Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau*<sup>1</sup>.

C'est en effet un objet paradoxal, se positionnant à la fois comme frontière du corps, comme façade, et pourtant siège de nos aléas intérieurs, nos profondeurs. Une surface du *dedans-dehors* comme l'exprime le philosophe François Dagognet<sup>2</sup>. C'est en cela qu'elle devient incroyablement intéressante en termes de représentation, elle est ce qui nous permet de communiquer sans dire un mot, sans faire un geste ; elle ne ment jamais car en parfaite communion avec la personne concernée. Comment alors ne pas être sensible à un visage dont les joues se mettent d'un coup à rougir, comme si la vie elle-même s'affichait à la face du monde, dans un élan de sincérité véritable car totalement non contrôlé ? C'est dans ces moments là que le cinéma transcende le récit, que le jeu de l'acteur s'efface devant l'incarnation, lorsqu'on sent l'âme touchée de plein fouet, qu'elle se dévoile dans ses faiblesses et que la muraille de l'apparence s'effondre pour nous montrer l'humain qui se cachait derrière.

J'entrepris alors mes recherches avec en tête cette idée de vie bouillonnante sous la surface, et en mobilisant mon bagage universitaire d'étudiant d'une école de technique cinématographique.

Ces trois années passées à l'ENS Louis Lumière m'ont en effet permis de saisir l'ampleur des difficultés liées à la retranscription de la peau, et notamment depuis l'arrivée de la technologie numérique. On a très vite dénoncé les traits plus durs qui étaient affichés, difficiles à porter pour certains acteurs, de même que la gamme de

---

1 Paul Valéry cité par Gérard Guillet, *Les pouvoirs de la peau*, Albin Michel, Paris, 2012, p.78

2 François Dagognet, *La peau découverte*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 1998, p.15

couleurs ne retrouvant pas toutes les variations de l'épiderme et affichant des teintes plus tranchées, se mariant difficilement. On observait alors parfois des rendus peu agréables à l'œil et surtout loin de la sensation de douceur que se doit de véhiculer l'image de la peau. En somme à première vue l'image numérique était froide et manquait cruellement de vivant. Nous avons alors un sujet débordant de vie et un support exprimant en quelque sorte le contraire.

Je souhaitais tenter de comprendre comment l'image peut faire corps avec le vivant, de la question de *faire sentir* justement cette peau qui a tellement à offrir. La suite de mes recherches m'ont amené à découvrir deux termes en lien avec cet objectif, ceux d'incarnat et d'incarnation.

L'incarnat est une propriété plastique décrivant la manière dont est figurée la peau. C'est d'abord un terme pictural, et plus particulièrement lié à la teinte, à savoir celle d'un rose tirant vers le rouge et évoquant la carnation ; on peut par exemple parler d'une fleur incarnate. Ici nous ouvrirons le terme aussi à la texture, inévitablement reliée intimement à la teinte. Il devint au fil des siècles un véritable cheval de bataille pour les peintres et les critiques d'art ou philosophes qui allaient jusqu'à le qualifier de *voix de la chair*<sup>1</sup>, de *comble du coloris*<sup>2</sup>. On trouve cette idée de transcendance dans la matière, de réveil de l'œuvre qu'il est possible de convoquer par son effet.

L'incarnation de son côté, concept religieux avant tout (la première incarnation se retrouve en la personne du Christ, celle de Dieu sur Terre), se définit comme la manifestation concrète d'une forme abstraite. En art, où on cherche à élaborer, à figurer des personnages, on la définira mieux en opposition avec l'imitation. L'imitation c'est la copie, la coquille vide, là où l'incarnation donne vie et sens, nous fait *croire* à ce que nous avons devant les yeux. En art la mimesis sonne toujours faux, elle cristallise, fige le sujet et doit être évitée. C'est d'ailleurs en tentant d'imiter Dieu que Lucifer fut renvoyé du Paradis, lui dont le véritable but était d'apporter la lumière sur Terre (Lux-Ferre). Dans les représentations figuratives, l'incarnat est relié en

---

1 F. Pellegrino Morato cité par Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.24

2 G.W.F Hegel cité par Georges Didi-Huberman, Ibid. p.27

premier lieu à l'incarnation, car c'est par lui que les corps ne seront pas juste des études médicales mais justement des personnages. Le concept est lui aussi avant tout pictural, des âges où la peinture était l'unique art de l'image, où le mouvement et le temps prenaient forme dans la matière, dans les viscères de l'œuvre.

Ici se trouve un premier paramètre ; évidemment le 7ème art permet ce que l'image fixe n'avait pas comme corde à son arc, la capacité de formuler le mouvement et le temps de manière résolument concrète. Cependant si cette capacité aide forcément à l'incarnation, je reste convaincu qu'il ne suffit pas de donner à voir des corps en mouvement pour justement *y croire*. Ce serait passer à côté de la puissance de l'image, laquelle doit entrer en résonance avec ses composants (son sujet, sa finalité) pour qu'un lien se crée, que la simple forme dépasse sa condition et que l'œuvre puisse *rendre compte sur le principe de l'immédiateté, d'une intériorité*<sup>1</sup>. L'exemple qui me paraît probant est celui cité quelques lignes plus haut, de l'image numérique lorsqu'elle a voulu devenir cinématographique. Beaucoup l'ont alors qualifiée comme dépourvue d'âme en comparaison avec l'argentique. Il y a donc quelque chose dans la pellicule qui se liait avec ces concepts, qui faisait que le spectateur était absorbé dans le film. Ce n'est pas étonnant qu'aujourd'hui les professionnels nous renvoient quasiment toujours vers le 35mm lorsqu'on en vient à parler de carnation au cinéma, celui-ci apparaissant comme une référence absolue.

En continuant mes recherches, je trouvai en écho un concept que Tertullien développa par rapport à l'incarnation et lié directement au support, celui de *matière* : *la matière est inimitable, car elle a une profondeur, une texture du dedans et du dehors, tandis que l'aspect n'a qu'un dehors*<sup>2</sup>. Nous retrouvons cette idée de pénétrer dans l'œuvre au lieu de rester à la porte et d'y voir juste l'aspect, le visible. Ici donc nous avons un concept lié directement à la nature de l'image, il n'est pas question de sujet ou de mise en scène mais bien de support et de geste de l'artiste. L'incarnation prend forme dans cette idée de matière et ne peut exister sans elle<sup>3</sup>. Ces questions me paraissaient intéressantes vis à vis de l'image cinématographique et se trouvent concentrées à mon sens dans le filmage et la retranscription de la peau, elle aussi

---

1 Jacques Aumont à propos de la peinture, *Du visage au cinéma*, Les Cahiers du Cinéma, Paris, 1992, p.28

2 Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.128

3 Nous aurons l'occasion au cours du mémoire de trouver une définition différente de la matière.

convoquant un dedans et un dehors.

En effet elle est la surface de contact entre l'intériorité et le visible, il est impossible de faire sans elle et par là sa vision en devient parfois inconsciente car régulière, mais pas sans effets pour autant. Comme dit précédemment l'épiderme n'est pas une surface comme les autres. C'est un matériau vivant, en perpétuel mouvement, et sa représentation doit retranscrire cela, cette vibration perpétuelle, cette vie qui coule sous la surface. On ne peut la traiter comme on traite n'importe quel objet se plaçant devant une caméra, sinon ce serait passer à côté de ce qui fait la beauté d'un corps à l'écran, de ce qui nous fait y croire justement. *Comment rechercher alors l'incarnation de nos personnages à travers le travail sur la peau dans l'image cinématographique ?*

Si l'incarnat dépend du geste de l'artiste (son regard, sa main, sa décision) et l'incarnation en est sa conséquence, je souhaite tenter de comprendre par quels chemins cette dernière peut se manifester à travers lui. Comment pourrais-je convoquer ce geste en tant qu'opérateur et ainsi apercevoir ce qui permet la croyance aux corps dans le 7ème art, les fait devenir personnages en termes d'image et de mise en scène.

Aussi je ne veux à aucun moment tenir un discours qui dépasserait mes connaissances. Le lecteur avide d'informations techniques devra passer son chemin, je ne souhaite pas faire un état des lieux des nouvelles ou futures technologies mais bien interroger mes acquis dans un contexte esthétique et simplement tenter d'en cerner les aspects qui peuvent se révéler pertinents face à cette problématique. En tant qu'étudiant en fin de parcours, il me paraissait intéressant de confronter ce que j'ai pu apprendre au cours de ces trois années à une réflexion esthétique, et peut-être dirons nous plus concrète, de ce que c'est que faire un film, faire prendre vie à mes images. Mes lacunes viendront en premier lieu de ma courte expérience, que mes lectures ne pourront évidemment pas totalement combler. D'autant plus que la documentation technique aujourd'hui est difficile d'accès, et que, concernant particulièrement le numérique, beaucoup de gens (dont les professionnels de l'image) nous rapportent

des informations contradictoires dans lesquelles il est difficile de faire un tri, c'est ici que le manque d'expérience est cruel.

J'ai conscience avant même de me lancer dans le sujet de son immensité et de la difficulté à trouver des mots justes pour décrire les processus entrant en jeu dans la description du ressenti évoqué, surtout dans le temps qui nous est imposé. Je serai amené à faire des choix dans les directions que je prendrai, ne pouvant recouvrir entièrement la question. Je ne prétends pas apporter des réponses qui auront une valeur de vérité absolue mais tenter de faire sentir justement comme l'indique le sujet toute la beauté que le filmage de la peau peut apporter, sa valeur et ses demandes.

Nous parlerons en premier lieu de couleur, question épineuse au centre des difficultés techniques et esthétiques liées à l'incarnat justement. Nous explorerons ensuite les possibilités de textures dans l'image cinématographique. Comment sentir la vie sur la surface ? Nous nous dirigerons enfin du côté de la mise en scène, de l'importance du travail sur le corps des acteurs, ceux-ci même qui contribueront à donner vie à leur image, à faire sentir leur peau, leur chair, leur être.

« La perception du vivant est le but à atteindre. Dans la peinture d'un portrait, le problème est de trouver une technique qui permettra de matérialiser la vibration d'une personne... Le sujet est un être de chair, de sang et ce que l'on doit saisir est leur émanation. Je ne sais s'il est possible d'exécuter le portrait de quelqu'un uniquement en reproduisant ses gestes. Jusqu'à présent il semble que, si vous faites un portrait, vous devez vous rappeler son visage. Mais en plus de son visage, il faut essayer de canaliser l'énergie qui en émane. »

Francis Bacon cité par Dominique Baque, *Visages, du masque grec à la greffe du visage*, éditions du Regard, Paris, 2007, p.87

# Partie 1

## Carnation

Lorsque j'entrepris mes recherches avec en tête cette idée de parler de peau, le terme de teinte chair<sup>1</sup> revenait sans cesse dans la bouche de mes différents intervenants. Ils en parlaient avec une certaine fascination (et presque parfois même une pointe de mystère) comme une des grandes difficultés de l'image cinématographique de par sa subtilité. La peau sert régulièrement de référent dans l'image lors de l'étalonnage et se place ainsi au centre des préoccupations en termes de couleurs.

Commençons dans cette partie par interroger rapidement notre matériel pour connaître son impact sur notre travail. Le but de ce premier chapitre n'est pas de présenter globalement les ressortissants de la couleur dans la chaîne (tâche déjà immense qui mériterait largement un mémoire entier), mais plutôt d'évaluer l'influence de chacun de ceux-ci en restant le plus concret et direct possible.

## Chapitre I : Palette - Outils

Au cinéma nous avons plusieurs outils à notre disposition. Le premier, évident, est notre sujet, le second notre support (en numérique le capteur), puis vient enfin la lumière, vecteur qui relie de manière concrète les éléments cités précédemment en venant frapper le premier pour s'inscrire sur le second.

### a) Épidermes

Commençons par une évidence qu'il convient de souligner, celle de l'éventail incroyable offert par nos peaux. Non seulement, et comme chacun sait, d'un bout à l'autre du monde les teintes varient et sont en général regroupées par ethnies, mais il est bon de noter aussi la très grande variété au sein même de ces catégories. Observons le travail de la photographe Angelica Dass et son projet de pantone humain<sup>2</sup>. Bien qu'il soit difficile d'obtenir des rendus fidèles lors de reproductions

1 Nom plutôt réservé au monde de l'image photographique, on parlera plus volontiers de carnation dans le monde pictural, et ainsi de manière générale.

2 Un pantone est un nuancier utilisé dans la conception graphique et qui, par un numérotage des teintes,

(que ce soit sur un écran ou une imprimante, et donc à la lecture de ce mémoire), nous pouvons tout de même y observer, y sentir en tout cas, les subtilités infinies de couleurs que l'homme peut revêtir et déjà admirer le dégradé que nous offre les différents épidermes placés les uns à côté des autres.



*Illustration 1: Angelica Dass, Humanae (work in progress)*

Au delà de la teinte, nous pouvons aussi remarquer au sein d'une même personne des textures différentes, des variations de teints, d'éclat plus ou moins lumineux, tout ceci changeant selon l'âge (à partir de 30 ans par exemple, des

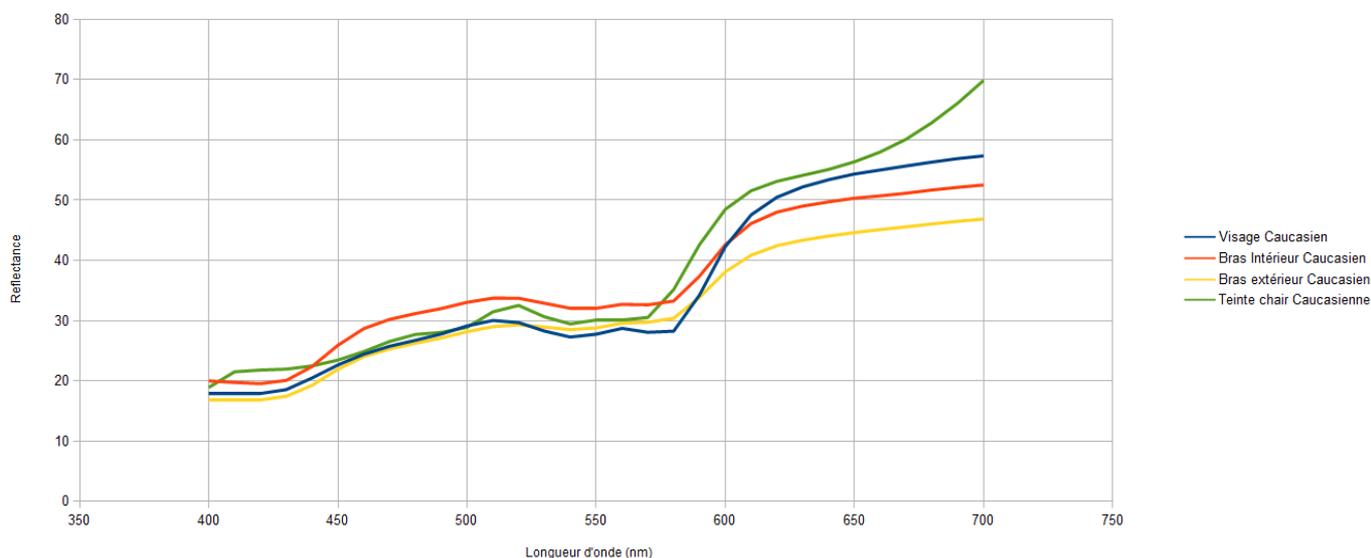
---

simplifiait la communication entre deux interlocuteurs physiquement distants.

rougeurs apparaîtront de manière plus spontanée sur un individu<sup>1</sup>), l'environnement, l'humeur même de la personne... La peau varie donc selon les individus, est sensible au passage du temps, du vécu et semble échapper à une quelconque catégorisation globale.

Pour aborder notre question, nous avons procédé à une série de tests toute simple au colorimètre<sup>2</sup> permettant de cibler les teintes de différentes peaux. Le panel d'individus sélectionnés regroupait majoritairement des blancs caucasiens, une personne originaire d'Amérique Latine (Argentine) et une personne originaire d'Afrique Noire<sup>3</sup>.

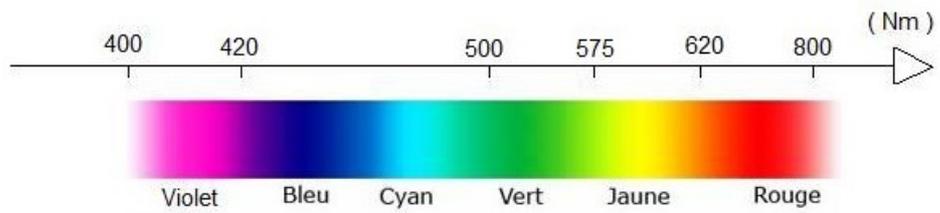
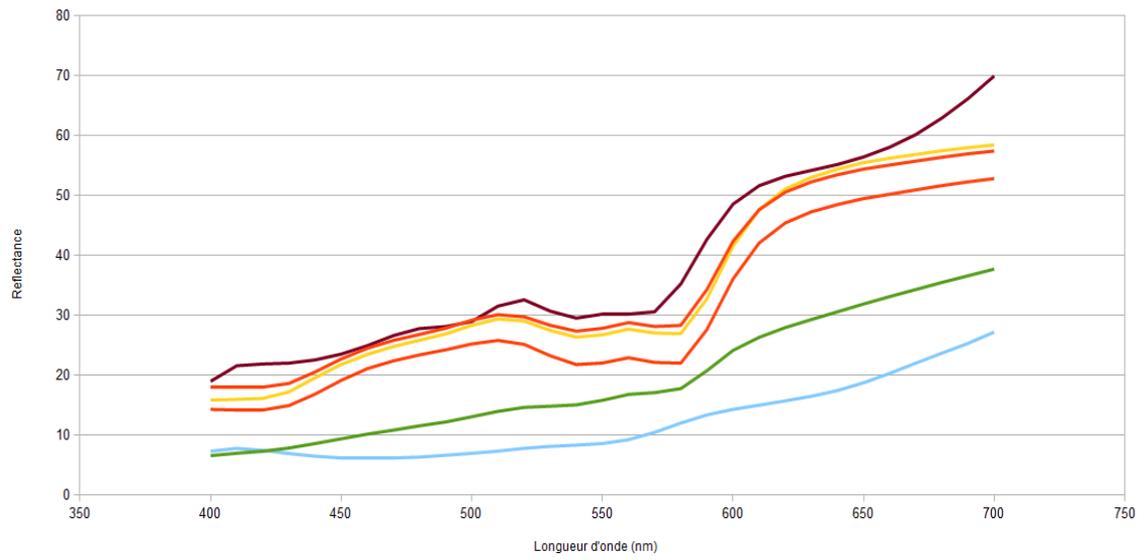
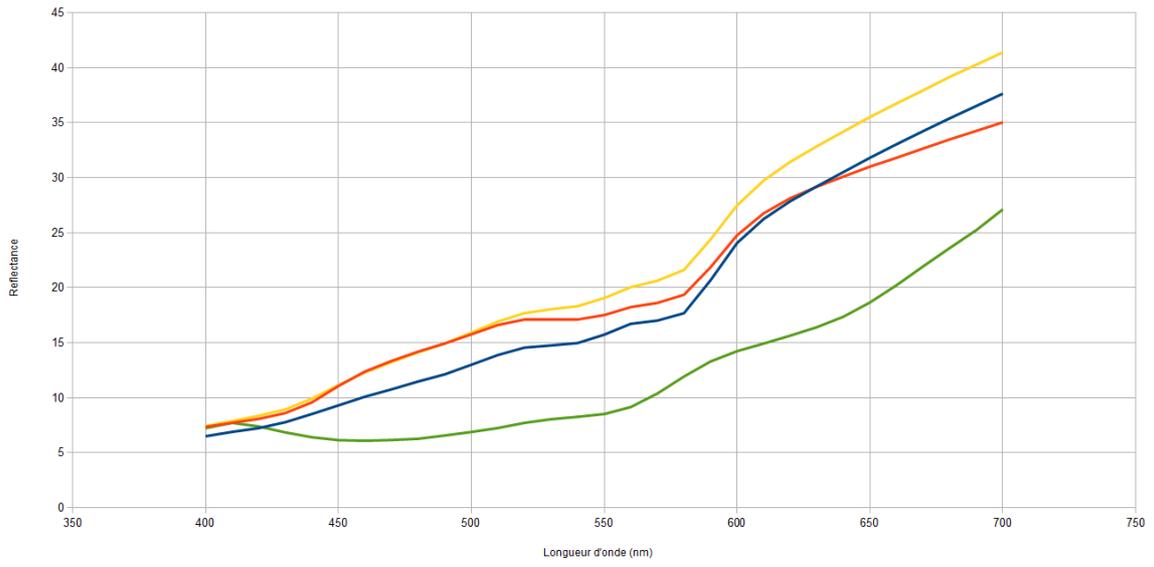
Les mesures ont été effectuées à trois endroits : l'intérieur du bras où la peau est fine et claire, l'extérieur du bras où la peau est généralement plus halée et le plus important, sur les pommettes du visage. Nous avons de même relevé les teintes chairs présentes sur les chartes de couleurs utilisées régulièrement lors d'essais de prises de vue (référéncée *teinte chair* sur les graphiques).



1 Gérard Guillet, *Les pouvoirs de la peau*, Albin Michel, Paris, 2012, p.54

2 Minolta CM3600

3 Pour une étude plus sérieuse il aurait évidemment fallu plus de diversité et de relevés mais les conditions ne nous le permettaient malheureusement pas.



La première observation est la globale similarité de la forme des courbes. On observe une faible réponse dans les violets/bleus qui augmente de manière non linéaire pour atteindre un maximum dans les rouges, avec un premier extrema entre 430 et 520nm (bleus/verts), un creux puis un front d'absorption caractéristique entre 580 et 620nm (jaune). La teinte caucasienne de la charte quant à elle est dans les tons, retranscrivant bien le front d'absorption.

La peau noire de son côté présente une pente plus douce, un front d'absorption moins prononcé mais une dominante rouge aussi bien présente. La teinte chair équivalente sur la charte est quant à elle plus éloignée de notre modèle (qui possédait une peau relativement claire) mais la forme reste elle aussi la même.

Il existe de légères nuances selon les différentes parties du corps. La couleur du visage n'est pas la même que celle de l'avant bras, et ce sans tenir compte d'un quelconque bronzage (mesures effectuées en hiver sans exposition au soleil préalable). Sa composition en longueurs d'ondes bien spécifiques et différentes en nature comme en quantité en font certes un matériau subtil, mais cependant notons la cohérence globale de la forme des courbes entre les différents individus, qui n'était pas forcément envisageable et qui nous indique que la peau reste au final un matériau bien cohérent.

La couleur de la peau vient en réalité de plusieurs paramètres. L'organe est composé de trois couches distinctes, de la plus superficielle à la plus profonde : l'épiderme, le derme et l'hypoderme. Ce sont les deux premières qui ont le plus d'importance quant à la couleur. La thèse réalisée par Caroline Magnain pour l'Institut des Nano-Sciences de Paris<sup>1</sup> nous indique que celle-ci dépend majoritairement de la concentration volumique de l'épiderme en mélanosomes (responsable de la teinte jaune/brune, contenant la fameuse mélanine) et de la concentration volumique du derme en cellules sanguines (teinte rouge). Certes la saturation en oxygène de ces dernières possède une influence, mais moindre comparée aux deux autres. L'auteure établit de même que l'épaisseur des deux couches n'a pas vraiment d'impact sur la couleur. C'est donc principalement ces deux teintes et leur mélange qui interviennent dans l'aspect extérieur que nous recevons de la peau.

---

<sup>1</sup> Caroline Magnain, *Modélisation de la couleur de la peau et sa représentation dans les œuvres d'art*, INSP, Paris, 2009

Si nous revenons à nos courbes, les réelles différences observables rapidement se situent au niveau du coefficient de réflexion, plus marquées entre les différentes ethnies, la peau noire réfléchissant moins de lumière, d'où sa position plus basse sur l'axe des ordonnées.

Celui-ci nous intéresse du point de vue pratique, jouant dans le calcul de la densité, grandeur plus utile car elle va déterminer la pose de l'image. Ce qui varie n'est donc pas entièrement la teinte de la peau, mais sa densité. Ceci est d'ailleurs cohérent d'un point de vue anatomique, les différences apparentes entre une peau qualifiée de noire et une qualifiée de blanche réside majoritairement dans sa concentration en mélanine justement, le pigment de l'épiderme déjà cité précédemment<sup>1</sup>. En image comme dans le corps, c'est donc une question de densité.

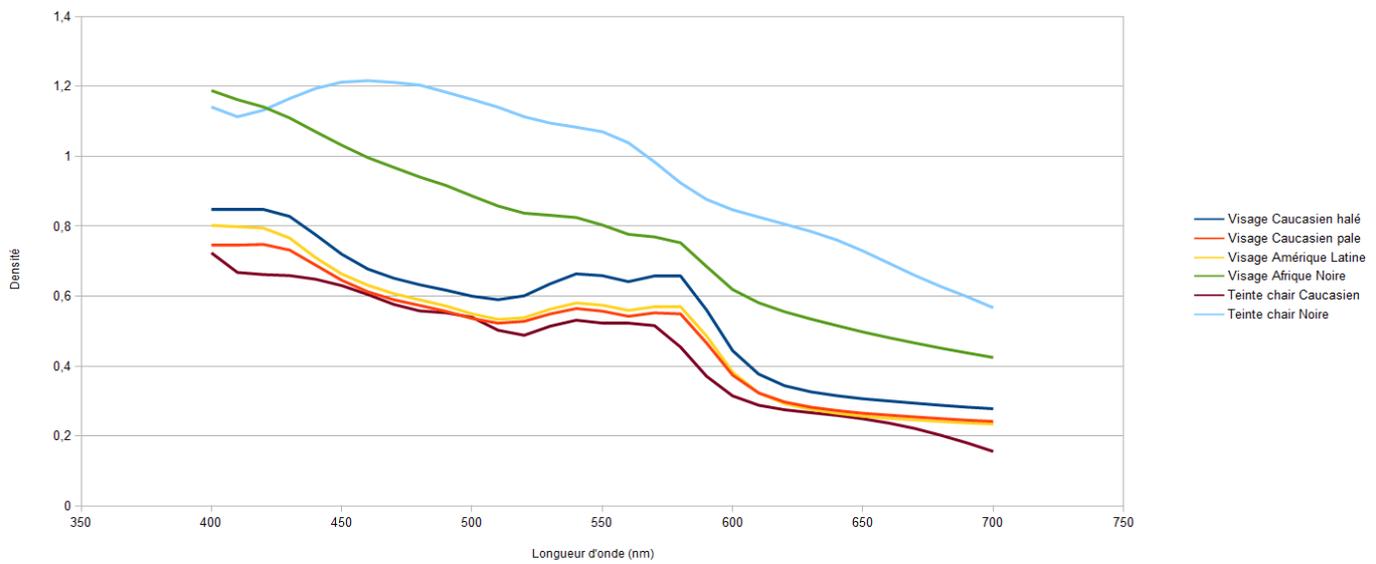
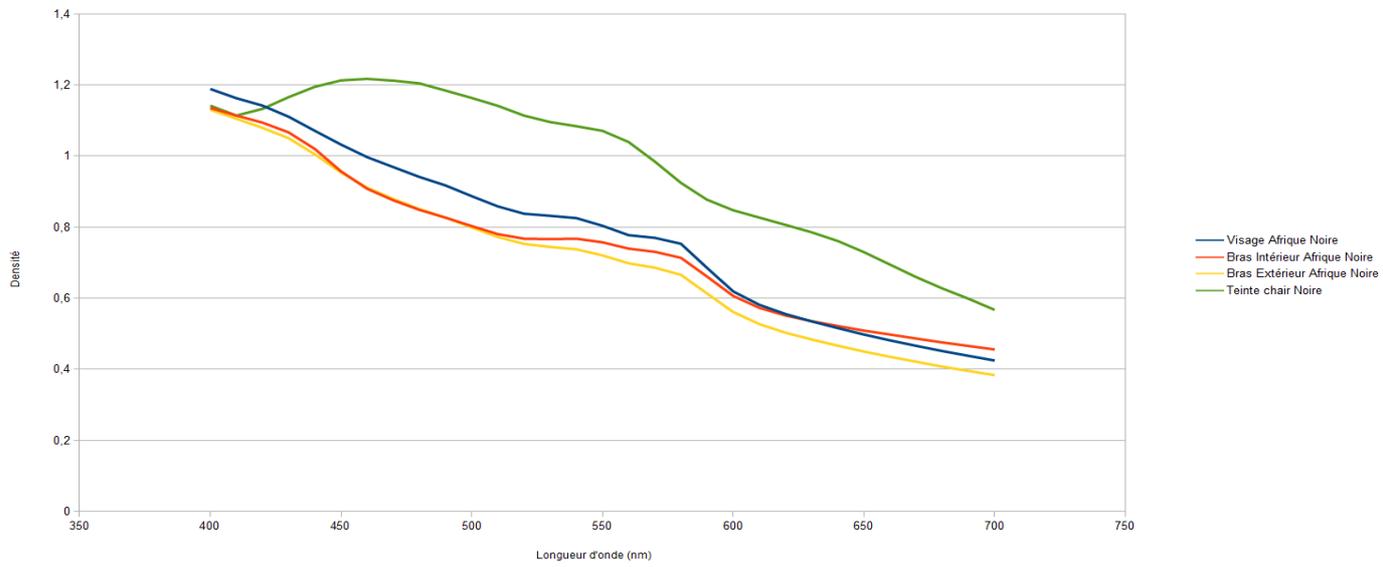
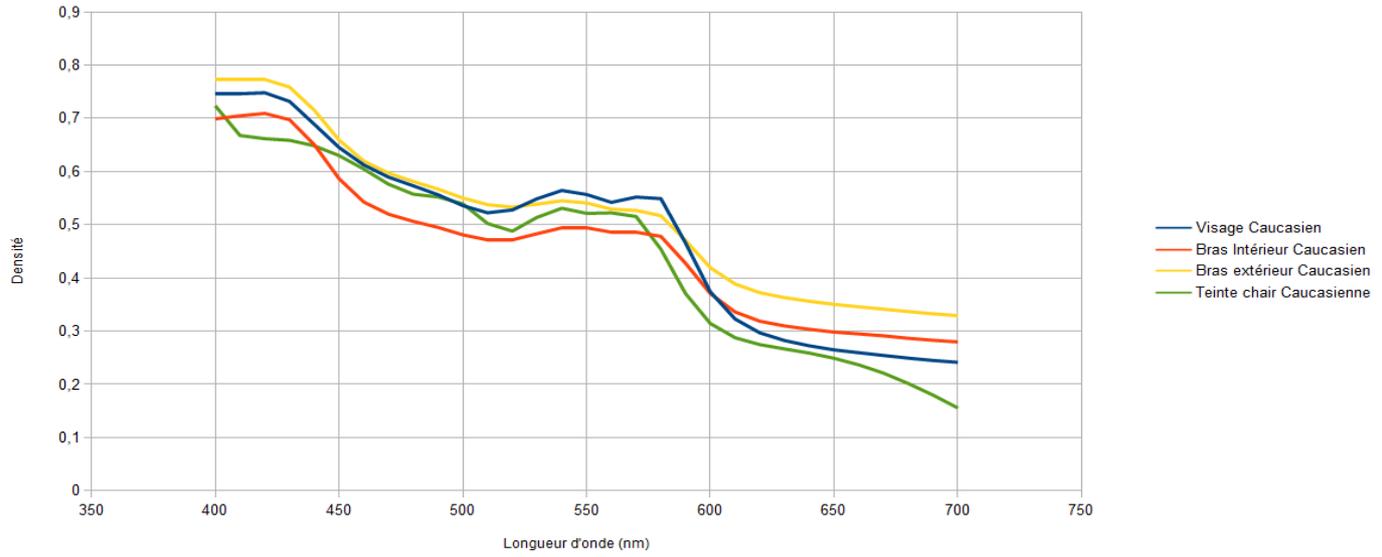
La production de la molécule est en fait déclenchée comme une protection face aux rayons UV. Un classement des réactions de peaux face au soleil fut créé, établissant 6 différents phototypes :

Les phototypes I et II rassemblent les peaux blanches réagissant mal à l'action du soleil, elles auront tendance à rougir (brûlures) et bronzer difficilement. Les phototypes III et IV sont les peaux plus halées, mates, bronzant progressivement. Les phototypes V et VI sont les peaux brunes et noires, bronzant facilement et brûlant rarement. Bien qu'il soit peu utile pour un cinéaste de connaître cette classification, il est important de connaître la réaction de la peau de son modèle selon l'environnement. Il est fréquent d'entendre des retours d'opérateurs quant au rougissement extrêmement rapide en milieu chaud par exemple de certains acteurs. Passons alors nos courbes en densité<sup>2</sup>.

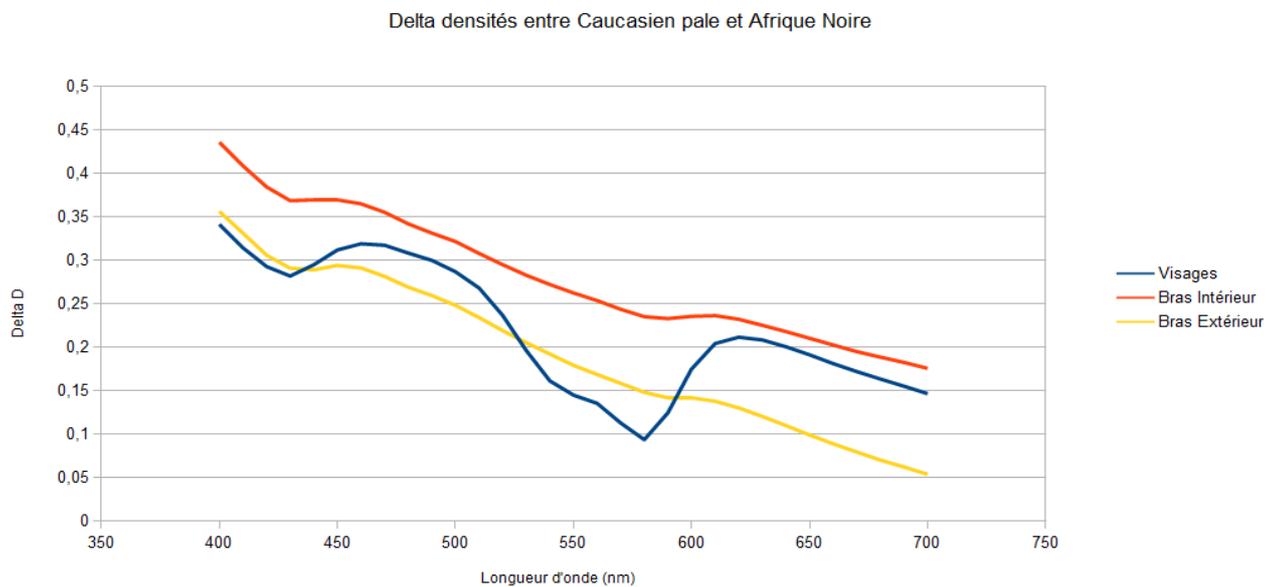
---

1 Gérard Guillet, *Les pouvoirs de la peau*, Albin Michel, Paris, 2012, p.50

2  $D = \text{Log}(1/R)$



Un gris à 18% étant équivalent à une densité de 0,75, nous voyons sur ces quelques graphiques que les peaux caucasiennes se situent principalement sous cette valeur justement, ceci nous indiquant qu'elle ne lui est pas réellement équivalente et qu'elles réfléchissent une intensité lumineuse plus forte. Les peaux noires de leur côté s'en rapprochent davantage tout en étant plus denses globalement (rappelons que notre modèle avait la peau relativement claire, nous pouvons le voir par le décalage avec la teinte de la charte). Pour une image juste, l'opérateur doit donc adapter sa pose en fonction de ces caractéristiques.



Ce dernier graphique représente l'évolution de l'écart de densité selon la longueur d'onde entre une des personnes caucasiennes et la personne d'origine africaine. On remarque que pour le visage (principal ressortissant de l'image), ce delta varie de 0,3 (soit 1 EV) à 0,1 (1/3 d'EV). Cet écart doit donc être encore une fois respecté lors de la pose de l'image si ces deux individus y sont représentés.

## b) Lumière

Composante on ne peut plus majeure dans le travail de l'opérateur, la lumière participe grandement à la perception colorée de l'objet éclairé. En effet par le jeu

d'absorption/transmission propre à ce dernier, certaines longueurs d'ondes seront ou non renvoyées vers le capteur (caméra ou œil), définissant ainsi la couleur du sujet. Les longueurs d'ondes présentes dans la lumière (son spectre) ont donc une importance capitale. Encore une fois il est absolument impossible de tout dire sur la lumière en quelques pages, aussi soulignons concrètement son influence dans notre cadre.

Au cinéma nous utilisons principalement des lumières caractérisées comme *blanches* car notre œil les considère comme telles. En réalité celles-ci peuvent posséder des spectres bien différents. Le terme *blanc* n'a pas de réalité en soi car il ne prend un sens qu'accompagné de l'illuminant correspondant. C'est la CIE (Commission Internationale de l'Éclairage) qui a défini plusieurs blancs étalons, chacun correspondant aux températures de couleur de la source étudiée.

Les premiers illuminants furent les A, B et C, correspondant respectivement à une lampe à incandescence (2856 K), la lumière directe du soleil à midi (4874 K) et la lumière d'un jour nuageux (6774 K). A ceux-ci vinrent s'ajouter le D65 (6500 K, définie par l'UER<sup>1</sup> et servant de référence pour la composition d'une image sur un écran couleur) et le D50 (5000 K indiquant une nouvelle fois la lumière solaire), ainsi que plus tard les illuminants F correspondants aux sources fluo. Pour résumer, selon ces derniers la source tirera plus vers le rouge ou plus vers le bleu et le spectre changera.

Le réglage de la balance des blancs sur la caméra permet de gérer le gain appliqué aux canaux rouge et bleu et ne gère pas réellement la bonne appréciation des différentes température de couleur. Comme pour la sensibilité, le capteur possède une température d'équilibre nominale et ce réglage n'est en fait qu'une métadonnée.

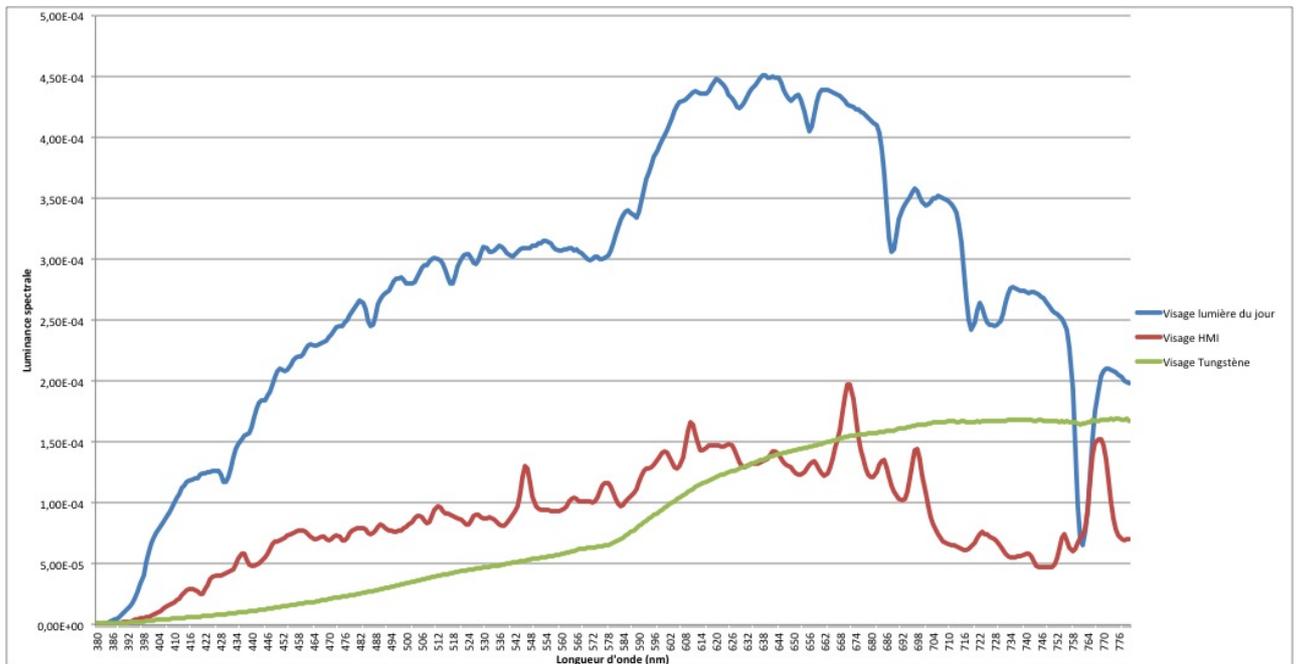
Grâce à son spectre continu obtenu de la réunification des rayons solaires (jaunes/oranges) et de ceux du ciel (bleus), la lumière du jour semble être la plus riche. Il semblerait donc qu'elle soit la plus apte à retranscrire au plus proche les différentes longueurs d'ondes transmises par les objets éclairés.

Pour illustrer ces propos, un nouveau test fut effectué. Dans le cadre du

---

1 Union Européenne des Radiodiffuseurs

mémoire de Raphaël Auger<sup>1</sup>, ce dernier a souhaité tenter de reproduire au plus près la sensation de la lumière du jour en studio avec des sources artificielles. Des relevés au Spectrocolorimètre<sup>2</sup> furent alors effectués sur le visage de l'actrice selon les différentes configurations. Voici les résultats observés en termes de spectres :



L'influence de la nature de la lumière est directement observable sur ces résultats. Si nous retrouvons en lumière du jour globalement la forme de nos anciennes courbes (malgré une chute dans les rouges à partir de 680nm, nos mesures au colorimètres s'arrêtaient à 700nm), les sources artificielles semblent dévorer la teinte naturelle de la peau, ceci étant particulièrement observable dans le plan de rouge propre à l'incandescence et son absence en HMI. Le front d'absorption si important est bien présent en lumière du jour et en incandescence mais le HMI semble peiner à le retranscrire. L'illuminant (et donc en fait le spectre) joue alors un rôle considérable dans la sensation colorée.

Ceci n'est qu'un bref aperçu des pouvoirs de la lumière, mais son influence est indéniable et la teinte chair va en réalité dépendre d'autres aspects que de la nature anatomique du sujet.

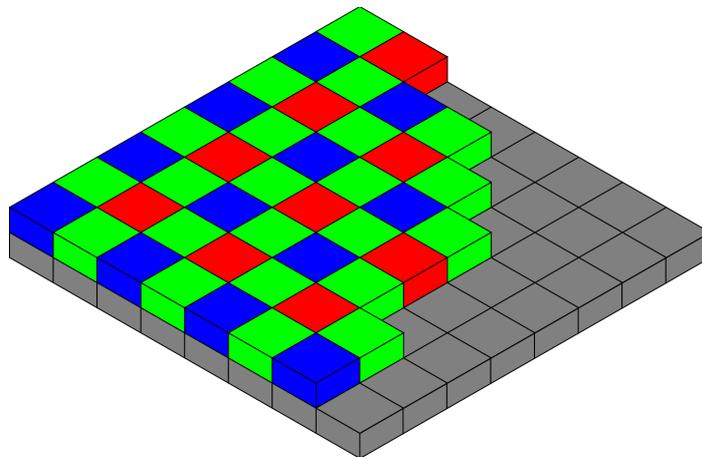
1 AUGER Raphaël, *Stratégies d'éclairage en cinéma numérique*, ENSLL, Saint Denis, 2015

2 Minolta CS2000

### c) Support

Notre support est un capteur composé d'une mosaïque de photosites, puits permettant la capture des photons de lumière, et donc de la couleur. Rapidement, le principe de la retranscription de celle-ci est basée sur la trichromie ; notre appareil va jouer sur 3 canaux : rouge, vert et bleu. Pendant un moment dans le monde de la vidéo les caméra tri-capteurs étaient le format dominant (un capteur dédié à chaque primaire) mais aujourd'hui le grand capteur unique semble s'imposer dans la majeure partie des caméras professionnelles de D-Cinéma (moins encombrant en termes de fabrication, il permet de plus, en approchant la taille des standards de la pellicule, de retrouver en partie les paramètres liés à la focale des optiques fabriquées pour l'argentique).

La séparation des canaux RVB est alors faite spatialement par un filtre de Bayer. Celui-ci, posé sur la surface sensible du support, dédie à chaque photosite une primaire en fonctionnant par groupe de 4 en carré, 1 pour le rouge, 1 pour le bleu et 2 pour le vert.



*Illustration 2: Principe d'une matrice de Bayer*

On parlera de débayerisation pour indiquer le processus informatique visant à dématricer et recomposer ainsi notre image.

Les paramètres gérant le chemin de la couleur à travers notre support numérique seront principalement la profondeur de codage et la sensibilité spectrale.

La première, en régulant la quantification du signal, va gérer le nombre de nuances colorées disponibles pour la retranscription. C'est à dire le nombre de valeurs

numériques dédiées à chaque primaire et ainsi les synthèses trichromiques réalisables. C'est sous forme de bits que celle-ci est qualifiée et si, au départ, 8 bits était la valeur générique, la capacité des capteurs s'est largement accrue, il est possible d'atteindre aujourd'hui grâce au format RAW<sup>1</sup> des quantifications sur 16 bits nous permettant d'accéder à des millions de nuances et donc une palette extrêmement variée. La dureté si souvent évoquée peut se retrouver dans la répartition des couleurs : si la palette est peu nuancée, celles-ci apparaissent trop tranchées, se mariant moins aisément. Ceci peut être dû à une quantification trop faible ou à une compression intra-image trop forte ou mal gérée.

La sensibilité spectrale quant à elle retranscrit la sensibilité de chacun des canaux RVB selon la longueur d'onde captée. Pour obtenir des rendus satisfaisants, les constructeurs génèrent leurs propres fonctions de mélange dans le but à la fois de cacher l'action de certaines absorptions indésirables (lorsque des canaux réagissent là où ils ne devraient pas) et de créer une palette singulière et propre à la caméra. Cette étape est particulièrement délicate dans l'élaboration du système de prise de vue.

Nous avons vu que la teinte chair présente un spectre bien particulier et que l'action des différents canaux qui entrent en jeu est primordiale pour retranscrire sa subtilité, des problèmes pouvant facilement intervenir par rapport à ces absorptions indésirables.

Aujourd'hui c'est Sony qui possède les meilleurs retours concernant le coloris, en particulier pour les carnations. Thierry Arbogast<sup>2</sup> (AFC) et Caroline Champetier (AFC) apprécient tout particulièrement la F65 qui présente une certaine subtilité et des possibilités accrues de maniements en post-production, ce dont ne peut se vanter sa concurrente et autre reine du marché, l'Alexa d'Arri.

Le capteur est un élément extrêmement délicat et il faudrait bien plus d'un mémoire si nous voulions l'explorer en ses moindres recoins. Ceci n'est qu'un très bref

---

1 Format permettant d'obtenir les données brutes issues du capteur et ainsi, entre autres, la profondeur totale de codage. Il semble tout de même que certains RAW subissent malgré tout un traitement avant d'être délivrés.

2 *il n'y avait aucun doute : la F65 se démarque largement des autres caméras. Il [Luc Besson] a été très attiré par la fidélité des couleurs et le rendu des peaux.*

Thierry Arbogast, *La F65, une caméra supérieure*, site de Sony, consulté le 05/05/2015  
<http://www.sony.fr/pro/article/broadcast-products-a-visually-superior-camera>

aperçu de l'importance de ses capacités, présenté ici simplement pour souligner son influence sur notre sujet. Nous devons de même signaler l'importance de l'optique dans le rendu colorimétrique, les propriétés des lentilles ayant une grande influence sur la nature des rayons la traversant. Au delà des aberrations, certains objectifs sont caractérisés de *chauds* ou *froids* en fonction de l'impression chromatique finale qu'il engendrent.

Le chemin de la teinte chair dans la chaîne cinématographique du sujet à l'écran est donc long et semé d'embûches. La matière de l'opérateur dépendra grandement de ses choix d'outils, chacun ayant un rôle à jouer et apportant sa contribution. L'aspect réaliste de l'image est alors déjà à nuancer puisque les coordonnées chromatiques de nos peaux vont être dépendantes de plusieurs composants et en ressortir interprétées différemment. Il s'agira de retrouver au final une couleur qui corresponde officiellement à la réalité.

## Chapitre 2 : Fidélité

Après ces études techniques, débutons ce chapitre en citant un texte fondamental sur la perception en art, *Le doute de Cézanne*<sup>1</sup>. Dans son étude, Merleau Ponty cite la dualité qui cohabite dans l'esprit du peintre entre sa connaissance des lois mathématiques de la perspective et son expérience perceptive quant à celle-ci<sup>2</sup>. L'artiste use alors d'un détournement des règles optiques pour arriver à une sensation plus juste de son paysage. Si le paramètre perspective n'est pas directement en rapport avec notre sujet, c'est cette remise en question des lois mathématiques qui doit nous inspirer. Voici un premier geste qui nous concerne, en particulier dans l'image photographique, celle-ci étant à première vue cernée dans sa conception par son obligation d'user du réel comme matière, donc à priori un matériau figé dans sa forme. Cependant il est certain que ce doute doit germer dans l'esprit de l'opérateur. De nombreuses études psychophysiques nous prouvent encore que les modèles mathématiques simples peinent souvent à correspondre à notre perception. Les lois physiques ne sont donc pas des vérités absolues à suivre sans réfléchir, la perception peut passer par un autre chemin, et c'est aussi par là même que l'incarnation peut prendre forme.

Concernant la couleur, la loi (ou le chemin) serait aussi dictée par la cohérence mathématique d'après la nature de nos outils. C'est à dire qu'une couleur devra *normalement* apparaître à l'écran au plus proche de ce qu'elle est dans le monde réel, que les valeurs chromatiques et de luminances soient rigoureusement les mêmes, ceci s'appliquant donc pour les carnations. Cependant commençons par revenir sur une remarque de Jacques Aumont quant aux représentations du visage du Christ dans l'art Byzantin :

« [Le portrait Christique] ignore même la couleur des choses

---

1 Maurice Merleau Ponty, *Le doute de Cézanne*, 1945  
<http://www.initiationphilo.fr/articles.php?lng=fr&pg=548>

2 *La perspective vécue, celle de notre perception n'est pas la perspective géométrique.*  
Maurice Merleau Ponty, Ibid.

terrestres, pour traduire la couleur des choses spirituelles : plus de rose pour les chairs, mais de l'ocre, la chaleur de la chair devient la chaleur de l'esprit. »<sup>1</sup>

Voilà alors un premier glissement, peut-on parler d'infidélité ? Revenons encore plus en arrière dans le temps pour approfondir notre pensée. Dans le premier chapitre de son *Histoire de l'Art*<sup>2</sup>, Ernst Gombrich nous rappelle le rôle des images chez les civilisations primitives. Il insiste sur le caractère magique, sacré de ces dernières. Bien souvent étaient représentées des entités animales ou surnaturelles et l'œuvre, en acquérant leur forme, en acquerrait aussi leur pouvoir, d'où la grande crainte de certaines images de divinités. Au delà du fait que l'incarnation est en quelque sorte le but premier des images, remarquons que ces figurations ne passaient pas par une imitation à l'identique du réel mais se concentraient à symboliser visuellement et simplement, voire à une réduction de la figure à l'essentiel (ceci n'étant pas dû à un manque de technique<sup>3</sup>) :

« Chez les Indiens de l'Amérique de Nord, par exemple, les artistes unissent une observation très aiguë des formes naturelles au mépris de ce que nous appelons l'apparence des choses. Chasseurs, ils connaissent la forme du bec de l'aigle ou des oreilles du castor beaucoup mieux qu'aucun d'entre nous. Mais ils considèrent un seul élément comme tout à fait suffisant. Un masque avec un bec d'aigle est tout simplement un aigle. »<sup>4</sup>

Bien que ces représentations aient évolué vers des figures plus ressemblantes au fil des âges, ce glissement vis-à-vis du réel était à la base du geste des artistes et ne s'est jamais éteint. Cette croyance des primitifs en les pouvoirs de l'image est essentielle et ne doit pas être oubliée, c'est grâce à elle que l'incarnation peut se manifester.

C'est ici tout l'enjeu de l'œuvre artistique et des partis pris de la forme à l'image. Si l'imitation se borne à la reproduction du monde *visible*, l'incarnation passe par l'abolition de ces carcans pour toucher à la magie, en particulier à travers la représentation du corps.

« En rabattant le corps organique sur les aperçus corporels proposés par le cinéma, on refuse à celui-ci l'ensemble de ses puissances figurales, ses capacités d'abstraction, sa propension à l'allégorie, ses inventions figuratives,

---

1 Jacques Aumont, *Du visage au cinéma*, Les Cahiers du Cinéma, Paris, 1992, p.16

2 Ernst Gombrich, *Histoire de l'art*, Phaidon, Paris, 2001

3 *Nous avons des preuves de plus en plus nettes que, dans certaines conditions, des artistes indigènes peuvent rendre la nature avec autant de fidélité que le plus savant artiste formé dans une académie.*  
Ernst Gombrich, Ibid. p.24

4 Ernst Gombrich, Ibid. p.26

ses diverses aberrations et son pouvoir de prévision. »<sup>1</sup>

En apportant une forme détournée, on ne prive pas le spectateur d'un accès à la figure, bien au contraire on lui présente par l'imaginaire sa *pulpe ou envers charnel pour la première fois exposée au regard*<sup>2</sup> et ainsi le *nœud de sa vérité essentielle*<sup>3</sup>. Si l'art *rend* visible comme le souligne Paul Klee<sup>4</sup>, c'est à travers un glissement et non une copie que le sujet s'exprime pleinement et que l'œuvre crée véritablement une présence. L'incarnation se présente par un passage du *visible* au *visuel* selon la terminologie de Didi-Huberman empruntée à Tertullien, c'est à dire en *creusant dans la réalité l'écart du réel*. Si nous revenons sur la citation de Jacques Aumont, ce glissement colorimétrique n'est selon lui pas anodin. Il relève d'une tentative de représenter la puissance du Christ par la distance avec la réalité, et c'est ainsi que les artistes byzantins y voyaient ce qu'ils considéraient comme la juste représentation. La dissemblance et la croyance sont donc deux piliers dans l'élaboration d'une figure incarnée à l'image. C'est par la carnation que ceux-ci se sont manifestés dans l'exemple du Christ byzantin, et c'est par ces mêmes éléments qu'ils se manifestent dans la représentation de la figure humaine dans l'image photographique.

Lors de la rédaction de son mémoire Martin Roux<sup>5</sup> s'est livré à plusieurs tests concernant le rendu colorimétrique de différents supports (argentiques et numériques) et observa notamment les réponses concernant les peaux. Permettons-nous de faire appel à ses résultats, ceux-ci étant particulièrement intéressants vis à vis de ce chapitre. Les tests ont consisté en la capture d'une même image (le visage d'une jeune femme éclairé avec un faible contraste ainsi qu'une charte de couleurs) avec deux pellicules (la 8573 de chez Fuji et la 5219 de chez Kodak) et 3 supports numériques différents (Sony PMW-350, Phantom HD Gold et Arri Alexa). Après étalonnage, donc une retouche pour arriver à un juste sentiment des couleurs dans l'image, un relevé des coordonnées colorimétriques fut effectué à l'aide d'un spectroradiomètre, lesquelles

1 Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier*, De Boeck Université, Paris, Bruxelles, 1998, p.32

2 M. Merleau Ponty cité par M. Carbone, *La Chair des Images*, VRIN, Paris, p.118

3 Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.212

4 *L'art ne reproduit pas le visible, il rend visible*.

P. Klee cité par M. Carbone, *La Chair des Images*, VRIN, Paris, p.65

5 Martin Roux, *Persistance, ou l'influence de l'esthétique argentique sur les technologies numériques*, Noisy le Grand, ENSLL, 2012

furent superposées à celles relevées aux mêmes localisations directement sur le modèle.

Parmi les conclusions à tirer des résultats obtenus, nous observons un décalage, et ce, dès l'utilisation de pellicule.

« Le film argentique n'a donc rien d'un support fidèle. Mais plus étonnant encore, le film montre de gros décalages dans les couleurs proches de la peau, la sensation subjective de fidélité que l'on ressent face à une représentation argentique, ne serait pas due à une fidélité réelle et objective du support. »<sup>1</sup>

Comme dit dans l'introduction, le support argentique reste pourtant la référence en terme de retranscription de peaux. Si un glissement s'opère dans l'affichage final des couleurs, il n'est clairement pas anodin. Ceci est d'ailleurs renforcé par le fait que le résultat sur l'Arri Alexa retrouve ce même écart. Cette caméra a eu en son temps un succès considérable et a permis à beaucoup d'opérateurs de trouver un intérêt dans le numérique.

« Loin d'être fidèle, la caméra se rapproche nettement plus du film, avec des déformations similaires de la couleur. »<sup>2</sup>

Cependant si du point de vue mathématique le décalage est proche, la sensation quant à elle reste encore éloignée.

« Le rendu subjectif n'est pourtant pas comparable, on dénote en Alexa une absence de détails dans les peaux, presque un lissage des textures, qui génère un rendu qu'on pourrait qualifier de cosmétique, la jeune fille semble maquillée, les fins détails colorés de la peau (imperfections, rougeurs) ont disparu. »<sup>3</sup>

On peut donc penser que les ingénieurs de chez Arri, connaissant parfaitement bien le fonctionnement de la pellicule, ont tenté de revenir vers ce qui fit son succès. Cependant le support numérique a pour le coup d'autres demandes et la sensation finale n'est pas la même ; de plus cette sensation dépend d'autres paramètres que la couleur. La recherche ne s'est évidemment pas arrêtée là. Thierry Beaumel<sup>4</sup> me confiait récemment qu'il pouvait facilement sentir l'évolution technique dans la production de cette caméra, celles ayant été fabriquées récemment affichant des images bien différentes des premiers modèles.

---

1 Ibid. p.40

2 Ibid. p.40

3 Ibid. p.43

4 Directeur de fabrication postproduction image chez Éclair

Pour en revenir aux tests décrits, il est par ailleurs intéressant de remarquer que lorsque les coordonnées du rendu final étaient proches de celles de la scène réelle (par exemple pour la Phantom), alors l'image de la peau ne fonctionnait pas particulièrement ; nous ne pouvons pas vraiment en tirer de conclusion car les traitements autres que la couleur sont différents selon les supports et participent aussi au rendu final de cette image.

La fidélité stricte n'est donc pas un ressort de l'incarnation et le fait que le cinéma prétende s'ancrer dans la reproduction d'une réalité concrète ne le fait pas échapper à la règle. En termes de couleurs un écart sera nécessaire, dépendant de nos matériaux et de notre action.

## Chapitre 3 : Incarnat

Comme dit dans l'introduction, l'incarnat est avant tout un terme pictural. L'histoire de l'art est, entre autre, une histoire de progression des techniques, et au fil des siècles les représentations figuratives tendaient vers de plus en plus de réalisme. Il est intéressant d'étudier celles là même, et de voir les chemins pris par certains peintres pour suivre le cheminement de leur pensée, la manière dont ils ont pu appréhender et apprécier ce fameux incarnat.

L'étude qui va suivre s'ancre dans les évolutions de la peinture occidentale et des théories élaborées par certains artistes et philosophes. Nous ne prétendons évidemment pas recouvrir toutes les pensées relatives à ce domaine, mais tenter de relever certains points qui pourraient s'avérer pertinents pour notre recherche.

Si pour nous l'incarnat dépend des paramètres intimement liés couleur et texture, dans ce chapitre nous n'aborderont que le premier, le second étant l'objet d'une étude ultérieure.

Dans l'histoire de l'art, la couleur fit beaucoup parler d'elle, notamment dans la longue guerre qui l'opposa au dessin. Si l'issue de la bataille nous importe peu, c'est surtout l'évolution de la place de celle-ci qui nous intéresse, car l'incarnat fut partie prenante dans cette opposition. Denis Diderot (1713-1784), en grand défenseur de la couleur, et très intéressé justement par la représentation de la chair, ira jusqu'à établir une analogie entre couleur en peinture et style en littérature, comme étant ce qui permettra la survie de l'œuvre à travers les âges<sup>1</sup>. Cherchons alors ce qui dans cette dernière déploie cette admiration, cette transcendance.

Établissons tout de suite la distinction qui fut faite dans le langage artistique entre couleur et coloris. La première est reliée à la nature, au monde extérieur, tandis que le coloris fait partie quant à lui de l'univers de la peinture.

---

1 Denis Diderot cité par Thierry Belleguic, *Diderot Studies Tome XXX*, Droz, Genève, p.127

## a) Évolution des techniques

L'incarnat serait devenu véritable objet d'étude à partir de la Renaissance (XIV<sup>ème</sup>-XVII<sup>ème</sup> siècle)<sup>1</sup>.

Les noms qui marquèrent l'histoire dans cette entreprise sont entre autre Jan Van Eyck (environ 1330-1441), Le Titien (environ 1488-1576) et Pierre Paul Rubens (1577-1640)<sup>2</sup>.

Tout d'abord l'artiste, pour tenter de retranscrire la *morbidezza*<sup>3</sup>, commence par user d'une palette offrant de plus en plus de nuances et détaille le corps selon ses différentes parties.



Illustration 3: 3 Grâces, Pierre Paul Rubens, 1639

[A propos des 3 Grâces de Rubens] : « Des nuances de blanc, de jaune, se mêlent à des touches de bleu et de vert pour indiquer les ombres, du rouge vermillon affleure là où court le sang, au pli de la fesse ou le long d'une jambe. »<sup>4</sup>

Il n'est plus question d'un bloc de chair plus ou moins uniforme dont on ferait par quelques artifices ressortir le modelé par les ombres ou les brillances, mais de

1 Avant le dernier siècle du Moyen-âge, le problème de la carnation ne semble pas se poser. Au XIII<sup>ème</sup> siècle, le corps du Christ presque nu sur la croix, celui d'Adam et celui d'Eve au jardin du Paradis sont rendus par une teinte variant du jaune au rose, ombrée de cernes foncées et rehaussée de lignes de lignes blanches. Au Trecento, le traitement des chairs se complique sans attendre encore à une grande finesse. Le plus souvent l'artiste pose une couche de pigment vert (*verdaccio*) sur le corps ou le visage qu'il reprend ensuite avec des tons blancs pour les parties en relief, des tracés ocres pour celles qui se trouvent dans l'ombre, et une teinte rose pour des éléments précis comme les lèvres et les petites pommes des joues. Le procédé reste stéréotypé.

Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, 2006, p.139

2 Ingres (1780-1867) est aussi souvent cité pour ses nus de femmes, mais est arrivé bien plus tard.

3 La *mollesse suave de la peau*, terme régulièrement utilisé dans la langage pictural pour indiquer la texture souhaitée des carnations.

4 Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006, p.139

sentir que la peau affiche en elle-même plus d'une teinte et que sa perception sera soutenue par ces variations. On remarque de même que les couleurs citées pour la peinture de Rubens sont cohérentes vis à vis des tests effectués dans le chapitre précédent.

En réalité il est intéressant de noter que le domaine fit un véritable bon en avant avec l'arrivée de la technique de la peinture à l'huile, popularisée justement par Jan Van Eyck. Celle-ci, en séchant plus lentement, permettait un travail plus minutieux car plus allongé dans le temps, que ce soit au niveau du mariage des couleurs, de la texture et du détail. Auparavant les techniques utilisées pour les liants étaient l'encaustique à base de cire d'abeille et plus tard la tempera à base d'eau et de colle, de gomme ou d'œuf.

Une brèche s'ouvrit alors dans laquelle certains artistes s'engouffrèrent, arrivant grâce à cette technique à un niveau de détails incroyable. Chaque veine, ride, poil était affiché, rien n'était oublié, sauf la vie.

« [les corps représentés] sont la preuve d'un savoir anatomique et non l'expression d'un plaisir esthétique. »<sup>1</sup>

Il est amusant de remarquer à ce propos que lorsque les peintres partirent dans cette direction avec cette nouvelle technique, les mêmes reproches surgirent que celles faites lors de l'arrivée de la technologie numérique dans l'image (trop dure, trop détaillée et pour certains alors dénuée d'incarnation). Le détail à outrance semble donc déboucher sur une impasse en termes de représentation car il ne semble pas réellement synonyme de vie. En découvrant l'huile, c'est alors du côté du coloris que certains peintres vont aller expérimenter pour travailler leur incarnat.

Les peintres vénitiens et flamands comme ceux cités précédemment ont eux aussi préféré renoncer à l'étude minutieuse des veines pour convoquer la douceur, la chaleur des corps en recherchant une transposition de ces attributs dans leurs rendus colorés. C'est le bouillonnement, la vibration dont nous parlions dans l'introduction qui étaient justement recherchés. Léonard de Vinci réchauffait ses visages en partie par

---

1 Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006, p.143

le contraste avec le bleu de sa perspective atmosphérique (plus les arrières plans s'éloignaient dans le lointain, plus ils acquerraient une teinte tirant vers le bleuté). Les traits qui délimitaient les corps ne sont plus, les frontières deviennent floues, moins tranchées, les textures fusionnent, se marient davantage. Giorgio Vasari (1511-1574) disait à ce propos que les chairs de Titien *tremblaient*<sup>1</sup>. Les variations de couleurs citées plus haut à propos des *3 Grâces* de Rubens engendraient de plus une certaine dynamique à la texture, l'œil du spectateur ne se reposant pas à la vue des carnations et donc pouvait ressentir ce mouvement comme la vie qui court le long de l'épiderme ; *Je crois que dans ce corps Titien a employé de la chair pour les couleurs*<sup>2</sup>.

Par la chaleur des couleurs, on ressent la chaleur des corps, le vivant sous la surface, là est le vrai pouvoir de l'incarnat.

« Tandis qu'Apelle découvre le teint des Dieux, un éclat de la peau qui dépasse celui de toute pierre précieuse, une douceur de grain à quoi rien ne se compare. Jeux extrêmes de l'incarnat et « comble du coloris » comme disait Hegel, entre l'épiderme et les profondeurs : ainsi l'on saura, à voir seulement son teint, que le Thésée de Parrhasios avait mangé des roses, tandis que celui d'Euphranor était nourri de viande. [...] On accède alors à quelque chose comme l'intériorité en peinture. »<sup>3</sup>

Si nous en revenons à la question de la fidélité. Un test fut mené par Caroline Magnain lors de la thèse déjà mentionnée<sup>4</sup>. L'étudiante profita d'une campagne de mesures organisée au musée des Beaux Arts de Dijon ainsi qu'au FRAC (Fond Régional d'Art Contemporain) de la même ville pour avoir accès à certaines œuvres sur lesquelles elle procéda à des mesures colorimétriques. Lors de l'observation de ses résultats elle inclut un relevé de peau caucasienne pour comparaison. Permettons nous de faire appel à ses résultats. Les œuvres étudiées sont *La Joconde* de Léonard de Vinci (peinte entre 1503 et 1506), un *Portrait de Fayoum* (3ème siècle après JC), la *Vierge présentant l'enfant Jésus à St François d'Assises* de Pierre Paul Rubens (1618) et *Mercœur* peinte par Marcia Hafif en 1990.

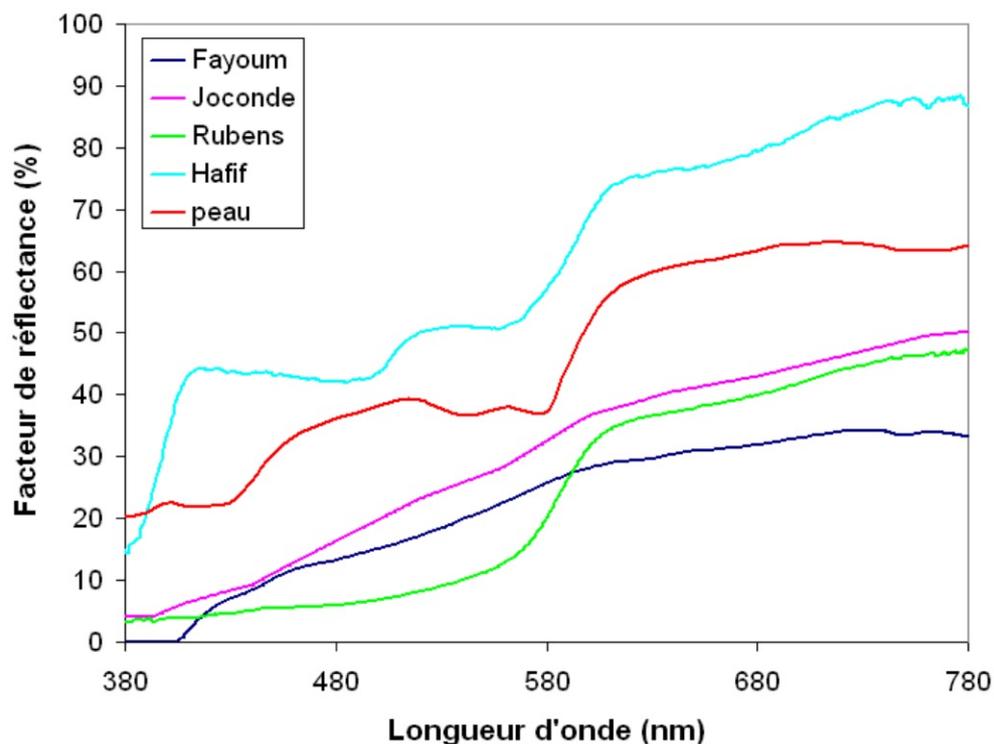
---

1 Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.21

2 Ludovico Dolce (1508-1568, théoricien de la peinture italienne) cité par G Didi-Huberman Ibid. p.21

3 Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.86

4 C. Magnain, *Modélisation de la couleur de la peau et sa représentation dans les œuvres d'art*, INSP, Paris, 2009, p.94



Le rouge est dans chacun des cas bien la teinte dominante. Le front d'absorption entre 580 et 620nm est relativement présent sur chacune des courbes, certaines plus cohérentes que d'autres, c'est Rubens qui semble coller le plus à la réalité dans ces exemples, il est intéressant de le noter car ce peintre suscite aussi bien une grande admiration de ses chairs pour certains qu'un rejet pour d'autres<sup>1</sup>. L'extrema secondaire entre 430 et 520nm que nous avons déjà pu observer sur de véritables peaux est en grande partie gommé, voire totalement chez Rubens ; d'où l'imposant front d'absorption, nous pouvons observer une similarité plus prononcée chez Marcia Hafif. Il est impossible de savoir si ces peintres cherchaient à coller au plus proche aux modèles qu'ils avaient sous les yeux, mais nous pouvons toujours en déduire que ces différences ne nuisent en rien à la bonne appréciation des œuvres et qu'une fois encore les lois mathématiques ne sont pas celles à suivre forcément<sup>2</sup>.

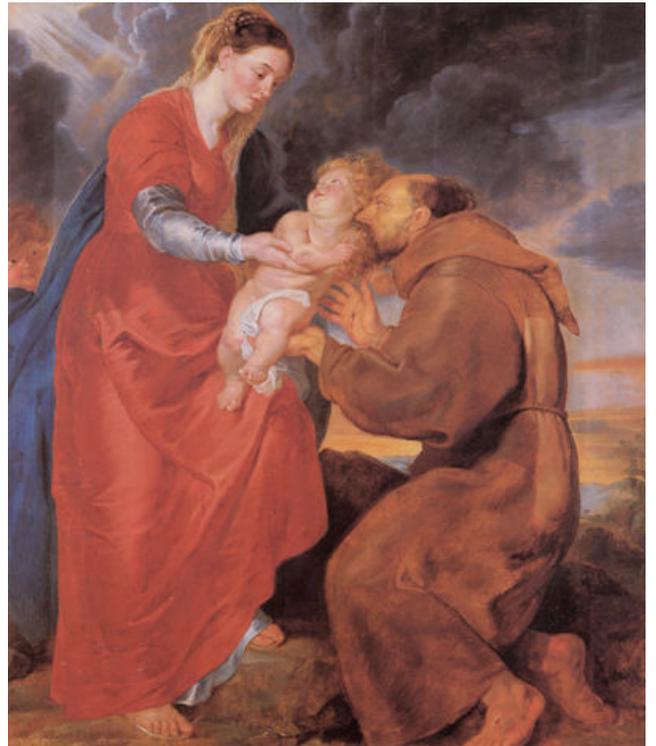
1 *Rubens peint ses 3 Grâces comme il peint ses Bacchus et ses Silènes, avec les mêmes replis graisseux, les mêmes intumescences mordorées ou verdâtres, la même chair déjà putride sous l'idéalité des figures.*

Jacques Aumont, « Peinture », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, 1993, p.285

2 Il est amusant de remarquer que la forme du spectre obtenu pour *La Joconde* rappelle celle de notre peau éclairée en Fresnel dans le chapitre précédent. Je doute malheureusement que Léonard De Vinci ait utilisé une lampe tungstène pour l'éclairage de son sujet, mais une bougie semblerait moins anachronique. Tout ceci n'étant évidemment qu'une remarque complètement hypothétique, il serait très impressionnant que le peintre ait réussi à retranscrire le spectre même de la source.



*Illustration 4: La Joconde, Léonard De Vinci, 1503-1506*



*Illustration 5: Vierge présentant l'enfant Jésus à St François d'Assises, Pierre Paul Rubens, 1618*

L'art pictural, qu'il ait ou non cherché à coller au réel, n'a donc pas vraiment pu accéder à cette similarité pure et a cherché peut-être par la couleur parfois plus à suggérer qu'à imiter. Conservons à l'esprit cette idée d'accès au visuel<sup>1</sup>.

### b) Surface diaphane

« Entre l'épiderme et les profondeurs [...] On accède alors à quelque chose comme l'intériorité en peinture »<sup>2</sup>.

Voilà alors le véritable défi de l'incarnat. Celui de suggérer subtilement ce qui se cache en dessous, les viscères du sujet dans les viscères de l'œuvre. Comme le souligne très justement Georges Didi-Huberman :

---

1 Il est à noter qu'il fut remarqué qu'au fil du temps les pigments utilisés par les peintres tendaient à se détériorer. Les œuvres telles que nous pouvons les voir aujourd'hui n'étaient donc pas forcément dotées des mêmes coloris que ceux que les peintres ont posé directement sur la toile.

2 Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.86

« Alors pourquoi les chairs se trouvent-elles constamment invoquées, dans les textes des peintres, pour désigner leur Autre, c'est à dire la peau ? C'est sans doute parce que cette équivoque même, cet impossible départage, constituent déjà quelque majeur fantasme de la peinture. »<sup>1</sup>

La chair fascine donc et nous renvoie à notre humanité, c'est par la suggestion de celle-ci que le vivant sera dévoilé et l'incarnation du sujet effective (le *fantasme majeur de la peinture*, de faire sentir la vie, l'intériorité). C'est par la couleur que cette suggestion passera en premier lieu. La chair est rouge et irriguée de sang. Le coloriste va donc chercher ce qui est en continu mouvement dans nos veines et alimente notre corps, le maintient en vie et par sa présence anime ses protagonistes : *C'est le dessin qui donne la forme aux êtres ; c'est la couleur qui leur donne la vie*<sup>2</sup>. On trouvera alors de *belles chairs, chaudes et palpitantes de sang*<sup>3</sup>.

Comme nous l'avons déjà dit dans le chapitre précédent, le rouge est en effet la teinte dominante dans le rendu des carnations (réelles comme picturales). Le professeur Ian Stephen<sup>4</sup> a récemment mené une étude sur la perception des couleurs sur les visages et leur influence sur notre ressenti<sup>5</sup>.

Les participants devaient simplement étalonner la photo d'un visage selon des axes CIELab rouge/vert et bleu/jaune avec pour consigne de le faire apparaître comme *en meilleur santé possible*. Les résultats présentent principalement une accentuation de la présence de rouge ainsi que d'un peu de jaune. Il s'agit évidemment d'un type de rouge bien précis (pas celui, disons, de l'individu aux joues bien empourprées qui prouvent son amour du vin) et relié selon Ian Stephen à notre sensibilité à l'oxygénation du sang. Celui-ci constitue donc un vecteur, peut-être inconscient, de notre observation mutuelle, de notre sensibilité aux autres. Louis Marin décrit d'ailleurs la couleur comme *le non-dit, l'impensé, le lieu de l'inconscient*<sup>6</sup>.

Mais n'oublions pas l'importance de la mélanine et du coloris jaune/brun. Cennino Cennini (environ 1370-1460) remarque d'ailleurs que lorsque le cinabre

---

1 Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.22

2 Denis Diderot cité par Thierry Belleguic, *Diderot Studies Tome XXX*, Droz, Genève, p.130

3 Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006, p.144

4 Professeur de l'université de Macquarie à Sydney

5 Ian Stephen, *Facial Skin Coloration Affects Perceived Health of Human Faces*, site du ncbi, 2009 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2780675/>

6 Louis Marin, « Préface », *Histoire des couleurs*, Flammarion, Paris, 2009, p.9

(pigment rouge) utilisé est trop pur, il *creuse* la surface des chair et donc convoque plutôt la plaie : *l'in-carnat au sens d'une intrusion de la chair du dedans*<sup>1</sup>.

Si le sang est en effet recherché, c'est tout de même d'un mariage que résulte notre sensation colorée. Il est d'ailleurs amusant de noter qu'au niveau anatomique cette équivalence des rôles se confirme aussi. François Dagognet insistera beaucoup sur les liaisons entre épiderme et viscères, soulignant qu'il n'y a pas de primauté de l'un sur l'autre pour le fonctionnement anatomique du corps :

« Cessons désormais de concevoir le dedans comme soustrait au dehors et défendu contre lui comme une paroi de ciment infranchissable [...] l'extérieur ne tient plus ce simple rôle de frontière : tout dorénavant se joue sur et avec ou par lui. »<sup>2</sup>

Autrement dit en plusieurs niveaux (anatomique comme figuratif), s'il n'y a pas de peaux sans viscères, il n'y a pas d'intériorité sans enveloppe. C'est alors à travers sa dimension diaphane, comme superficie de l'entre-deux, que pourra se révéler l'incarnat, la *couleur-traversée*<sup>3</sup>, lorsque *la pulsation du sang est perceptible sur toute la surface*<sup>4</sup>.

« L'incarnat vise donc à être deux fois remarquable : parce qu'il suggère une sous-jacence (les "veines fibrilles qui s'entrelacent en réseau sous...") et parce qu'il impose comme une surface ténue à l'extrême, comme le tain d'un miroir, polie, mais transparente ("... la transparence ambrée des tempes et de la poitrine"). »<sup>5</sup>

Cette idée de double emploi rappelle fortement la structure de l'organe. C'est dans ses couches que la peau sera la plus sensible, et c'est alors aussi dans ses couches que le peintre cherchera à la retranscrire au mieux, placera le secret de son coloris : *j'ai analysé et soulevé couche par couche les tableaux de Titien*<sup>6</sup> ou *ce sont des couches épaisses de couleur, appliquées les unes sur les autres, et dont l'effet transpire de dessous en dessus*<sup>7</sup> ; nous retrouvons au passage cette idée du vivant ainsi que du mouvement de dedans vers dehors, la transpiration.

---

1 C. Cennini cité par Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.24

2 François Dagognet, *La peau découverte*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 1998, p.27

3 Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.30

4 GWF Hegel cité par Georges Didi-Huberman, *Ibid.* p.40

5 *Ibid.* p.24

6 *Ibid.* p.37

7 Denis Diderot cité par Thierry Belleguic, *Diderot Studies Tome XXX*, Droz, Genève, p.159

Encore une fois c'est avec l'arrivée de l'huile comme liant que cette technique de superposition fut poussée à son paroxysme. En effet les *glacis* sont des très fines couches de peinture faiblement concentrées en pigments qui permettent une nouvelle appréciation des coloris et des rendus lumineux, une partie claire ou sombre de l'image ne dépendait en effet plus du dosage de pigments blancs ou noirs à cet emplacement mais se faisait sentir par la densité des couches. Il semble que ce soit Léonard de Vinci le premier à avoir utilisé cette technique (à laquelle on reliera plus tard le *Sfumato*) pour la carnation en réalisant la fameuse *Joconde*<sup>1</sup>.

Ces couches mêmes étaient présentes au temps de l'argentique, la pellicule étant en réalité une superposition de plusieurs d'entre elles. Rouge, vert et bleu permettaient une synthèse de nos coloris et c'est par l'association des grains (composés porteurs de couleurs sur lesquels nous reviendrons plus loin) de l'émulsion que les couleurs se mariaient naturellement. C'est peut-être déjà ici que la pellicule prend de l'avance en termes de carnation car en numérique par contre, cette notion semble absente. Les couleurs sont des données informatiques ciblées et le mariage n'est plus, ceci compensé par le nombre incroyable de teintes disponibles. Nous avons alors perdu cette idée d'union, de fusion qui était techniquement à la base même de l'incarnat. Nous pouvons alors remarquer à ce propos que Sony justement, dont nous rappelions le règne sur le coloris au chapitre 1, s'intéresse tout particulièrement à une nouvelle technologie de capteurs pour leurs boîtiers numériques. Les Fovéons (du noms de l'entreprise ayant amené le concept) permettent dans un même photosite un regroupement des 3 teintes RVB dans un travail de couches se rapprochant de la pellicule. Le silicium serait en effet sensible à différentes longueurs d'ondes selon son épaisseur et le constructeur tente encore actuellement de résoudre les quelques problèmes pour une future mise en place.

---

1 Caroline Magnain, *Modélisation de la couleur de la peau et sa représentation dans les œuvres d'art*, INSP, Paris, 2009, p.92

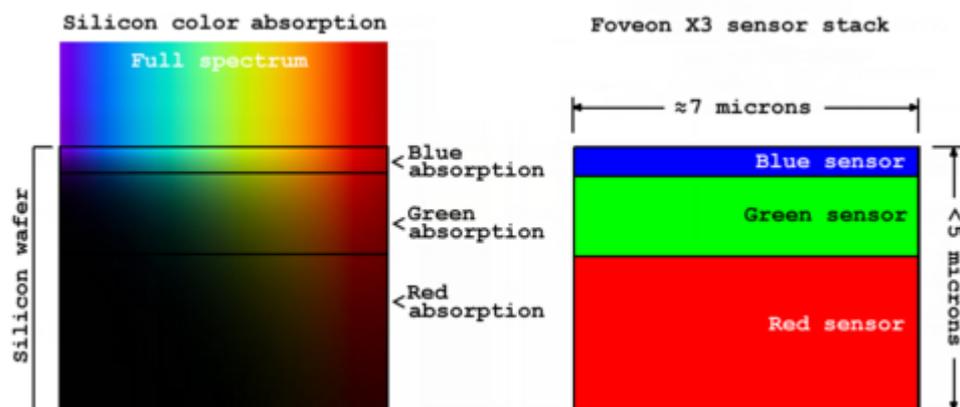


Illustration 6: Principe d'un photosite Fovéon

Difficile de prévoir les réactions que vont provoquer ces capteurs pour l'image cinématographique et si le rendu sera plus harmonieux (les quelques retours disponibles pour l'instant sont positifs, d'où l'engouement du géant Japonais) mais remarquons que la confection colorimétrique par couches semble proposer un certain espoir à chaque technologie (picturale, argentique, numérique).

Si nous allons plus loin dans cette idée d'entremêlement intérieur/extérieur, Hubert Damisch proposa le paradigme de la tresse qui semble se prêter à merveille à l'œuvre picturale :

« Le tableau serait structuré comme une tresse, "c'est à dire comme une surface en damier mais dont l'apparence discontinue serait le résultat de l'entrecroisement, dans l'épaisseur du plan, de bandes continues, - une bande en dessus, une bande en dessous". »<sup>1</sup>

La carnation quant à elle s'y applique tout bien aussi, elle-même étant un entrelacs de sang et de mélanine, l'incarnat prenant forme dans cette double étiquette, à la fois séparation et indistinction.

« C'est tout cela qui se passe lorsque la toile se livre, dans l'incarnat, à un fantôme de la peau. Dès lors, en sa structure même, en sa sémiosis, elle fonctionne bien autrement que comme pure surface : elle fait la tresse et l'interstice de son existence de support (de dessous : *sub*), de son existence colorée (ce qui est jeté, *jectus*, sur le support) et de son existence signifiante (ce qui fait qu'on ne peut la discerner d'un sujet, d'un *subjectus*). »<sup>2</sup>

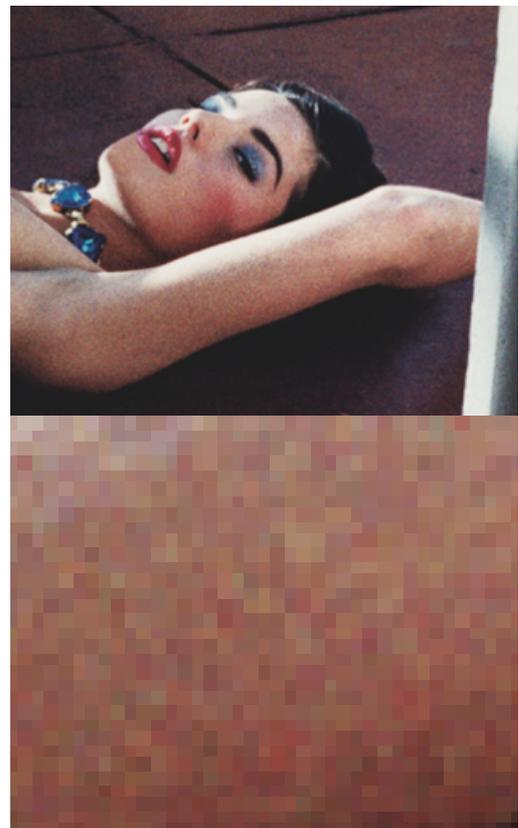
1 Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.40

2 Ibid, p.37

L'existence signifiante de l'œuvre, l'incarnation, prend forme dans l'incarnat par cette tresse, par la suggestion du rôle anatomique de la peau, afficher l'extérieur en suggérant l'intérieur.

De son côté, la matrice d'un capteur avec ses photosites ordonnés régulièrement, propose peut-être un damier mais comme déjà dit, pas vraiment d'épaisseur et donc de possibilité d'entrecroisement dans celle-ci. Si ce dernier est à chercher dans le plan du support, voir un entrecroisement dans l'organisation de la matrice de Bayer me semble pour l'instant peu pertinent. Cependant certains constructeurs se dirigent vers des matrices non linéaires, c'est à dire que le placement des photosites ne se fera plus de manière géométrique selon leur canal mais désorganisée. Reste à savoir si la débayerisation ne viendra pas annihiler le concept.

Il convient de même de signaler que ce principe d'entrecroisement dans le plan est à la base même du processus de tramage de l'image numérique. Le tramage intervient dans le cas d'une compression intra-image et vise à travers l'analyse des erreurs de quantification la répartition de teintes différentes sur des pixels voisins. C'est à dire que plusieurs pixels côte à côte n'ont pas la même couleur, ceci brisant la sensation de blocs et renforçant la perception de la couleur générale. Le tramage est principalement efficace dans la retranscription de la peau et souligne bien l'importance de la variation dans la perception de l'image.



*Illustration 7: Exemple de tramage sur une peau - agrandissement prélevé sur le bras*

Les évolutions de l'incarnat liées à la volonté d'une représentation figurative plus réaliste nous montre donc bien la puissance inconsciente de la vision de la peau. Beaucoup des théories citées précédemment s'ancrent dans l'étude de la peinture

chrétienne et il est à noter que le sang du Christ est un élément de culte particulier, d'où l'importance de sa recherche dans les œuvres. Notre société s'étant fondée sur la vue de ces images et sur ce culte, cette force de suggestion du liquide rouge sous la peau reste indéniable quant à la puissance évocatrice de nos images, un corps quel qu'il soit en étant délaissé nous apparaîtra sans vie, désincarné.

Terminons ce chapitre en notant que le rouge est justement une couleur ayant toujours posé beaucoup de difficultés au cinéma, argentique comme numérique. Bête noire des maquilleuses, il reste insaisissable, souvent trop voyant, trop ou pas assez saturé, son appréciation est difficile. Il demandera une étude toute particulière des ressortissants de l'image. Les raisons sont multiples et certaines sûrement peu connues. Si en pellicule son placement comme dernière couche lui fournit une lumière plus diffuse et alors de moins bonne qualité, sa position en bord de spectre du visible pourrait aussi lui amener ces problèmes. En effet certains supports seraient sensibles au delà des 800nm (principalement les capteurs numériques) et capteraient ainsi des longueurs d'onde dans les infra-rouges, amenant plus de saturation dans la teinte et la faussant ainsi. Le rouge, par son aspect insaisissable, amène donc des obstacles supplémentaires dans la retranscription de la peau.

« C'est le sang, c'est la vie qui fait le désespoir du coloriste. »<sup>1</sup>

---

1 Denis Diderot cité par Thierry Belleguic, *Diderot Studies Tome XXX*, Droz, Genève, p.158

## Chapitre 4 : Le geste et la juste représentation

Nous avons vu que la fidélité n'est pas absolue dans l'histoire des représentations figuratives. Pour arriver à une justesse de représentation, la main de l'artiste est absolument nécessaire. Si le 7ème art est ancré dans cette obligation de puiser dans le réel comme matière, le geste n'est pas pour autant effacé. Observons alors quelles sont les possibilités en couleurs au cinéma et tentons de comprendre leur utilité et étendue en termes d'incarnat et d'incarnation.

### a) Retouches

La question du maquillage arrive la première de par sa place directement lors du tournage. En type naturel son but initial est d'unifier le teint et de gommer les éventuels défauts en appliquant sur la peau différentes textures dont la couleur doit s'accorder avec celle d'origine de la personne. C'est donc un recouvrement et par là même dans une certaine mesure une dissimulation. Renvoyant tout d'abord aux conséquences du péché originel, à savoir la dissimulation de la nudité d'Eve et Adam et ainsi la honte d'être humain, l'art du fard peut poser problème quant à l'incarnation. En effet le recouvrement peut nuire à l'irruption (le fond de teint qui couvrirait le sang et en empêcherait sa vision), ce qui nuirait grandement à l'incarnation.

A première vue le maquillage pourrait être une barrière et il existe à ce propos de nombreux exemples de son bannissement. Le plus célèbre est évidemment *La Passion de Jeanne d'Arc*<sup>1</sup> dans lequel l'utilisation de fard a été prohibée pour pouvoir toucher au plus proche la nudité des visages, toucher une certaine grâce et incarner ce personnage emblématique (notons évidemment que le film est en noir et blanc, suscitant des interrogations différentes que la notre concernant la gestion des couleurs).

---

1 Carl Theodor Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc*, France, Danemark, 1928, Long métrage

Le maquillage fonctionne de pair avec la lumière, la poudre par exemple permet de rediffuser les rayons venant taper sur la peau et créant des reflets spéculaires ou brillances. De plus selon l'intensité ou la couleur de la source, le maquilleur ou la maquilleuse doit adapter son œuvre pour que le visage conserve à la fois une teinte et un éclat cohérent, tout ceci pouvant s'avérer gênant si absent dans l'appréciation des visages.

L'arrivée de la technologie numérique fut un grand bouleversement dans la discipline, et aujourd'hui encore la question reste difficile. La netteté nouvelle entraîna d'un côté des visages plus durs au niveau des traits et des couleurs, plus tranchées comme déjà dit précédemment (on voyait plus facilement se dessiner des zones de teintes différentes sur les visages) et de l'autre la découverte des artifices, la vue du maquillage en tant que tel. Le spectateur, ironiquement, découvrait ce qui devait servir à dissimuler. Nouveau motif de rejet.

« I hate make-up, you know why ? Because it looks like make-up ! »<sup>1</sup>

Les visages ont donc particulièrement souffert car le cinéma se retrouvait dans une impasse. Karine Rzepka<sup>2</sup> rapporte qu'avec l'augmentation de la définition des capteurs elle voyait *apparaître à l'image des défaut qu'on ne voit pas à l'œil nu*. Une citation qui pourra sûrement faire sourire certains professionnels de l'image, car *scientifiquement* l'œil posséderait une résolution équivalente bien supérieure à ce que nos capteurs actuels peuvent nous offrir, mais ne concluons pas la remarque si facilement car il peut s'agir tout simplement d'un phénomène de perception. En effet il est à douter que l'image numérique puisse faire apparaître quelconque défaut sur le visage d'une personne par magie, mais plutôt que notre œil ne s'y accroche peut-être pas lors d'un face à face avec cette même personne dans le monde réel, ou bien que certaines rougeurs sont mal interprétées et ressortent plus saturées, plus visibles.

« Ils ne laissent pas le choix, se donnant toujours à nu, ne pouvant jamais se dénuder davantage, ils n'atteignent jamais vraiment à l'érotisme : leur humanité même est excessive, elle accable. Le visage a donc ce pouvoir, d'être trop visiblement, insupportablement, humain. »<sup>3</sup>

---

1 Larry Clark cité par Romain Baudéan, *Diary of a...*, p.7 consultation le 03/03/2015  
<http://romainbaudean.com/2014/12/29/diary/>

2 Maquilleuse professionnelle cinéma et TV, responsable pédagogique de l'école Make Up Forever

3 Jacques Aumont, « Visages », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Exhibitions International, Leuven,

La question du maquillage est épineuse et ne peut être tranchée simplement. Au cinéma si son excès dénature nos acteurs et peut nuire à l'incarnat, son absence peut aussi causer des problèmes quant à la perception des visages. C'est donc l'appréciation des responsables de l'image et de la mise en scène qui détermine sa place, pour trouver un juste milieu permettant de conserver l'harmonie<sup>1</sup> sans dénaturer notre matériau. Il est alors fréquent d'observer des couples de maquilleur/réalisateur ayant établi une relation de confiance, par exemple Philippe Grandrieux faisant appel à la même maquilleuse depuis son premier long métrage.

L'étalonnage quant à lui est sûrement le geste le plus prégnant quant à l'idée de juste représentation. La main viendra harmoniser les couleurs de l'image pour arriver à la finalité souhaitée par les créateurs artistiques. La technologie numérique permet de nouveau un bond en avant considérable dans la discipline. En argentique seuls étaient possibles des jeux sur les lumières de tirage permettant d'harmoniser selon les trois primaires (et donc leurs complémentaires) les dominantes de l'image dans sa globalité. Certains jouaient alors d'inventivité pour arriver à leurs fins :

« Melville m'avait choisi parce qu'il aimait, entre autres, mon rendu des carnations. En ayant vu *Le Samouraï* et ses films précédents, je savais qu'il n'aimait pas les couleurs chaudes, qu'il adorait l'ombre, la pénombre. Dès les repérages, notre souci permanent a donc toujours été de faire en sorte que l'on puisse travailler dans la monochromie. Très vite, nous avons fait des essais en studio et sur les décors terminés, avons posé un jus coloré dans les « jaune orangé » de façon à pouvoir retrouver la couleur d'origine de ces fonds au stade de l'étalonnage tout en enlevant du même coup ce qu'il y avait de « jaune orangé » sur les visages. Au résultat, on obtient des peaux blêmes comme le sont les peaux des gens en plein hiver. »<sup>2</sup>

En 1984 le premier logiciel d'étalonnage DaVinci Renaissance fit son apparition, ancêtre du célèbre DaVinci Resolve, aujourd'hui outil phare dans le

---

1993, p.400

1 [à propos du visage] : *la partie du corps qui possède le plus la propriété d'unification, au point qu'une modification de détail minimale y produit la modification maximale de l'impression d'ensemble.*

G. Simmel, cité par J. Aumont, *Du visage au cinéma*, Les Cahiers du Cinéma, Paris, 1992, p.96

2 Pierre Lhomme, *Dossier de presse sur la rétrospective Melville*, consulté le 04/05/2015  
[http://www.espace-1789.com/sites/default/files/film\\_files/retrospective\\_melville\\_dossier\\_de\\_presse\\_0.pdf](http://www.espace-1789.com/sites/default/files/film_files/retrospective_melville_dossier_de_presse_0.pdf)

domaine. La pellicule était numérisée via des scanners pour pouvoir ensuite être retouchée informatiquement. La révolution se situe dans la possibilité d'isoler la partie intéressante de l'image à travailler (grâce à ce que nous nommons les secondaires) et qui permet ainsi un travail plus détaillé, notamment en terme de carnations.

C'est ici qu'interviennent les paramètres liés au support définis dans le premier chapitre. Selon la quantification et la sensibilité spectrale du support (et les fonctions de mélange), la teinte chair pourra présenter certaines difficultés à être maniée. Comme nous l'avons vu, la peau présente différentes teintes agencées de manière subtile. Les coordonnées colorimétriques enregistrées et correspondantes à celles-ci se trouvent placées à des points précis et mettent ainsi en jeu des canaux spécifiques, dont certains, s'ils sont mal gérés, peuvent facilement nuire à l'harmonie des couleurs. Comme dit précédemment cette dernière est primordiale dans la représentation des visages et celle-ci pourra rapidement être dénaturée et ainsi désincarnée par des coloris se mariant mal.

## b) Contraste

Il ne faut pas perdre de vue non plus que la sensation qu'une couleur nous apporte est toujours balancée par les autres se trouvant autour. Nous nous sommes pour l'instant basés sur l'étude de la peau en elle-même, de relevés ponctuels, mais l'environnement compte tout autant.

« Pour représenter la couleur des objets, il ne suffisait pas de reporter sur la toile leur ton local, c'est-à-dire la couleur qu'ils prennent quand on les isole de ce qui les entoure, il fallait tenir compte des phénomènes de contraste qui dans la nature modifient les couleurs locales. De plus chaque couleur que nous voyons dans la nature provoque par une sorte de contrecoup, la vision de la couleur complémentaire, et ces complémentaires s'exaltent. Pour obtenir sur le tableau, qui sera vu dans la lumière faible des appartements, l'aspect même des couleurs sous le soleil, il faut donc y faire figurer non seulement un vert, s'il s'agit d'herbe, mais encore le rouge complémentaire qui le fera vibrer. »<sup>1</sup>

Nous avons donc une forme de dialogue dans l'image, un structuralisme de la

---

1 Maurice Merleau Ponty, *Le doute de Cézanne*, 1945  
<http://www.initiationphilo.fr/articles.php?lng=fr&pg=548>

couleur. Un exemple simple de cette conséquence sur les peaux est celui cité dans le chapitre précédent de l'effet de la perspective atmosphérique chère à Léonard De Vinci, et provoquant un réchauffement de ses carnations. Merleau Ponty souligne que ces oppositions engendrent une certaine force dans l'image, un impact<sup>1</sup>. Cette idée de contraste pourra alors être recherchée dans un but particulier, et ce pendant n'importe quelle phase du tournage.

« Eric Rohmer a raconté comment, voulant dans l'Amour l'après-midi (1972) filmer le déshabillage de Zouzou, dont l'attirait la peau extrêmement blanche, il a choisit de lui faire porter un col noir, qui faisait ressortir cette blancheur. »<sup>2</sup>

Le cinéaste a donc choisi un costume, un motif uniquement dans le but de faire ressortir la carnation de son actrice. Un autre type de geste vers une juste représentation. Étalonneur et metteur en scène ont évidemment bien conscience de l'intérêt du contraste coloré et par l'environnement pourront accentuer la beauté de leurs peaux.

Cette attirance d'Eric Rohmer pour la blancheur n'est d'ailleurs pas anodine. Comme chacun sait l'organe appartient à la famille des enveloppes du monde vivant. Si elle est une surface de communication dans le cas de l'homme et autres animaux, elle possède aussi le rôle de barrière, de rempart contre les agressions. Chez certains organismes le tégument s'est ainsi épaissi pour donner des coquilles, carapaces ou écorces, protégeant le fragile situé à l'intérieur, la sève, la moelle ou le fruit<sup>3</sup>. Une peau blanche est une peau manquant de mélanine, c'est à dire de structure protectrice contre les agressions solaires. La vue de celle-ci engendre alors un sentiment de fragilité, voire de nudité plus prononcé et permet, sans le moindre mot, de présenter notre personnage<sup>4</sup>. Notre barrière alors plus transparente convoque parfois plus

---

1 Il est amusant de remarquer que ce contraste présent chez De Vinci se retrouve aujourd'hui exacerbé dans beaucoup de films d'action Hollywoodiens. Ceux-ci (dont la finesse n'est pas toujours le point fort) baignent tellement leurs œuvres dans ces oppositions que chaque source de lumière sera dans les tonalités bleues et les visages des comédiens seront très forcés dans les teintes orangées, tout ceci pour accentuer le contraste et donc l'impact visuel de l'image.

2 J.Aumont, « Peinture », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Exhibitions International, Leuven, 1993, p.288

3 François Dagognet, *La peau découverte*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 1998, p.53

4 Le terme de bronzage utilisé dans la vie courante signifie d'ailleurs à l'origine l'activité de recouvrir d'une couche de bronze chez les sculpteurs et autres artisans, on y retrouve cette idée de protection.

facilement la vue du sang et dénote ainsi une plus fine séparation, évoquant encore une fois une fragilité accrue et peut-être une certaine sensibilité (les rougeurs sont synonymes de contact, qu'il soit physique ou psychologique). Nous sommes donc au cœur des théories liées à l'incarnat que nous avons cité dans les chapitres précédents, et ce dans le cadre d'une prise de vue réelle. Denis Lenoir (AFC, ASC) nous confiait son amour pour la pellicule Fuji justement pour cette blancheur qu'elle renvoyait des peaux<sup>1</sup> (tandis que la pellicule Kodak retranscrivait elle de tons plus rouges/orangés), ceci relié aux traditions asiatiques quant à la carnation, la blancheur y étant beaucoup plus appréciée que la peau hâlée (profitons en pour noter dès à présent que l'idée courante de beauté est relative à de nombreux paramètres, dont la localisation géographique).

« La fragilité témoigne d'une blessure, non d'une impuissance, et en ce sens elle appelle la tendresse [...] Ce qui est fragile n'est pas forcément faible. Au contraire. Il faut beaucoup de force pour se montrer fragile. J'aime cette phrase d'Alexandre Jodorowsky qui dit : "Le véritable courage est l'abandon absolu." »<sup>2</sup>

Nous avons donc un geste (accentuer le contraste coloré) pour bouleverser la vision de la peau telle qu'elle se présente dans le monde réel, ceci dans le but de trouver une juste représentation et d'évoquer, d'incarner un personnage présentant certaines caractéristiques.

« ces deux émulsions Kodak convenaient à cet équilibre des couleurs qu'il y avait dans cet endroit du Cameroun où la terre est rouge par endroit, orange par endroit, où le végétal n'est pas vert cru mais un vert un peu sec, un peu desséché, et du coup la peau blanche est très fragile, et on sent sa fragilité et on sent qu'elle rougit vite. Peut-être qu'avec une HD la peau blanche aurait été plus lissée, moins fragile. Il y aurait eu les peaux noires et les peaux blanches mais il n'y aurait pas eu cette fragilité là en plus. C'est ce qu'on a pensé à l'époque, je crois qu'on a eu raison de le penser en plus. »<sup>3</sup>

---

1 Table ronde, *Filmer la peau*, Institut National d'Histoire de l'Art, 05/06/2014

2 Lorette Nobecourt, *La peau, un continent à explorer*, Editions Autrement, Paris, 2005, p.53

3 Claire Denis cité par Romain Baudéan, *Les enjeux de la caméra portée*, ENSLL, Saint Denis, 2010, p.110

Le cinéma n'est donc pas une retranscription fidèle du réel en termes de couleurs. L'art de l'image en général ne semble d'ailleurs pas forcément avoir voulu se borner à imiter platement le monde visible, et le geste de l'artiste est présent à tous les niveaux dans la conception de l'incarnat.

Le coloris de notre matière trouve son essence dans notre choix de matériaux physiques, chacun ayant une contribution à apporter. Si la dissemblance est un concept propre à l'incarnation de nos figures, les composants de l'image y participent fondamentalement, qu'ils doivent ou non être rattrapés ensuite (les sources qui ne retranscrivent pas le spectre adéquat par exemple).

C'est la main qui, derrière, permet d'atteindre notre juste représentation, et elle intervient à chaque étape. La peau possède cette place difficile de devoir apparaître comme cohérente tout en échappant à ce réel visible. C'est dans la dissemblance, dans la résonance du coloris avec la palpitation du sang et donc l'aspect vivant de l'organe que notre incarnat s'élève en *voix de la chair* et *comble du coloris*, pour reprendre les citations de l'introduction. Atteindre cette justesse peut s'avérer difficile si nous nous reposons sur les capacités techniques de nos supports, celles-ci pouvant poser des limites à notre liberté d'action. Dès le tournage, les bases de l'incarnat doivent être posées par le travail sur le corps des acteurs ou de l'environnement, le ressenti de l'un et l'autre s'influencent mutuellement.

Au delà de tout ce qui vient d'être décrit, la teinte chair reste insaisissable en ce sens qu'il est impossible d'en donner une loi, car elle résulte de l'assemblage de nombreux paramètres variant constamment (acteur, mise en scène, fabrication de l'image...). C'est encore une fois selon l'appréciation des créateurs artistiques, ceux-ci dont le but sera de donner une identité visuelle propre à chaque œuvre et d'incarner ainsi réellement son personnage et non un corps commun.

Cette partie, au travers de l'étude spécifique du coloris, nous a permis d'introduire les concepts fondamentaux relatifs à l'incarnation. La juste représentation doit constituer la base de notre réflexion et sa question ne se résume pas à la couleur, elle doit être appliquée aux autres ressortissants de l'image.

# Partie 2

# Matière

Si le corps doit échapper aux carcans de la réalité stricte, continuons à explorer les puissances de la forme. Dans leur essai *Traité du signe visuel, pour une rhétorique de l'image*<sup>1</sup>, le Groupe Mu donne une définition de la texture comme la résultante de la rencontre entre le support, la manière et la matière. Dans le cas pictural le support est la toile, la manière la touche du peintre et la matière son matériau peinture. Entendons y une certaine analogie concernant le travail de l'opérateur, la manière étant le geste de ce dernier (comprenant son choix d'instruments et leur mise en place), le support le matériau sensible (pellicule ou capteur, possédant ses qualités intrinsèques), la matière étant alors, non pas le réel comme nous l'admettions simplement dans la première partie, mais plutôt la lumière imprégnée du réel, sujette aux aléas de la manière et du support<sup>2</sup>. La matière est cette idée de chose première sans forme définie et malléable que l'artiste doit travailler pour arriver à donner véritablement corps à ses sujets.

Nous nous proposons à travers cette partie d'étudier les possibilités de textures dans l'image cinématographique, prenant en compte les qualités des supports et instruments disponibles à l'opérateur pour nous sensibiliser aux gestes possibles, observer leurs réactions avec la matière lumineuse et trouver une résonance avec les principes d'incarnation introduits lors de la partie précédente. Notre chemin sera tracé à travers deux axes me semblant fondamentaux pour l'incarnat, le trait et la chair de l'image.

## Chapitre 1 : Morbidezza

Revenons sur un terme que nous avons déjà évoqué dans la partie précédente.

---

1 Groupe MU, *Traité du signe visuel, pour une rhétorique de l'image*, Le Seuil, Paris, 1992

2 Cette définition même est en réalité incomplète puisque l'image est de nouveau matière en post-production, après passage sur le premier support sensible. Elle dépend de nouveau de la manière et des outils utilisés (comme pour la débayerisation par exemple), le véritable support définitif est l'écran. Cependant cette définition est suffisante pour illustrer cette partie, privilégiant la captation au tournage. Tenter une analogie plus poussée serait laborieux et nous ferait en réalité passer à côté de l'essentiel puisque la partie post-production s'avère moins intéressante en termes de texture à nos yeux.

La morbidesse est la *mollesse et délicatesse dans le modelé des chairs*<sup>1</sup>. Souvent recherchée par les peintres Italiens, ceux-ci souhaitaient retranscrire la flexibilité de l'organe, évoquer sa souplesse... Remarquons que si certains corps ont pu afficher des traits durs volontairement, c'est généralement pour retranscrire une certaine violence, une souffrance (comme certains portraits christiques où son calvaire vient justement s'y lire). Le trait, par son épaisseur, sa franchise, sa présence envahissante, y évoque la cassure, la griffure, la douleur. Commençons par interroger les pouvoirs du paramètre.

### a) Détail

La question du détail est délicate mais nécessaire dans l'idée d'incarnation. La peau est un tissu renfermant toute une histoire, formée de plis plus ou moins caverneux, de traces indélébiles et autres irrégularités. Bien que nous l'ayons rapidement condamné dans la partie précédente pour son côté étude corporelle, la question mérite d'être approfondie.

En réalité beaucoup d'artistes ont semblé prendre un certain plaisir à retranscrire les imperfections de la peau. Jan Van Eyck par exemple a pu devenir maître dans le domaine et son incarnat n'était pas pour autant froid et sans vie. Diderot de son côté semblait le placer comme un paramètre fondamental pour l'incarnation.

« Mais que l'artiste me fasse apercevoir au front de cette tête une cicatrice légère, une verrue à l'une de ses tempes, une coupure imperceptible à la lèvre inférieure ; et, d'idéale qu'elle était, à l'instant la tête devient un portrait ; une marque de petite vérole au coin de l'œil ou à côté du nez, et ce visage de femme n'est plus celui de Venus ; c'est le portrait de quelqu'une de mes voisines. Je dirai donc à nos conteurs historiques : Vos figures sont belles, si vous voulez ; mais il y manque la verrue à la tempe, la coupure à la lèvre, la marque de la petite vérole à côté du nez, qui les rendaient vraies »<sup>2</sup>.

Le détail est en l'occurrence un aspect semblant avoir évolué avec l'arrivée du support numérique, le rendant plus présent aux yeux des spectateurs. Ici les avis

---

1 Article *Morbidesse*, site CNRTL, consulté le 04/04/2015  
<http://www.cnrtl.fr/definition/morbidesse>

2 Denis Diderot cité par Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006, p.157

divergent. Notre génération étant de plus en plus habituée à l'image numérique, plusieurs témoignages indiquant le plaisir que ces derniers peuvent convoquer me sont parvenus, uniquement chez les non professionnels de l'image. Cependant chez les opérateurs, cette abondance peut choquer.

« On va vers une telle surdéfinition de l'image qu'un jour ou l'autre, on ne pourra plus la regarder. Elle sera exténuante pour le cerveau, qui ne saura pas quoi faire avec autant d'informations »<sup>1</sup>.

S'il est un lieu regorgeant d'informations, c'est bien l'épiderme et sa trame extrêmement fine. Le détail peut être plaisant mais son accumulation semble gêner, envahir l'image et peut épuiser le spectateur, ce dernier se retrouvant face à une forme *détaillée trop détaillée*, affichant un *naturalisme excessif* qui peut lasser<sup>2</sup>.

Nous avons donc ici deux points : le trop d'informations qui semble gêner la bonne appréciation de nos images par son côté envahissant, bloquant la place du regard du spectateur ; le dévoilement presque intrusif, démarche manquant de justesse dans la manière de figurer un corps respectueusement.

Cependant pour un metteur en scène, jouer sur les détails peut aussi vouloir dire se rapprocher physiquement. Là encore certains auteurs ont pu s'emparer de la question, prenant pour compte que la figuration d'un corps naît de l'intégration de ses détails en un tout, que ce soit en art (en peinture par exemple où la figure se constitue à partir des traits de pinceaux) ou dans le monde réel (par le tissu de cellules que forme la peau). Poser cette trame sur le devant de l'image nous ferait perdre cette intégration, car elle deviendrait protagoniste. Trouvons en échos des paroles d'Ernst Bloch, celui-ci pensant le rapprochement comme *un obstacle, une contamination de l'espace* et que c'est dans l'éloignement que se faisait l'élaboration<sup>3</sup>. Maurice Blanchot ajoutera : *Se rapprocher fait le jeu de l'éloignement. Le jeu du lointain et du proche*

---

1 Caroline Champetier, *Le corps voit autant que les yeux*, site de l'AFC, consulté le 25/04/2015 <http://www.afcinema.com/Pour-Caroline-Champetier-AFC-Le-corps-voit-autant-que-les-yeux.html>

2 Cette position rappelle d'ailleurs la citation de Jacques Aumont :

*Ils ne laissent pas le choix, se donnant toujours à nu, ne pouvant jamais se dénuder davantage, ils n'atteignent jamais vraiment à l'érotisme : leur humanité même est excessive, elle accable. Le visage a donc ce pouvoir, d'être trop visiblement, insupportablement, humain »*  
Jacques Aumont, « Visages », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Exhibitions International, Leuven, 1993, p.400

3 Ernst Bloch cité par Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.244

est le jeu du lointain.<sup>1</sup>

Je ne peux m'empêcher de placer ici comme illustration un extrait d'une magnifique scène de *Ferries Bueller Day Off*<sup>2</sup>. Lors de leur visite d'un musée, l'un des protagonistes reste figé devant le tableau pointilliste de Georges Seurat *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte*<sup>3</sup>. Le regard fixe, il se concentre sur le visage d'un enfant, engendrant un champ contre champ où les valeurs de cadre se resserrent à chaque coupe. Avec le rapprochement la figure de l'enfant disparaît, dévorée par les couleurs et la trame de la toile.



Illustration 8: *Ferries Bueller Day Off*,  
John Hughes, 1986

« The closer he looks at the child, the less he sees. But the more he looks at, there's nothing there. I think he fears that the more you look at him the less you see. There isn't anything there. That's him. »<sup>4</sup>

1 Maurice Blanchot cité par Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.246

2 John Hughes, *Ferries Bueller Day Off*, États-Unis, 1986  
La scène est disponible sur internet en cherchant Ferries Bueller Museum Scene  
<https://www.youtube.com/watch?v=ubpRcZNJAnE>

3 Georges Seurat, *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte*, 1884

4 Traduction par nos soins :

*Plus il regarde l'enfant de près, moins il le voit. Plus il regarde et rien n'est là. Je pense qu'il craint que plus vous le regardez, moins vous voyez. Il n'y a rien ici. C'est lui.*

John Hughes, *Ferries Bueller Day Off*, Commentaire audio DVD, 2000

Il s'agit ici de la trame d'un tableau et non d'un corps humain mais dans le fond le rapprochement à l'extrême entraînerait la même perte de la globalité de la figure et le personnage deviendrait un paysage organique (ce que Wim Delvoye a pu formidablement exploiter dans *Sybille II*<sup>1</sup> par exemple).



*Illustration 9: Sybille II, Wim Delvoye, 1999*

Cependant étudions un nouvel exemple. Pour reprendre Jacques Aumont, celui-ci s'intéressa aux protagonistes de Sergio Leone filmés en plans très rapprochés chers au cinéaste :

« dévisagés de tout près, par une caméra fouilleuse de rides, de plissement d'yeux, de barbes bleues, de sueur jaillissant des pores : déjà dévisagés, transformés en choses sales, monstrueuses »<sup>2</sup>.

L'auteur n'y voit alors plus l'humain mais convoque le monstre. Si la question de l'incarnation est ici difficile car la figure dépasse l'homme, le procédé renforce le personnage ; l'auteur assimilera plus loin cette défiguration à ce qu'il nomme un premier stade de la violence sous-jacente dans la mise en scène. C'est donc dans le rapprochement et en cherchant le détail que le cinéaste va habilement placer un élément de mise en scène.

En réalité il apparaît assez clairement qu'il n'y pas vraiment de règle quant à ce paramètre. Le jeu de la proximité est relatif et l'important est de trouver la distance juste, révélant à la fois l'histoire de la peau et évitant cependant d'être intrusif. Si des

1 Wim Delvoye, *Sybille II*, Belgique, 1999, vidéo

2 Jacques Aumont, *Du visage au cinéma*, Les Cahiers du Cinéma, Paris, 1992, p.157

détails sont convoqués, il peut être très beau d'en jouer, repensons à *La Passion de Jeanne d'Arc* qui justement fourmillait de détails sur les peaux.

« de même que pour Diderot ajouter une verrue sur le visage de Vénus permettait de passer du prototype au réel, de même la transformation en paysage selon Dreyer engagerait au plus profond les puissances figuratives de la cinématographie, son rapport à la vérité. "Les hommes d'aujourd'hui ont appris à voir la beauté dans un visage nu, avec tous ses sillons et ses rides. Si l'on farde les rides, ce qui caractérise le visage de l'homme disparaît aussi, et je n'ai pas besoin d'indiquer plus clairement ce que cela signifie pour les gros plans. Il résulte de l'essence même du cinéma que la véritable représentation de l'homme à l'écran ne pourra être réalisée que grâce à des acteurs non fardés, utilisant la parole commune." (Carl Th. Dreyer, *Au sujet du style cinématographie*, 1943) »<sup>1</sup>

Matériau intéressant et délicat à travailler, le détail, s'il n'intervient pas comme procédé de mise en scène, ne doit tout de même pas envahir l'écran sous peine de nous faire passer à côté de notre sujet. Il faut laisser de la place pour le spectateur, pour son interprétation, pour que le personnage prenne vie et ne se fasse pas voler le rôle principal. Dans *The Smell of Us*<sup>2</sup> la représentation de la peau tient une part importante et Hélène Louvart (AFC) déclare qu'ils ne souhaitent pas s'*appesantir* à *montrer les détails, les rides, etc*<sup>3</sup>.

Alors les nouveaux paramètres de l'image dont nous parlions plus en amont engendrèrent certains désagréments pour les opérateurs habitués à la prise de vue argentique. On entendra parler d'image *chirurgicale*, certains la condamnant comme *le futur de la dermatologie*<sup>4</sup>. Cette déclaration renferme un point crucial pour notre sujet, elle sous-entend la disparition de la magie au profit de la science, de l'incarnation à celui de l'étude corporelle.

## b) Un support dur avec la peau

L'image numérique fut très tôt qualifiée de trop raide, trop *piquée*, ce dernier

---

1 Nicole Brenez, « Peau », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Exhibitions International, Leuven, 1993, p.281

2 Larry Clark, *The Smell of Us*, France, États-Unis, 2014

3 Hélène Louvart, *Cahiers du Cinéma* n°707, 01/2015, p.26

4 Philippe Rousselot cité par Bérénice Bonhomme, *Le numérique « dur avec la peau »*, Colloque Filmer la peau, Institut National d'Histoire de l'Art, 05/06/2014

terme étant défini comme la *qualité d'une image bien contrastée et nette, qui restitue le maximum de détails*<sup>1</sup>. Ce piqué intrusif, inélégant va particulièrement se manifester sur les peaux, nous éloignant bien de la morbidesse tant recherchée. Posons-nous alors les questions de l'origine de ce trait concernant ce support et trouvons une manière adéquate de le gérer.

Le piqué de l'image est une donnée primordiale dans la texture, particulièrement aujourd'hui où le choix de l'émulsion a disparu du travail des opérateurs, et à qui il reste seulement le panel restreint des capteurs (et donc des caméras disponibles, à mettre en relation avec le choix d'optiques) comme propositions d'outils. Si nous observons le chemin de l'image dans la chaîne numérique, le piqué dépend de nombreux paramètres, aussi bien techniques que perceptifs.

Bien souvent on convoque en premier la définition de l'image, on entend parler de *casser la def*. Rapidement, commençons par faire la distinction entre la définition et la résolution de l'image, une confusion fréquente.

La première est une donnée purement informatique, elle indique en nombres de pixels la dimension en longueur et largeur de l'image<sup>2</sup>.

La résolution spatiale quant à elle prend en compte le paramètre distance (ou taille) de l'image. On peut la définir comme la capacité d'un matériau à transmettre deux points rapprochés et ponctuels dans une distance donnée (en règle générale ce *pas* est en cm ou en pouces). La résolution peut être donnée pour différents éléments : sujet, image, support sensible, objectif ou la combinaison des deux derniers cités.

Ce que nous entendons comme *définition* dans le langage courant est en réalité le pouvoir de résolution de l'image ; il est lié non seulement aux deux paramètres venant d'être cités en ce qui concerne le capteur, mais aussi aux paramètres physiques de l'optique utilisée. Ici évitons de nous perdre dans une démonstration purement technique qui serait intéressante mais trop volumineuse et déplacée pour ce mémoire.

---

1 Article *Piqué*, *Dictionnaire Larousse en ligne*, consulté le 20/04/2015  
<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/piqué>

2 Elle est par ailleurs normée en cinéma par la norme DCi ; soit 1920x1080 pixels pour la HD, 2048x1080 pour le 2K, 4096x2160 pour le 4K.

Constatons simplement l'augmentation constante de ce pouvoir de résolution du couple capteur/optique (le premier par sa définition, le second pour pouvoir s'accorder justement avec celle-ci) depuis l'apparition du numérique, une des grandes raisons du fameux piqué de l'image. Notons tout de même que certains opérateurs regrettent cette évolution et préfèrent éviter d'utiliser leur capteur au maximum de ses capacités lors du tournage (par exemple Rodrigo Prieto qui préfère profiter de la profondeur de couleur et tourner en 2K et 12 bits plutôt qu'en 4K 10 bits sur *La Voce Umana*<sup>1</sup>). Prenons conscience qu'ensuite les différents types de débayerisation proposent en plus un panel aux rendus apparaissant plus ou moins piqués, un nouveau paramètre de l'image en post-production. Cependant de son côté Erwan Eliès me confiait qu'il ne pense pas que celle-ci soit la cause majeure de cette dureté, étant déjà présente en pellicule.

Il est intéressant de remarquer que bien que convoqué en premier, le couple n'en n'est assurément pas le seul facteur et l'opérateur ne doit pas se focaliser sur ce seul paramètre. Le cas de la gradation est primordial. Comme indiqué dans la définition, contraste et piqué sont intimement liés en termes de perception. Plus une image possède des valeurs de luminances tranchées et donc limitées, plus elle nous apparaît dure<sup>2</sup>. Nous avons déjà abordé cette difficulté des caméras numériques au début, notons simplement que les découvertes techniques ne cessent d'en améliorer les performances, et que nous devons bien être attentifs à cette donnée dans le choix de notre support.

Un visage, de par sa géométrie, par la nature de sa peau est composé d'une multitude de zones de densités différentes<sup>3</sup>. Notre système de captation et de retranscription nécessite alors une certaine subtilité pour pouvoir afficher en le panel complet. Aujourd'hui les progrès sont saisissants quant à ce paramètre et les

---

1 Philippe Ross, *La texture de l'image à travers le contrôle du piqué*, site de l'AFC, 28/01/2015  
<http://www.afcinema.com/La-texture-de-l-image-a-travers-le-contrôle-du-piqué-dans-les-caméras-numériques.html>

2 Il suffit de visionner des images ayant été capturées avec une courbe logarithmique pour ressentir tout de suite cette impression de douceur.

3 Bien que nous ayons défini dans la partie précédente que le matériau était globalement cohérent, il s'agissait de tests sur un extrait de peau orienté toujours dans la même direction. Cependant celui-ci n'étant pas lambertien (c'est à dire qu'il ne réfléchit pas la lumière de manière uniforme dans toutes les directions), le corps ne peut être réduit à une densité unique.

détracteurs du numérique sont bien forcés d'admettre que nos images semblent plus douces qu'il y a quelques années, en particulier sur les peaux.

Enfin pour citer un aspect perceptif souvent peu pris en compte, parlons de la profondeur de champ (zone de netteté dans l'image). Si le net est relatif au flou, la perception du premier dépendra de celle du second. En numérique justement nos codes sont bouleversés par rapport à l'argentique. C'est au niveau de l'épaisseur des surfaces sensibles que nous devons regarder. L'épaisseur totale d'une pellicule pouvait atteindre 15 à 25 nm, cependant la couche de silicium constituant le matériau réellement sensible en numérique n'est large que de 1 à 2 nm. Il en résulte que la tolérance quant à la mise au point est moindre, celui-ci ayant moins de largeur pour se former correctement. Ceci aura un impact sur la profondeur de champ, la rupture entre le net et le flou étant plus brutale, le sujet dans le plan de netteté apparaîtra plus piqué. Au contraire si la progression est plus lente dans l'espace, nous aurons la perception d'une image plus ronde, plus douce.

De plus la pellicule, par ses couches, entraîne une superposition des éléments et brouille ainsi légèrement les lignes par le chevauchement des grains, comptons de plus la diffusion de la lumière lors de sa traversée vers les couches les plus profondes, rendant le trait lumineux moins certain.

Ceci sont quelques exemples illustratifs nous montrant que nous ne pouvons nous baser uniquement sur la définition du capteur pour parler de piqué et qu'au delà des paramètres pouvant varier d'un support à l'autre (comme la définition) le numérique semble, par sa nature physique, plus apte à rendre une image dure (par l'épaisseur du capteur dans l'exemple cité). Ceci dépend d'une accumulation de phénomènes aussi bien techniques que perceptifs (la vision du flou qui entraîne celle du net), ce qui nous empêche de réduire le piqué à une simple question de FTM<sup>1</sup>.

En réalité on peut remarquer que ce problème est survenu dès l'apparition de la photographie, Charles Baudelaire l'ayant rapidement soulevé. Dans son *Salon de 1859*, il dénonce le caractère de simple imitation de la nature et la popularité soudaine

---

1 Fonction de Transfert de Modulation, permet de qualifier la résolution spatiale.

de ce nouvel art qui pour lui, perd complètement la magie de la peinture. Il déclare, en imitant ironiquement entre guillemets la société de l'époque :

« "Je crois à la nature et je ne crois qu'à la nature [...]. Je crois que l'art est et ne peut être que la reproduction exacte de la nature [...]. Ainsi l'industrie qui nous donnerait un résultat identique à la nature serait l'art absolu." Un Dieu vengeur a exaucé les vœux de cette multitude. Daguerre fut son Messie. Et alors elle se dit : "Puisque la photographie nous donne toutes les garanties désirables d'exactitude (ils croient cela, les insensés !), l'art, c'est la photographie." À partir de ce moment, la société immonde se rua, comme un seul Narcisse, pour contempler sa triviale image sur le métal. »<sup>1</sup>

Cependant il semble tout de même trouver un certain équilibre et envisage la possibilité d'incarnation à travers ce nouvel art :

« Je voudrais bien avoir ton portrait. C'est une idée qui s'est emparée de moi. Il y a un excellent photographe au Havre. Mais je crains bien que cela ne soit pas possible maintenant. Il faudrait que je fusse présent. Tu ne t'y connais pas, et tous les photographes, même excellents, ont des manies ridicules ; ils prennent pour une bonne image une image où toutes les verrues, toutes les rides, tous les défauts, toutes les trivialités du visage sont rendus très visibles, très exagérés ; plus l'image est dure, plus ils sont contents. [...] Il n'y a guère qu'à Paris qu'on sache faire ce que je désire, c'est-à-dire un portrait exact, mais ayant le flou d'un dessin. Enfin, nous y penserons, n'est-ce pas ? »<sup>2</sup>

C'est donc à travers des corrections, ce léger flou dont parle Baudelaire qu'il nous faut gérer notre image pour parvenir à nos fins.

### c) Frontières

C'est dans l'idée du flou que nous pourrions tenter de trouver la morbidesse dans l'image cinématographique. Celui-ci apporte une certaine douceur, brouille légèrement les repères et propose d'une manière très subtile une fusion des textures du corps et de l'image. Paul Schilder, qui procéda en son temps à une étude de la perception corporelle, déclara d'ailleurs :

« L'extérieur de la peau n'est pas senti comme une surface lisse, nette ; les contours en sont brouillés ; il n'y a pas de démarcation nette entre le

---

1 Charles Baudelaire, *Baudelaire et la photographie*, site de France Inter, consulté le 15/04/2015  
<http://www.franceinter.fr/emission-un-ete-avec-baudelaire-baudelaire-et-la-photographie>

2 Ibid.

monde extérieur et le corps. »<sup>1</sup>

Les peintres que nous citons comme exemples en ce qui concerne l'incarnat ne délimitaient plus les corps de leurs sujets, les chairs *tremblaient* comme dit précédemment et le Sfumato, par la technique des glacis, renvoie à cette idée de flou et de fusion.

Par cette dernière, c'est une expérience plus charnelle qui est proposée au spectateur, une vision moins délimitée, plus libre grâce à laquelle nous pouvons sentir l'étreinte des matériaux. Certains cinéastes considèrent à ce titre le flou comme nœud de recherche à part entière et n'hésitent pas à le travailler expressément durant leurs œuvres (Philippe Grandrieux serait le meilleur exemple), mais un flou moins prononcé, plus inconscient peut-être, participe à moindre échelle d'un effet qui pourrait se rapprocher des mêmes finalités.

« Permettre à la forme humaine de se fondre dans la matière ; relier, ne serait-ce que fugitivement, la figure distincte à l'informe, c'est en souligner la fragilité. »<sup>2</sup>

« Certains films nous offrent l'intuition d'un état de flux où la dissolution de l'être dans la matière n'est plus simple anéantissement, mais aussi extension sensuelle et sensible de nous même. »<sup>3</sup>

Par le côté moins strict, plus aléatoire et donc moins contrôlé, nous permettons au spectateur une expérience plus libre en termes de sens.

« Amoindrir la lisibilité d'une séquence, c'est offrir au spectateur une expérience plus sensuelle et moins contrôlée avec l'objet film. »<sup>4</sup>

Encore une fois c'est une citation ayant lien au cinéma expérimental, plus particulièrement le cinéma de l'informe dans l'article consulté, mais la beauté de l'idée n'en reste pas moins universelle, même si très subtile par rapport à notre cas.

Dans cette expérience qu'est la vue d'une image, le spectateur ressent l'organisme différemment que s'il était figé dans des lignes bien marquées.

---

1 Paul Schilder cité par Georges Didi-Huberman, *La Peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985, p.56

2 Martine Beugnet, « La forme et l'informe : de la dissolution du corps à l'écran », *Images des corps/corps des images au cinéma*, ENS éditions, Lyon, 2010, p.67

3 Ibid. p.68

4 Ibid. p.56

Le flou apporte une confusion qui se prête bien à la peau, qui va nous permettre de retrouver la douceur de celle-ci et qui peut alors guider notre incarnat cinématographique.

Si l'on regarde un peu dans le passé, nous pouvons nous apercevoir que bien avant l'implantation du numérique comme technologie professionnelle, le monde de la vidéo cherchait déjà à adoucir les traits de leurs sujets. Le skin control est en effet un mode présent depuis de nombreuses années et dont le but est d'estomper les contours uniquement sur la teinte chair présente dans l'image. Aussi le réglage du paramètre sharpness directement sur la caméra, présent de même en vidéo, manque pour certains opérateurs en numérique. Ils pourraient ainsi gérer un des paramètres du piqué de manière analogique et élargir leur contrôle sur le matériel<sup>1</sup>.

Certains se dirigent du côté d'objectifs anciens datant de la période argentique et permettant par leurs paramètres physiques de diffuser légèrement l'image. En effet, les optiques conçues pour le cinéma numérique proposent non seulement une plus forte résolution mais une correction de certaines aberrations qui pouvaient entraîner une perte de piqué s'avérant parfois finalement élégante.

« Depuis que je travaille en numérique, je trouve toujours que l'image est trop définie, trop "sharp". Alors je travaille avec des optiques anciennes, plus "rondes", comme la série Zeiss T 2.1. »<sup>2</sup>

Ces optiques possèdent des qualités différentes selon certains paramètres comme le diaphragme ou la focale. L'explication renvoie à la structure des nouveaux capteurs CMOS. Sur ceux-ci la conversion analogique/numérique s'effectue à même le photosite en y plaçant directement des transistors. Toute la surface n'est donc pas sensible et une partie des rayons lumineux sera donc perdue, atténuant alors la sensibilité.

Des micros-lentilles sont donc installées sur chaque puit pour venir récupérer ces informations lumineuses. Cependant les réactions de ce système avec des objectifs

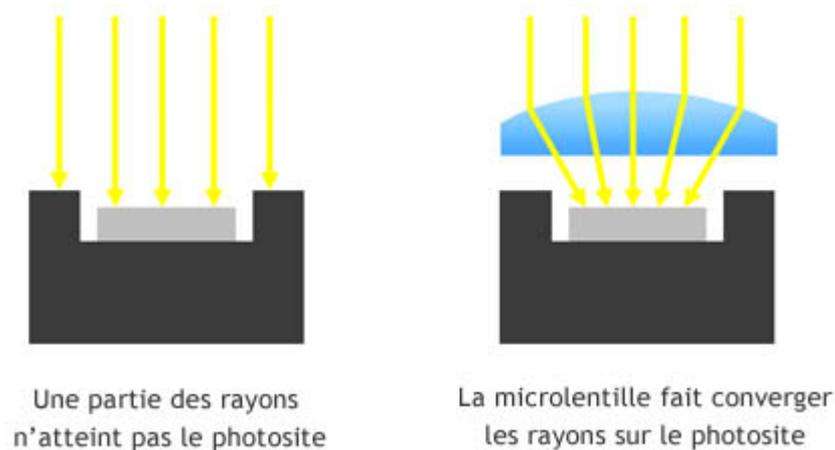
---

1 Philippe Ross, *La texture de l'image à travers le contrôle du piqué*, site de l'AFC, 28/01/2015  
<http://www.afcinema.com/La-texture-de-l-image-a-travers-le-contrôle-du-piqué-dans-les-cameras-numériques.html>

2 Antoine Héberlé, *Le directeur de la photographie Antoine Héberlé, AFC, parle de son travail sur "Grisgris", de Mahamat-Saleh Haroun*, site de l'AFC, 21/05/2013  
<http://www.afcinema.com/Le-directeur-de-la-photographie-Antoine-Heberle-AFC-parle-de-son-travail-sur-Grisgris-de-Mahamat-Saleh-Haroun.html>

argentiques sont difficiles à prévoir. Les rayons marginaux (venant taper la lentille en bordure) posent problème, venant diffuser légèrement l'image (effet visible particulièrement en courte focale et à pleine ouverture du diaphragme, ceci dû à leur structure physique très ouverte vers le sujet et qui accueille au maximum ces mêmes rayons). Les constructeurs d'optiques, ayant maintenant pris conscience du problème, tentent de ramener au maximum la matière lumineuse dans les conditions de Gauss<sup>1</sup> en créant des systèmes optiques télécentriques. La diffusion qui pouvait être offerte par les erreurs optiques est gommée, l'image plus nette encore.

Les loueurs se retrouvent alors aujourd'hui à sortir de vieilles optiques qui n'étaient déjà plus utilisées en argentique. Si nous optons pour le choix de celles-ci, il est primordial de bien connaître leurs réactions à travers les réglages de leurs paramètres (diaphragme, focale...), le moindre changement (comme ouvrir le diaphragme de 2.0 à 1.3) pouvant entraîner de grandes conséquences, l'image devenant parfois tellement diffusée qu'elle en devient inutilisable.

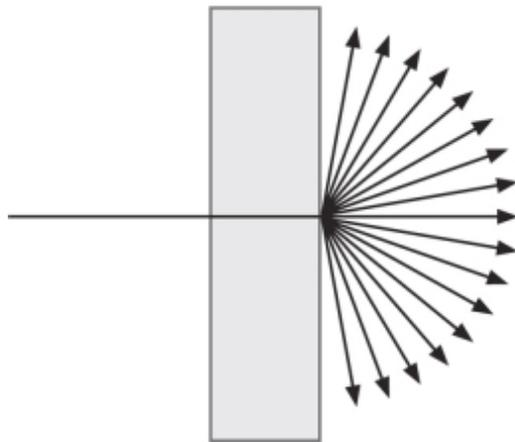


*Illustration 10: Intérêt des microlentilles sur les capteurs*

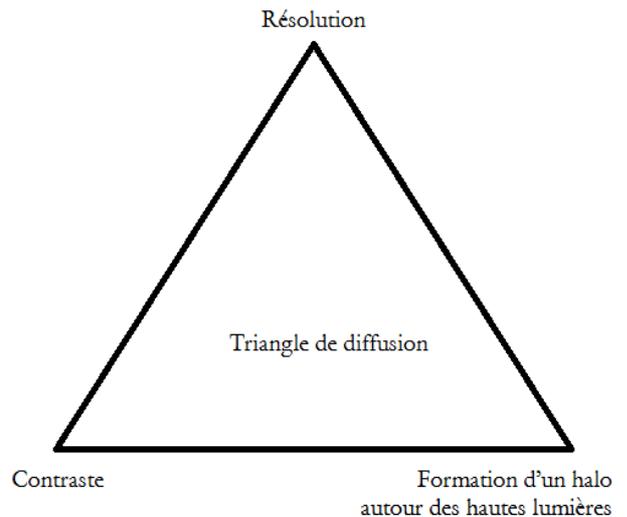
Enfin, au delà du choix d'objectifs, c'est par l'utilisation de filtres de diffusion optique que le piqué peut être géré. En se plaçant en amont du système de prise de vue, ceux-ci permettent de réorienter certains rayons lumineux, cassant ainsi le parallélisme, élargissant le faisceau et permettant d'adoucir l'image, les contours s'en trouvant moins marqués. Notre matière est alors façonnée avant de venir s'imprimer sur le support. Un filtre de diffusion agira sur trois paramètres de l'image : la

<sup>1</sup> - Les rayons doivent être les plus parallèles possibles à l'axe optique.  
 - Les rayons doivent être les plus proches possible de l'axe optique.

résolution, le contraste et l'effet de halo sur les hautes lumières.



*Illustration 11: Trajet lumineux à travers un matériau diffusant*



*Illustration 12: Triangle de diffusion*

Elle entraîne des détails moins précis, cernés, sur les visages et casse l'effet de contour durcissant les peaux. Ici les lignes s'évaporent mais les imperfections ne disparaissent pas pour autant, on obtient des peaux satinées plus agréables. Si nous revenons à cette idée de Sfumato, M.Watelet en donnait une définition qui dans notre idée s'accorde merveilleusement bien avec ce que nous cherchons concernant nos incarnats :

« Il consiste en une manière de peindre extrêmement moelleuse, qui laisse une certaine incertitude sur la terminaison du contour et sur les détails des formes quand on regarde l'ouvrage de près, mais qui n'occasionne aucune indécision, quand on se place à une juste distance. »<sup>1</sup>

En ce qui concerne les traits, les lignes d'un visage doivent donc encore une fois échapper à la tyrannie de l'imitation. La surabondance de détails peut détourner la bonne incarnation du sujet, son corps deviendra objet en soi, matériel et cristallisé dans sa forme. C'est dans l'évaporation (ne serait-ce que légère) des lignes, des frontières entre la figure et le reste de l'image que la peau va se révéler. Sans même partir dans la dimension haptique du cinéma, le brouillage des repères semble nécessaire et était en fait bien présent déjà dans la peinture.

<sup>1</sup> M. Watelet, *Dictionnaire des arts de peinture, sculpture et gravure*, L.F Prault, Paris, 1791, p.739

« Protogène habitait Rhodes ; Apelle, ayant débarqué dans cette ville, fut avide de connaître les œuvres d'un homme qui ne lui était connu que de réputation. Incontinent, il se rendit à son atelier ; Protogène était absent, mais une planche de grande dimension était préparée sur un chevalet, et il n'y avait là d'autre gardien qu'une vieille femme. Celle-ci répondit que Protogène était sorti et, pour le transmettre, demanda le nom du visiteur. "Le voici", dit Apelle et, saisissant un pinceau, il traça avec de la couleur en travers de la planche une ligne d'une extrême finesse. Protogène de retour, la vieille lui raconta ce qui s'était passé. L'artiste, dit-on, ayant contemplé la délicatesse du trait déclara que c'était Apelle qui avait dû venir ; nul autre n'était capable d'un travail aussi parfait. Lui même alors, avec une autre couleur, traça un filet plus mince encore et sortit en recommandant à la vieille, si l'étranger revenait, de le lui faire voir et de lui dire : "Voilà celui que vous demandez". C'est ce qui arriva, Apelle revint et, rougissant d'être surpassé, avec une troisième couleur, il refendit encore les deux lignes par une autre qui ne laissait place à rien de plus fin. Protogène, s'avouant vaincu, vola au port à la recherche de son hôte. Il voulut que l'on conservât telle quelle pour la postérité cette planche destinée à faire l'admiration de tous, et surtout des artistes. J'entends dire qu'elle a péri dans le premier incendie qui consuma le palais des Césars sur le Palatin. J'ai vu jadis cette planche ; elle ne contenait rien sur sa vaste surface que des lignes qui échappaient à la vue au milieu de beaucoup d'ouvrages remarquables. Elle paraissait vide, mais par cela même, elle attirait le regard et devint plus célèbre que tout autre morceau. »<sup>1</sup>

Si nous pouvons tirer de nombreuses leçons de cette anecdote, qui est d'ailleurs fréquemment utilisée dans l'enseignement, dans notre cas c'est l'idée qu'une ligne doit échapper au regard pour s'élever. Nous avons vu qu'en prise de vue photographique et particulièrement en numérique, celles-ci s'accumulent et s'exhibent de manière indécente, offrant une surenchère de détails qui n'ont pas forcément lieu d'être représentés. Il est important de filmer nos sujets avec justesse. Justesse dans notre distance avec ceux-ci, dans la préservation de leur pudeur, dans ce que la figure nécessite de montrer ou non, éliminer l'intrusion qui sera toujours néfaste. Alors, dans le chemin de la matière au support, c'est par la connaissance des possibilités de ce dernier et l'utilisation d'instruments en fonction que l'opérateur élabore sa figure pour obtenir sa juste représentation.

---

1 Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.83

## Chapitre 2 : Organicité

Mot extrêmement courant dans la bouche des opérateurs, l'image en elle-même peut acquérir un caractère organique. Cet aspect vivant lui conférerait une certaine présence, d'où sa recherche régulière.

« Si la peinture suscite le désir par les chairs qu'elle représente, c'est qu'elle même a une chair : qu'elle est une chair. »<sup>1</sup>

Évidemment cette idée de chair de l'image est un concept pour le moins fondamental et vaste, aussi c'est cette idée de résonance sous-entendue par Jacques Aumont qui nous intéresse. Qu'est-ce qui dans la chair de l'image cinématographique peut renvoyer à la chair des corps et ainsi permettre justement par leur étreinte, l'incarnation tant recherchée ? Merleau Ponty, en grand théoricien de la chair, a toujours appelé l'image à ne pas être une simple copie du réel comme nous avons pu le voir, mais bien *nous rendre présent ce qui est absent*, trouvant une concrétisation dans la célèbre phrase de Paul Klee déjà cité précédemment<sup>2</sup>. Le travail sur la chair semble primordial dans notre chemin visant à nous rendre visible l'invisible, l'imperceptible<sup>3</sup>.

Nous devons tout d'abord commencer par indiquer que l'organicité se retrouve souvent abordée par le coloris en plus de la texture. Évoquons le rapidement, bien que nous avons déjà parlé de la couleur dans la partie précédente<sup>4</sup>. Il arrive que certains opérateurs aiment baigner leurs images dans une certaine couleur où dans un arrangement qui selon eux font ressortir ce côté charnel.

« Je rajoute toujours un ou deux points de cyan dans les noirs. Cela va donner inconsciemment un côté plus organique. »<sup>5</sup>

---

1 Jacques Aumont, « Peinture », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Exhibitions International, Leuven, 1993, p.286

2 *L'art ne reproduit pas le visible, il rend visible*. Op cit.

3 *J'ai parfois l'impression de ne faire que ça : travailler l'imperceptible. Ce que le spectateur ne verra pas forcément, mais ressentira.*

Caroline Champetier, *Le corps voit autant que les yeux*, site de l'AFC, consulté le 22/09/2012  
<http://www.afcinema.com/Pour-Caroline-Champetier-AFC-Le-corps-voit-autant-que-les-yeux.html>

4 La première partie évoquait la teinte chair en elle-même tandis qu'ici nous parlons de chair de l'image, je pensais donc qu'il serait plus juste d'aborder ce point ici.

5 Alfredo Altaminaro cité par Magda Héritier-Salama, *Vers une redéfinition du mot grain et une hybridation des textures*, ENS Louis Lumière, Saint Denis, 2014, p.122

Dans une certaine mesure, cette pratique peut prendre de l'ampleur et l'évocation de la chair peut se manifester grâce à l'invasion ou l'irruption de la couleur dans notre image.

« Le Satyricon [...] reste un bel exemple de contamination de la matière filmique par le sentiment de chair. En effet, la couleur qui le baigne, du rouge à l'ocre, est tout entière celle des terres dont usaient les peintres de l'Antiquité, comme le rappelle avec une finesse hénaurme la séquence du collectionneur de peinture ; ainsi se trouve rétabli, artificiellement mais efficacement, le lien entre chair et chair, entre celle du corps nu et celle du film. »<sup>1</sup>

Pour évoquer le corps, l'opérateur pourra donc jouer sur la vision inconsciente de la couleur des viscères comme contamination de l'espace.

Intéressons nous maintenant aux qualités du support autres que son pouvoir de résolution, observons sa structure et les réactions (plus élaborées que celle du support pictural) que celui-ci possède lorsqu'il interagit avec la matière. Cherchons comment rendre nos images *charnelles, organiques*.

### a) Vibration

Commençons par une anecdote qui fut chère à plusieurs philosophes en ce qu'elle illustre un principe fondamental de l'art. Il s'agit de nouveau du peintre Apelle, artiste de renom pour qui, comme nous avons pu le voir dans la précédente histoire, la technique picturale n'avait aucun secret.

« Un peintre de grand talent avait, à force d'art et de travail, représenté un cheval revenant de l'exercice, auquel il ne manquait que la vie. Mais quand il voulut peindre l'écume des naseaux, voilà ce grand artiste arrêté par ce si petit détail (*tam parvula materia* : une si infime matière) et s'y épuisant en vain. A la fin, pris de dépit, il saisit l'éponge imbibée de toutes les couleurs, qui se trouvait à portée de sa main, et la lança contre le tableau, pour anéantir son œuvre. Le hasard (*fortuna*) dirigea l'éponge droit vers les naseaux du cheval et obtint l'effet que le peintre cherchait. Ainsi, ce que l'art avait été impuissant à produire, le hasard se chargea de le représenter. »<sup>2</sup>

C'est par le hasard que ce qui ne peut être représenté par la main de l'homme

---

1 Jacques Aumont, « Peinture », *Une encyclopédie du nu au cinéma*, Exhibitions International, Leuven, 1993, p.288

2 A.J Reinach cité par Georges Didi-Huberman, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1987, p.10

(car entraînant des résultats trop rigides, techniques, réguliers) peut prendre forme sur la toile. La dualité entre *technè* (technique) et *tychè* (hasard) en art est fondamentale et la carence de l'un comme de l'autre peut entraîner la perte de l'œuvre.

« Non pas imiter un aspect, mais l'engendrer en jouant, en répétant, un procès. Non pas décider une forme, mais la laisser extravaguer au hasard des chocs et des embruns. »<sup>1</sup>

Nous avons vu dans le chapitre précédent que la peau nécessitait de ne pas être emprisonnée dans sa forme stricte, que, comme l'organe, la figure devait vivre pour s'élever. Cette vie doit être sentie de manière imperceptible sur la surface, en plus du coloris, dans la chair de l'image. François Dagognet nous rappelle qu'au niveau anatomique la peau est un champ de bataille perpétuel, il parle de *ligne-frontière qui vibre à tout instant*<sup>2</sup>. Chaque parcelle s'entrechoque avec l'extérieur, c'est dans ce bouillonnement que l'épiderme trouve sa nature et que nous devons alors placer notre texture. Les peintres déjà choisissaient parfois leurs supports en fonction de sa qualité.

[à propos de *Laura*, peinture de Giorgione, 1506] « sans ligne de contour, sur une toile à la trame choisie volontairement grossière, si bien que l'impression visuelle se transforme en un effet tactile et que le spectateur croit sentir la chaleur, la douceur et le grain de peau. »<sup>3</sup>

Concernant le cinéma, le support argentique permet la fixation de la matière lumineuse par l'action de cristaux d'halogénures d'argent présents dans la gélatine composant la surface sensible, tandis qu'en numérique c'est dans les puits de photosites qu'elle est capturée. Commençons par observer plus finement la fabrication d'une image dans ces deux technologies pour en saisir la structure et observer ses effets.

L'image argentique est issue d'un procédé photo-chimique. Les cristaux cités précédemment noircissent jusqu'à un certain degré selon l'intensité de la lumière transmise par nos sujets et placent ainsi dans le photogramme différents niveaux de luminances qui composent ainsi l'image latente. Les passages dans les bains accélèrent le processus de noircissement et permettent la révélation de l'image capturée. Ces

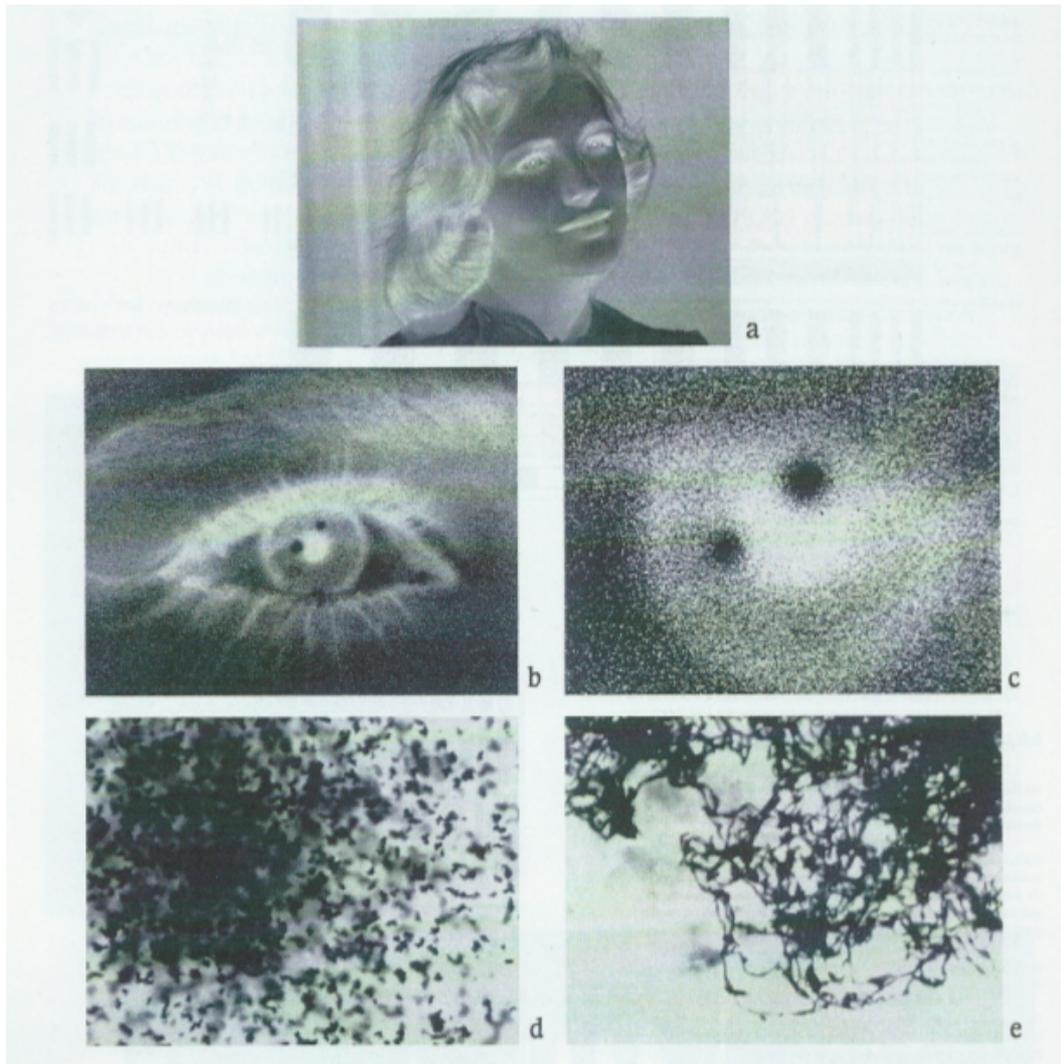
---

1 Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007, p.91

2 François Dagognet, *La peau découverte*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 1998, p.30

3 Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006, p.145

cristaux d'argent sont de tailles et formes différentes, répartis aléatoirement dans la gélatine. La sensibilité de la pellicule est définie par la taille de ces derniers (de plus gros grains entraîneront une plus grande sensibilité). Dans les pellicules couleurs, les coloris se trouvent gérés par des globules de colorants qui contribuent au rendu final. Lors de la phase de blanchiment les grains du négatifs sont nettoyés de l'image pour un meilleur rendu colorimétrique. En réalité c'est l'écart entre les cristaux que nous pouvons voir à l'écran, que nous nommons communément *grain*.



*Illustration 13: Composition d'une image argentique*

Le grain sera donc la base de la formation de l'image argentique et va nous intéresser tout particulièrement sur de nombreux points quant à notre visée. L'organicité naît du chaos, de l'aléatoire. C'est ici que celui-ci fait des merveilles en terme de retranscription.

Déjà au niveau d'un même photogramme, chaque composé réagit différemment. Deux grains côte à côte n'ont pas le même rendu (les densités seront différentes), créant ainsi un rythme aléatoire à l'intérieur de notre image.

De plus la perception d'une densité globale passant par un travail d'interprétation du spectateur (qui fera une moyenne de toutes les densités des grains), l'œil n'est donc pas lassé ou ennuyé à cette vue car constamment en train de travailler, en mouvement, en vie. Nous retrouvons ce que Rubens avait pu entreprendre en posant côte à côte des coloris différents comme remarqué dans la partie précédente.

Enfin son côté aléatoire et imprévisible permet dans le déroulement d'une image à une autre une nouvelle agitation, puisque physiquement aucun photogramme ne possède la même composition. Nouveau motif de vibration, cette fois-ci dans le temps.

« Ce qui achève de rendre fou le coloriste, c'est la vicissitude de cette chair. »<sup>1</sup>

La technologie numérique de son côté fait appel, comme nous l'avons vu dans la partie précédente, à une matrice de photosites organisés de manière uniforme sur le capteur dont la surface sensible est composée de silicium. Chaque photosite possède un puits qui va permettre la capture des photons de lumière, qui seront ensuite transformés en tension par un convertisseur analogique/numérique et ré-interprété en image.

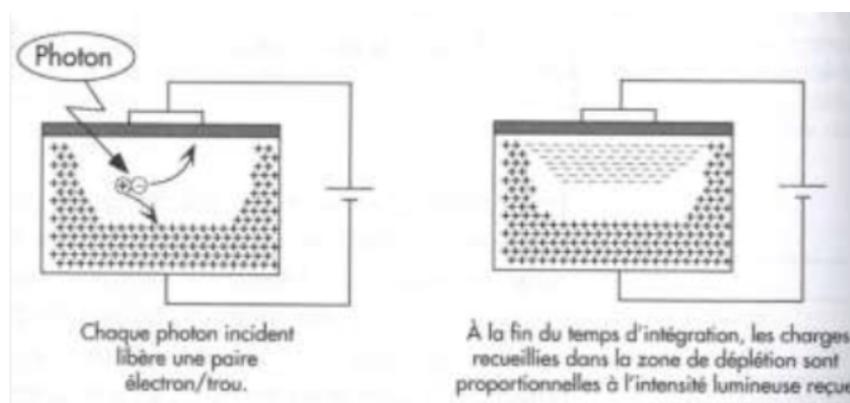


Illustration 14: Captation de lumière par un photosite

1 Denis Diderot cité par Thierry Belleguic, *Diderot Studies Tome XXX*, Droz, Genève, p.133

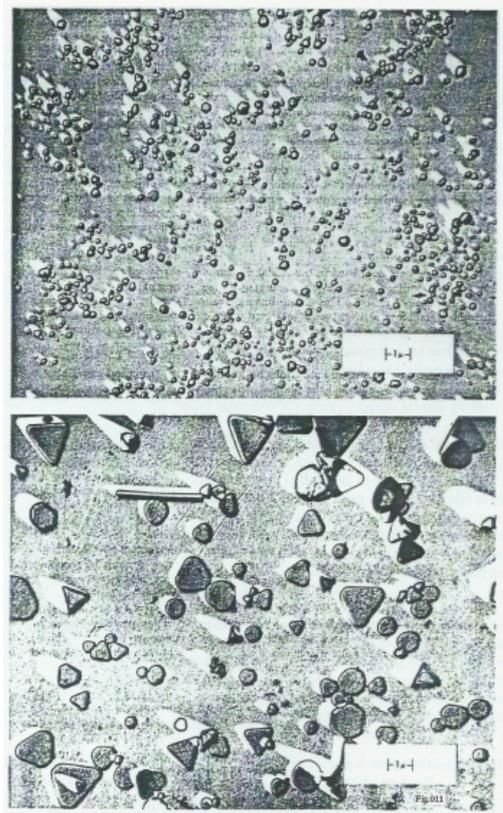
Pour étudier plus en détail notre rapport à la texture, effectuons un détour par une étude plus spécifique. Le groupe MU dans l'ouvrage déjà cité<sup>1</sup> se livra à une mise à plat des recherches concrètes sur le sujet. Entre autres, ils indiquent que la texture d'une image est régie par deux paramètres qu'ils nomment texturèmes, à savoir :

- 1) Les éléments répétés
- 2) La loi de répartition de ces éléments

Dans leur définition, un élément textural se caractérise par une dimension réduite et une distance avec le spectateur qui l'empêchent de le voir comme une figure en soi, remplacée par une appréciation globale grâce à une opération d'intégration. Dans notre cas concrètement ces éléments sont les grains pour l'argentique et les pixels pour le numérique.

Ils continuent en stipulant que, concernant le premier point, la forme des éléments est capitale et influera grandement le ressenti final, de même que, concernant le deuxième point, les éléments ne peuvent être intégrés comme texture que s'ils se répètent, car c'est dans le rythme que se définit cette dernière. Appliquons ces acquis à l'étude de l'image photographique.

En premier, si la forme des grains peut évoluer à l'intérieur et entre chaque image, celle des pixels est fixe (carrée), impossible à faire varier. De même que, pour le deuxième point, les pixels sont rigoureusement collés les uns aux autres et ne créent par là qu'un rythme régulier, organisé et rigide là où les cristaux d'argents sont libres dans la gélatine. Il est difficile de concevoir aujourd'hui quel sera l'avenir des texturèmes en numérique



*Illustration 15: Formes, répartition et tailles des cristaux à même échelle dans deux pellicules de sensibilités différentes*

mais il est à noter qu'il serait intéressant d'expérimenter sur ces derniers. Le problème

<sup>1</sup> Groupe MU, *Traité du signe visuel, pour une rhétorique de l'image*, Le Seuil, Paris, 1992

de cette technologie se situant malheureusement dans l'absence de chaos, de vie propre au support. Ceci en premier lieu dû au fait que là où la pellicule défile et se renouvelle constamment, le capteur reste fixe.

« On pourrait revenir sur la distinction entre ordre géométrique et ordre vital que fait Bergson dans l'Évolution créatrice. Par le faire devenir objet de l'image, l'organicité se trouve phagocytée par un ordre géométrique qui renvoie à l'ambition humaine de maîtrise absolue de la nature. »<sup>1</sup>

De plus le numérique peine à priori en matière de vibration naturelle, tout simplement parce qu'il propose un signal qui est stable et résolument identique entre deux images consécutives si aucun changement n'intervient dans l'action. L'agitation n'a donc plus cours et l'image apparaît lisse. Lorsque nous parlions de dureté dans le chapitre précédent, il est sûr que ces éléments y comptent pour beaucoup. Ajoutons à cela la compression intra-image créant des effets de blocs rigides, ceci s'accordant évidemment bien mal avec les peaux.

La chair numérique serait donc basiquement lisse ; lorsque l'œil ira toucher la texture il n'y trouvera malheureusement pas de grain (du film comme du sujet). Plusieurs artistes s'emparent de cet aspect en y comparant l'engouement actuel pour un épiderme complètement lisse, sans cicatrice. De la mort du défaut de la peau comme de celui de l'image, on passe au caractère *retouchable* de nos corps soumis à la chirurgie plastique et des pixels qui ne sont que des valeurs changeables au gré d'un clic de souris d'ordinateur. Si l'incarnation est efficace ici par la réunion des chairs image et corps, il s'agit d'une cible spécifique et on ne peut y trouver une finalité pour la globalité de nos travaux.

---

1 Clélia Zernik, *Perception-cinéma, les enjeux stylistiques d'un dispositifs*, Vrin, Paris, 2010, p.28  
Il est amusant de savoir qu'en réalité cette citation renvoie à l'architecture du décor de *Playtime* (Jacques Tati, France, 1967) mais que dans sa globalité elle s'applique parfaitement comme illustration de ce que nous voulons démontrer ici, l'organicité ne se borne pas à un seul domaine. Si l'on continue la citation :  
*Lignes et angles droits sont artificiels, seconds et construits. Par la géométrisation, le monde semble se soumettre à une grille cartésienne et se mettre à la disposition de l'homme et de son instrumentalisation technique..*



*Illustration 16: Valérie Belin, Untitled 2006*

Conscients de cette carence, la volonté de jouer sur une vibration en numérique fut alors une entreprise capitale pour constructeurs et opérateurs. C'est Aaton le premier qui expérimenta dans le domaine en proposant avec la Penelope Delta un capteur ayant la possibilité de vibrer perpendiculairement à l'axe optique, se décalant d'un demi photosite entre chaque image. Augmentant de plus la définition (on passait d'un capteur 3,5K à une image 7K), cette vibration n'était cependant pas chaotique mais contrôlée. Bien qu'extrêmement ingénieuse, la recherche n'a malheureusement pas pu aller plus loin, ceci dû à l'écroulement du constructeur. Toujours est-il qu'aujourd'hui cette caméra reste pour les professionnels de l'image un modèle en termes de douceur dans le rendu de l'image et d'une justesse certaine dans les carnations.

Les opérateurs de leur côté développent la vibration à travers le bruit que le capteur peut générer à la prise de vue.

Ce terme renvoie à toute erreur dans la transcription d'un signal, qu'il soit analogique ou numérique ; on considère d'ailleurs que le bouillonnement visuel dû au grain dans l'image argentique est en réalité du bruit<sup>1</sup>. Dans le cas de notre image numérique, il se manifestera par un fourmillement parmi des pixels dans cette même idée de vibration que nous avons pu voir en argentique, mais affichant des couleurs plus saturées que ce à quoi l'argentique nous a habitué. Nous avons déjà abordé le tramage dans la partie précédente, qui trouve dans le bruit de la vidéo une inscription dans le temps. Malheureusement le bruit numérique ne peut évidemment pas briser l'aspect géométrique de la matrice de pixels. Si un certain chaos est présent en termes de luminances, la localisation des éléments texturaux reste bien ancré dans l'image.

Ne nous lançons pas dans un inventaire technique qui en indiquerait les causes mais cherchons comment concrètement générer ce fameux bruit dans l'image. Il faut déjà savoir que celui-ci s'exprime en un rapport signal/bruit. Étant alors inversement proportionnel à sa quantité, son effet augmente quand le signal diminue, c'est à dire que c'est dans les basses lumières qu'il sera le plus perceptible.

L'origine principale du défaut est lié à l'électronique dans la caméra, et si une partie de ses causes est non maîtrisable, l'opérateur peut jouer sur un paramètre lui permettant de générer du bruit de lecture. Ce dernier se produit avant la numérisation du signal et est lié à la sensibilité du capteur. En effet chaque capteur possède une sensibilité lui étant propre. Lors d'un passage à différents indices d'exposition, une amplification est effectuée et c'est ici que le bruit sera généré. C'est en augmentant nos indices d'exposition et donc en sous-exposant nos images que nous parviendrons à pousser le capteur dans ses retranchements, le faire un peu réagir aléatoirement plutôt que platement<sup>2</sup>.

Pendant un long moment l'artefact fut écarté au maximum des caméras numériques, mais les professionnels de l'image semblent aujourd'hui y être

---

1 On a d'ailleurs tenté d'éliminer le grain des pellicules au maximum, considéré comme un artefact gênant du film (aujourd'hui certains films sont dé-grainés lors du passage sur Blu-ray à la demande de spectateurs habitués à la qualité du numérique)

2 Il existe aussi le bruit de quantification, le bruit thermique... mais il ne semble pas utile de les détailler ici car nous ne pouvons jouer concrètement dessus.

particulièrement sensibles.

« Dans les caméras numériques, certaines ont plus ou moins de bruit, c'est logique, mais il y en a qui ont des bruits plus esthétiques, qui se rapprochent plus de la perception du 35 de l'une à l'autre. Typiquement, l'Alexa a un très joli bruit : il est contenu déjà, elle a moins de bruit que les autres caméras, mais surtout je dirais il est continu. Il n'y a pas de seuil où il n'y a pas de bruit et beaucoup le cran d'après. Il augmente de manière linéaire, du coup il ressemble plus à quelque chose d'analogique. On n'est pas dans des seuils numériques, où on sent bien que d'une sensibilité à une autre de la caméra ce ne sont plus les mêmes circuits qui entrent en jeu, et où d'un coup le bruit surgit. La plus caractéristique que j'ai vu à ce jeu là c'est la C500, il y a un cran ultra net où on n'est plus du tout dans les mêmes algorithmes d'amplification, de dé-bruitage ou autre dans la caméra. On voit que tout d'un coup on est passé dans un autre compromis technique pour être meilleur à certaines sensibilités. Ça a toujours été le cas de la Red, où on a tout ou rien. Pour la F55 un petit peu moins, mais quand même. De ce côté là l'Alexa reste quand même la meilleure, mais du fait aussi que c'est elle qui a la plus grande dynamique. Ça lui permet d'y aller progressivement. La seule avec laquelle je n'ai pas comparé c'est la F65. »<sup>1</sup>

Rappelons que l'Alexa fut en son temps une caméra qui eu un succès considérable, persuadant plusieurs opérateurs de passer en numérique, cette caractéristique du support n'y étant pas pour rien. La recherche tend alors vers la volonté de retrouver ce qui caractérisait l'argentique, le bruit faisant pleinement partie des préoccupations des constructeurs. Cependant cherchons à ajouter une autre dimension à l'image pour magnifier cette vibration et marquer la rencontre des corps.

## b) Empreinte

La chair est ce qui ne ment jamais, conservant et affichant les traces de son existence ; *Il était un serpent qui conservait toutes ses peaux, c'était l'homme*<sup>2</sup>. Nous savons que la croyance est la base même de l'incarnation, sans celle-ci l'œuvre ne peut exister, elle ne serait qu'un raté. C'est ici que l'idée d'empreinte est fondamentale. A la rencontre de la matière, la manière et le support, le choc se produit, la texture se forme et perdure comme la trace de la naissance de l'œuvre.

---

1 Thierry Beaumel cité par Magda Héritier-Salama, *Vers une redéfinition du mot grain et une hybridation des textures*, ENS Louis Lumière, Saint Denis, 2014, p.115

2 Jean Giraudoux cité par Gérard Guillet, *Les pouvoirs de la peau*, Albin Michel, Paris, 2012, p.175

« L'art doit naître du matériau et de l'outil et doit garder la trace de l'outil et de la lutte de l'outil avec le matériau »<sup>1</sup>

Sans la trace, le doute s'installe et celui-ci détournera assurément le spectateur, lui faisant chercher l'artifice, le défaut alors que l'incarnation en image doit être instantanée. La chair de l'image doit exhiber l'empreinte, la retranscrire de manière juste, à l'image de la rencontre et doit alors s'adapter au sujet. Observons par exemple chez Rembrandt l'évolution de la texture en lien avec les outrages du temps.



*Illustration 17: Autoportrait au gorget,  
Rembrandt, 1629*



*Illustration 18: Autoportrait en Xeuxis,  
Rembrandt, 1663*

Celle-ci se fait plus épaisse, plus viscérale, les traces plus marquée. En argentique, c'est encore une fois par le grain que celles-ci se matérialisent naturellement. Ce dernier résultant de l'absorption de la lumière transmise par le corps du sujet, il y a contact physique et comme matérialité de ce contact, il y a la trace du grain. C'est ainsi que certains opérateurs cherchent à augmenter la granulation<sup>2</sup> de leur image pour correspondre à la rencontre. Dans *Trouble Every Day*<sup>3</sup>, Agnes Godard

1 Jean Dubuffet cité par Anne Beyaert-Geslin, « De la texture à la matière », *Protée Volume 36 numéro 2*, Érudit, Montréal, 2008, p.101

2 Sensation liée à la présence du grain dans l'image.

3 Claire Denis, *Trouble Every Day*, France, 2001, Long métrage

(AFC) passe à la pellicule 16mm lors de la scène d'amour<sup>1</sup>. Coloris et textures sont alors différents<sup>2</sup>, plus sensuels et marqués, imbibés de la violence érotique de la séquence. Le choix de l'émulsion, de la sensibilité est déterminant pour la juste représentation. Dans l'idée des texturèmes évoqués, le grain s'accorde magnifiquement bien avec celui de la peau.

S'inspirant des recherches de Laura Marks, Jennifer Barker<sup>3</sup> parle de l'érotisme convoqués par les défauts venant s'ajouter à la texture du support pellicule dans un film comme *Fuses*<sup>4</sup>. Ici la forme rentre en osmose avec le fond et la sensualité du toucher, de la peau se retrouve non seulement dans le grain abondant, les flous, mais dans les brûlures, traces de peinture et nombreuses autres empreintes jonchant la pellicule. La chair du film participe ici de l'incarnation totale du sujet, de l'étreinte érotique des corps filmés et filmique. Déjà les peintres jouaient de ces traces pour venir ajouter une touche de sensualité dans les peaux.

« L'exécution à coups de brosse, à taches et en empâtements, avec parfois la trace des doigts du peintre et non de son pinceau, revêt une signification érotique puissante. »<sup>5</sup>



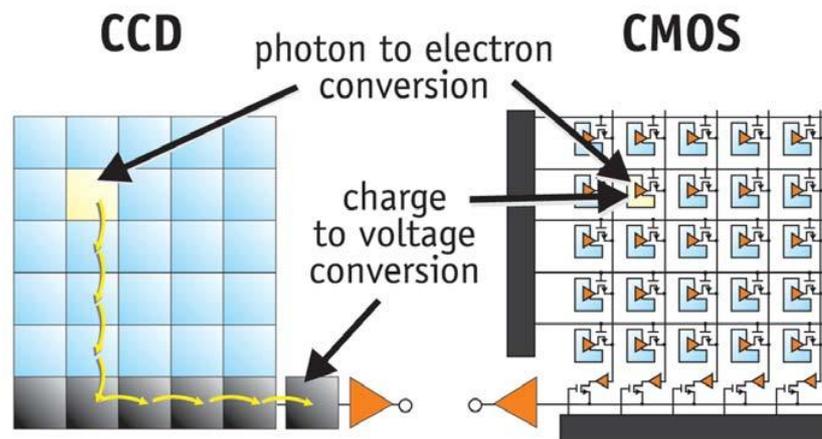
Illustration 19: *Fuses*, Carolee Schneemann, 1965 - 01



Illustration 20: *Fuses*, Carolee Schneemann, 1965 - 02

- 1 Hélène Vally, « *Entre flou et netteté, la peau comme surface sensible* », Colloque Filmer la peau, Institut National d'Histoire de l'Art, 05/06/2014
- 2 La granulation compte comme paramètre le grandissement de l'image, en 16mm la surface sensible étant plus petite qu'en 35mm, cette première sera plus importante dans ce premier format.
- 3 Jennifer M. Barker, *The Tactile Eye, Touch and the cinematic experience*, University of California Press, Los Angeles, 2009
- 4 Carolee Schneemann, *Fuses*, États-Unis, 1965, Court métrage
- 5 Nadeije Laneyrie-Dagen, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006, p.147

La chair numérique quant à elle est tout aussi présente, juste parfois trop dissimulée. Alors que les procédés d'enregistrement argentiques ont pratiquement disparus aujourd'hui, nous nous devons d'étudier les possibilités offertes par la nouvelle technologie. Abordons déjà la bataille entre les deux natures de capteur disponibles. La différence entre ceux-ci réside dans la conversion analogique-numérique. En CCD elle se produit une fois l'information lumineuse globale collectée tandis qu'en CMOS elle se produit pour chaque photosite.



*Illustration 21: Différence structurelle entre capteur CCD et CMOS*

Avec le CMOS, l'image n'est jamais un tout lumineux, elle n'est qu'un assemblage d'interprétations déjà effectuées. Elle n'a pas d'existence en soi mais est traduite par morceaux. Avec le CCD, la conversion se fait d'un bloc, l'empreinte est cohérente et concerne l'image en entier, pas des bouts de celle-ci. Il est difficile de savoir si cet aspect génère réellement un écart, toujours est-il que de nombreux professionnels de l'image disent aujourd'hui ressentir une différence dans les rendus entre ces deux types de capteurs. Certains constructeurs sensibles à la qualité de l'image fournie plus qu'au coût de fabrication (le capteur CMOS serait moins onéreux) ont préféré le capteur CCD (Aaton, Ikonoscope, Digital Bolex...). Cependant il est à regretter que celui-ci soit lentement en train de s'effacer.

De même nous avons déjà abordé le bruit numérique dans le développement précédent. Pendant longtemps le problème de ce dernier fut lié à sa nature *pixellaire* et

donc rigide, à travers laquelle peu de gens ressentent un véritable plaisir esthétique. C'est ici que certains professionnels tentèrent de retrouver un rendu agréable en ajoutant du grain sur l'image en surimpression. Technique qui trouve son origine dans le monde des effets spéciaux pour redonner aux plans truqués leur unité texturale avec l'image, elle gagne aujourd'hui un regain d'intérêt par rapport justement à cette suppression de matière dans l'image. Deux méthodes sont utilisées, la première consiste en un grain scanné à partir d'une pellicule vierge, la seconde est un générateur de bruit aléatoire par logiciel qu'on vient coller en couche supplémentaire sur nos images. Cette technique se perfectionna au fil des années et entraîne aujourd'hui un travail individuel sur celle-ci, indépendamment du reste de notre image (ajout de flou, intensité, transparence...).

Cependant ici la trace est incertaine. Ce rajout vient se superposer et n'intervient pas vraiment comme preuve. Au contraire nous nous trouvons plus du côté de l'imitation de l'argentique, ce qui est à regretter. Cette technique pour fonctionner un minimum se doit alors d'être extrêmement subtile. Comme nous l'avons vu, les paramètres de la pellicule ne reposent pas que sur la vision du grain (les couleurs par exemple sont encore aujourd'hui tout de suite différenciables avec le numérique) et si elle est trop appuyée, l'hybridation de l'image peut donner des résultats étranges qu'on ne pourrait qualifier de satisfaisants<sup>1</sup>.

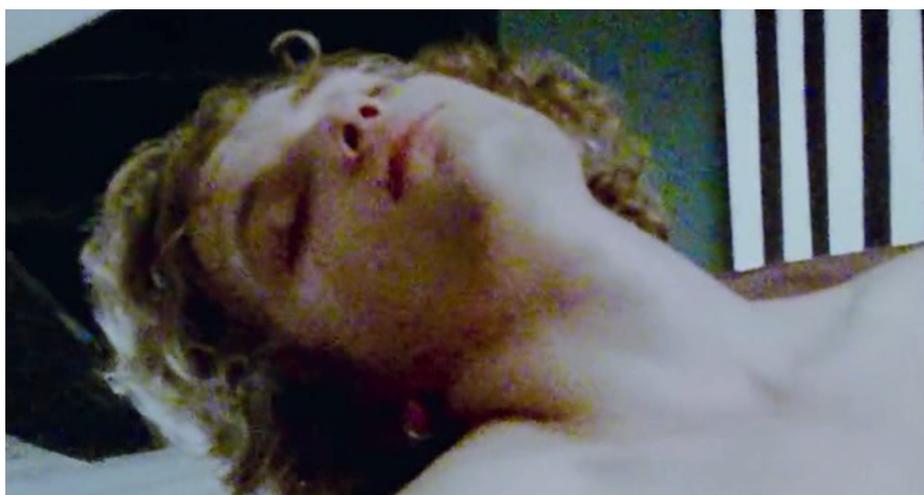
Cherchons plus au niveau des systèmes de prise de vue en eux-mêmes qu'aux traitements post-production, la trace s'y inscrit lors de l'acte de création, sur le tournage. Aujourd'hui le bruit de certaines caméras numériques trouve un rendu organique en se rapprochant de la texture du support film. Digital Bolex par exemple s'est donné pour mission de retrouver l'aspect de l'argentique à travers un support numérique (trouvant un look qu'on pourrait qualifier de vintage). Enfin comme l'indique la citation de Thierry Beaumel, le numérique trouve peu à peu son identité texturale et des caméras comme la Sony F65 semblent donner pleine satisfaction à ses utilisateurs. Le numérique commence à dévoiler son identité dans sa chair, à porter sa

---

<sup>1</sup> Un autre type d'hybridation fut le kinescopage (passage du fichier vidéo ou numérique sur pellicule pour projection argentique) dont le rendu pouvait être apprécié en son temps, cependant l'arrivée de la projection numérique le rend dispensable.

nature sur sa peau et surtout à trouver une résonance esthétique avec l'épiderme (ce qui était le premier problème comme nous l'avons signalé, le carré des pixels s'accordant plutôt mal avec ce dernier).

De plus lorsque le sujet s'y prête, nous pouvons provoquer la texture à travers les artefacts d'images issues d'outils de moins bonne qualité en support comme en optique. Les images pauvres trouvent une force toute particulière en convoquant les puissances de l'amateurisme et de la sphère privée, indiquant la sincérité dans leur empreinte, soit un rapport perceptif plus intime entre l'œuvre et le spectateur. Il est libre à celui-ci d'y être sensible ou rebuté, certains trouvant que le rendu s'accorde mal avec les peaux. Toujours est-il que, pour livrer un avis strictement personnel, concernant par exemple un film comme *The Smell of Us* mélangeant justement des textures issues de téléphones portables et d'Alexa, ma préférence va au premier support cité. L'empreinte y est justement cohérente, le style plus libre, les corps s'en trouvent magnifiés. Une caméra vidéo comme l'AG-DVX100 de Panasonic par exemple date de 2002 et possédait très bonne réputation en son temps, mais semble oubliée aujourd'hui. Avec un capteur tri-CCD en 1/3", elle propose une texture particulière, dense, aux couleurs assez saturées, une esthétique marquée qui nous permet un incarnat à cette image. Bien que l'évolution des caméras professionnelles semblent aller vers des textures de plus en plus intéressantes, ne délaissions pas le matériel amateur qui possède une chair qui peut s'avérer passionnante.



*Illustration 22: The Smell of Us, Larry Clark, 2015*

Dans le même ordre d'idée, le projet Apertus développe un principe de caméras open-source destinées au grand public (les membres de l'équipe la réfèrent comme équivalente à la gamme proposée par Black Magic). La caméra Axiom permettra à l'opérateur un contrôle poussé sur son instrument et son support, pouvant agir sur chaque étape de l'élaboration de l'image (comme le choix du gain appliqué au capteur par exemple). Le projet entend briser l'aspect *boite noire* que possèdent aujourd'hui les caméras et permettre un contrôle plus organique sur notre matériel (elle semble de plus un formidable outil pédagogique pour la compréhension des étapes de la fabrication de l'image). Reste à voir la qualité du rendu lors de la sortie de la caméra, toujours est-il qu'elle reste un horizon intéressant pour le travail de la chair de notre image.

Enfin pour toucher au plus proche les imperfections de la chair numérique, certains passent directement par la nature informatique de l'image. Dans *38 Degrés*<sup>1</sup> par exemple l'artiste Jacques Perconte propose de provoquer la technologie pour obtenir une nouvelle texture. Après avoir photographié une première fois au plus proche l'épiderme de sa compagne, il re-photographie ces premiers clichés projetés sur un écran, nourrissant ainsi de matière ses épidermes jusqu'à les rendre parfois presque abstraits. Il continue avec *I love you*, application mise en ligne visant à venir briser

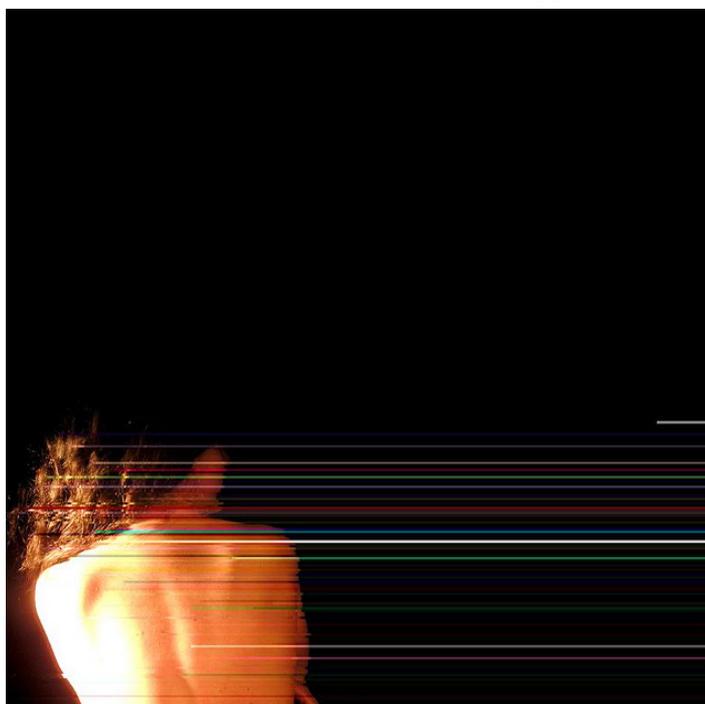


Illustration 23: *I Love You*, Jacques Perconte, 2004

aléatoirement le code de lecture des images de *38 Degrés* et générant ainsi des artefacts de couleurs, de lignes... Nous sommes ici dans une révélation de la nature de l'image, une nudité dont le rendu échappe à tout contrôle, humain comme informatique (puisque le code ne signifie plus rien pour la machine, elle génère des

1 Jacques Perconte, *38 Degrés*, France, 2004

artefacts). Reste alors la sincérité d'une chair numérique poussée dans ses retranchements, symbolisée par ces empreintes qui envahissent l'image. Par une expérience hors de tout contrôle, nous sommes ici dans la symbiose de l'image, de la résonance entre les chairs mises à nu et la sensualité des traces de cette rencontre.

La cohabitation de la vibration et de l'empreinte évoque alors la matérialité d'un temps qui s'est réellement déroulé, celui de la prise lorsqu'elle s'est déroulée, lorsque cette rencontre matricielle produisant l'œuvre s'est faite, et qui est enfermé de manière concrète dans le fichier ou la pellicule. En projetant et observant le film, on convoque la retranscription de ce temps, sa *re-présence*. Sans vouloir faire de raccourci, remarquons simplement que notre peau est elle aussi un véhicule du temps. A chaque seconde qui passe, celle-ci change. Si les rides sont le phénomène le plus connu et mettent des années à se matérialiser, c'est un travail qui s'opère à chaque instant<sup>1</sup>. On trouve donc un nouveau point commun entre la surface de l'image et la nôtre, nous conférant un lien organique avec celui-ci. L'image des épidermes se trouve enrichie, magnifiée par cette matérialisation.

« L'interprétation est une expérience qui consiste à retrouver les formes d'une autre expérience dont il ne reste que l'empreinte. »<sup>2</sup>

Notre support est donc fondamental dans son interaction avec la matière lumineuse. C'est en poussant le capteur dans ses retranchements, en brisant sa perfection technique, lui apportant un peu d'humanité que nous réveillons l'organicité, lorsque la peau du film affiche ses imperfections. L'étude de la texture, de la morbidesse et de la chair est un vecteur fondamental lorsque nous façonnons notre incarnat pour accéder à l'incarnation<sup>3</sup>.

- 
- 1 Dans la même idée, François Dagognet apporte une grande importance au processus de kératinisation durant lequel les cellules, se formant dans les profondeurs du derme, vont remonter petit à petit à la surface (recueillant en leur sein de plus en plus de kératine) pour germer dans l'épiderme et y mourir peu après. Nous sommes en réalité constamment en train de perdre de la peau, celle-ci se régénérant dans un cycle de vie et mort régulier, devenant représentation matériel du temps qui passe. On retrouve de plus ce mouvement de tréfonds vers surface, de caché vers découvert, de viscères vers extérieur, ce mouvement même recherché dans l'incarnat comme indiqué dans la partie précédente. François Dagognet, *La peau découverte*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 1998, p.40
  - 2 Jacques Fontanille cité par Anne Beyaert-Geslin, « De la texture à la matière », *Protée volume 36 numéro 2*, Érudit, Montréal, 2008, p.105
  - 3 Des résultats concrets de cette étude qui regroupait nos deux premières parties sont disponibles dans le dossier PPM à partir de la page 113.

## Partie 3

# Dévoilements

Les parties précédentes faisant état d'un travail plutôt solitaire effectué en amont de la production, n'oublions pas que l'acte de création au 7ème art trouve comme origine le moment du tournage, impliquant de nouveaux questionnements concernant notre matière. Dans sa contrainte d'user du réel comme source, l'incarnat cinématographique nécessite un travail directement sur le sujet.

Cette dernière partie propose d'étudier des motifs de l'incarnation par le travail en amont et sur le tournage, dans l'interaction de l'opérateur et du metteur en scène avec et sur son modèle, prenant en compte ses propriétés et sa personnalité pour une finalité concrète de production. Notre étude s'appuiera sur des exemples puisés au maximum dans les pratiques actuelles, étudiés à la fois en termes de mise en place et de rendu définitif ; elle portera sur 3 axes tournant toujours autour du corps de l'acteur, le premier par le travail directement sur celui-ci, le second par l'action de l'opérateur et le troisième par l'action de la mise en scène.

## Chapitre 1 : Enveloppe

### a) Sélection

Pour que la peau puisse trouver sa forme la plus aboutie à l'écran, celle qui lui permet de s'intégrer parfaitement au récit et à l'image, celle-ci doit s'imposer avant même la main de l'équipe artistique comme vecteur esthétique de l'univers du film.

Comme nous l'avons évoqué tout au long de ce mémoire la peau parle et en considérant ce pouvoir elle peut par sa nature, même avant retouche, évoquer un discours. Cela peut paraître simpliste au premier abord, car il en dépend du fonctionnement de l'œuvre, mais nous pouvons observer que pour des sujets proches les peaux peuvent participer des différences de mise en scène et en souligner les directions.

Prenons comme exemple deux œuvres issues des mêmes sphères, l'une de Larry Clark et l'autre de Gus Van Sant, deux grands noms du cinéma sur l'adolescence, âge où justement la peau s'exprime beaucoup. *Wassup Rockers*<sup>1</sup> et

1 Larry Clark, *Wassup Rockers*, États-Unis, 2006, Long métrage

*Paranoid Park*<sup>1</sup> possèdent pour référentiels communs leur lieu et période de création (entraînant ainsi un même état des arts et des techniques), leur système de production (cinéma indépendant, la question budgétaire peut se poser mais semble vaine au vu de ce que nous voulons illustrer), le sujet global (l'adolescence américaine à travers la culture du skate) mais des cinéastes aux vues différentes.

La première œuvre présente un récit ancré dans divers recoins de Los Angeles (ghetto comme quartier riche) accompagné d'une image enregistrée sur support DV qu'on pourrait qualifier de pauvre même pour l'époque et se veut crue, frontale et transgressive. Dans la seconde nous nous trouvons dans une famille de classe moyenne de Portland et nous suivons un jeune garçon traînant du côté d'un skatepark où se concentrent les paumés de la ville et où il pourrait tout aussi bien croiser les skaters de film cité juste avant, ayant à peu près le même âge. Ici la description du malaise adolescent se tourne vers des sensations plus diffuses, flottantes voir éthérées. La chorégraphie de la caméra est moins brusque, l'image plus ronde présente un travail prononcé sur le flou et berce ses personnages dans une sensation d'errance volatile.

Ces différentes marques de fabrique se retrouvent parfaitement à travers le panel d'épidermes mis en lumière : boutonneux, duveteux, en crise pour *Wassup Rockers*, lisses et virginaux pour *Paranoid Park*, mais toujours dans le but d'embrasser l'atmosphère de malaise baignant le film. La peau doit donc se fondre dans le décor et être exploitée pour ses pleins pouvoirs discursifs. Notons de même que concernant Gus Van Sant lorsque son œuvre débuta dans la même frange crasseuse du cinéma indépendant fauché (*Mala Noche*<sup>2</sup>), il présentait des peaux sans fard acnéiques, crues tout aussi cohérentes avec son univers esthétique (image 16mm en noir et blanc, fortement contrastée, granuleuse). Nous voyons donc qu'à travers plusieurs visions d'un même motif, le choix de l'esthétique se retrouve dans le choix des carnations présentées et illustre leur pouvoir de mise en scène. Ici les peaux s'expriment pour l'acteur, celui-ci alors proche du personnage qu'il incarne.

---

1 Gus Van Sant, *Paranoid Park*, États-Unis, 2007, Long métrage

2 Gus Van Sant, *Mala Noche*, États-Unis, 1985, Long métrage



*Illustration 24: Wassup Rockers, Larry Clark, 2006*



*Illustration 25: Paranoid Park, Gus Van Sant, 2007*

Qu'ils en soient conscients ou non, certains cinéastes recherchent l'incarnation par ce procédé et d'autres exemples du cinéma présentent des carnations illustrant la

véritable nature des personnages ; les visages burinés des juges de Jeanne d'Arc du film de Dreyer par exemple ou *Like Sleep*<sup>1</sup> qui nous présente de jeunes dépendants à l'héroïne dont la peau couverte de stigmates dûs à leur addiction indique un corps déjà en décomposition. Il n'est évidemment pas recommandé de faire passer celle-ci en premier paramètre du choix de l'acteur mais, remarquons déjà que lorsqu'elle n'est aucunement prise en compte le rendu peut devenir gênant dans l'appréciation globale, rendant les personnages non crédibles ; et qu'au contraire lorsqu'elle est cohérente son pouvoir discursif amène une belle participation à l'esthétique de l'œuvre.

### b) Masque - Parure

L'idée du masque est ce recouvrement que peut acquérir un visage dans le but de détourner son identité pour en incarner une autre. Un visage est un tout composé de différents éléments (on parlera souvent à ce propos du couple formé par les yeux et la bouche) mais le masque va en grande partie jouer sur la peau. S'il peut posséder une fonction rituelle et être décliné sous de nombreuses formes, entendons-ici la recherche de naturalisme.

Le sujet ayant déjà été abordé, nous ne reviendrons pas en détail sur le maquillage dit *naturel* du point de vue de l'opérateur. Il tente de gommer les imperfections du visage qui passeraient difficilement à l'écran et qui nuiraient d'une certaine manière à l'harmonie de la physionomie, son abondance pouvant cependant être gênante par la vision de l'artifice et l'étouffement de l'épiderme qu'on empêche de pleinement s'exprimer.

Cependant nous devons noter que de nombreux acteurs expriment leur intérêt dans cette transformation physique, les aidant à changer de peau. Encore une fois il n'est pas question d'établir un dogme, mais simplement de noter que le ressenti de l'acteur vis à vis de sa méthode de travail est important, un jeu non maîtrisé pour n'importe quelle raison étant une cause basique de déficit d'incarnation à l'image. C'est ici que l'idée de masque prend son sens, on détourne la figure pour en incarner une autre, les comédiens se débarrassent de leur enveloppe corporelle quotidienne

---

1 Paul Morrissey, *Like Sleep*, États-Unis, 1964, Court métrage

pour se constituer un corps nouveau dans lequel il pourront s'exprimer plus librement. De nombreux points de vue peuvent diverger ; un exemple parmi d'autres, Michael Shannon déclare ne pas apprécier ce travail d'extériorisation : *On pense souvent que le travail d'un grand acteur est de nous faire croire qu'il est quelqu'un d'autre. Je n'ai jamais pensé ça.*

Il est inutile ici de tenter une lecture psychologique du métier, mais notons juste que nous devons opérer pour que les comédiens se sentent le plus à l'aise dans leur entreprise. Cela peut sembler une évidence après toutes ces considérations techniques mais il est bon de souligner que le cinéma n'est pas un art solitaire et que notre matériau sera prélevé entre le *action* et le *coupé* du metteur en scène, où l'acteur sera livré à lui-même et devra faire preuve de confiance en ses puissances. Une absence de maquillage pouvant de plus le troubler par rapport à son image, amoindrissant sa photogénie.

De même comme nous avons pu voir tout au long de ce mémoire, l'accès à l'incarnation ne passe pas forcément par la fidélité, par la sincérité la plus absolue du corps et le maquillage peut permettre de transcender l'apparence d'un être. Baudelaire dans son *Éloge du maquillage* soulignait déjà cet aspect qui peut sembler paradoxal :

« Quant au noir artificiel qui cerne l'œil et au rouge qui marque la partie supérieure de la joue, bien que l'usage en soit tiré du même principe, du besoin de surpasser la nature, le résultat est fait pour satisfaire à un besoin tout opposé. Le rouge et le noir représentent la vie, une vie surnaturelle et excessive; ce cadre noir rend le regard plus profond et plus singulier, donne à l'œil une apparence plus décidée de fenêtre ouverte sur l'infini; le rouge, qui enflamme la pommette, augmente encore la clarté de la prunelle et ajoute à un beau visage féminin la passion mystérieuse de la prêtresse.

Ainsi, si je suis bien compris, la peinture du visage ne doit pas être employée dans le but vulgaire, inavouable, d'imiter la belle nature, et de rivaliser avec la jeunesse. On a d'ailleurs observé que l'artifice n'embellissait pas la laideur et ne pouvait servir que la beauté. Qui oserait assigner à l'art la fonction stérile d'imiter la nature? »<sup>1</sup>

L'idée de beauté est relative à un être et à une époque et les exemples cités par le poète sont liés à sa génération, cependant l'idée perdure, la preuve étant que le

---

1 Charles Baudelaire, « Éloge du maquillage », *Le peintre de la vie moderne*, 1863, consulté le 09/05/2015  
<http://baudelaire.litteratura.com/?rub=oeuvre&srub=critique&id=488#.VVxSEvntlBc>

maquillage est une discipline toujours fermement active. Notons juste qu'il n'y a pas de différence dans le jargon du monde du maquillage entre le type naturel et la mise en beauté ; que la parure peut s'avérer bénéfique, tout dépend de la personnalité avec qui nous travaillons.

### c) Masque - Angoisse

Petit aparté dans notre tracé à travers l'étude du vivant (mais nous ne pouvons pas passer à côté au vu du sujet), allons étudier la valeur extrême de la discipline car elle amène des effets bien particuliers qu'il est tout à fait intéressant de noter. Technique utilisée depuis longtemps dans le cinéma à effets spéciaux, des grimages élaborés à base de latex et autres matériaux ou techniques ont pu parfois se voir utilisés à des fins naturalistes dans des films de fiction. On crée de toutes pièces une peau plastique qu'on rajoute par dessus celle de nos acteurs. Il faut avouer que dans la majeure partie des cas l'effet passe totalement à côté de son but et l'artifice envahit l'écran, provoquant différents sentiments pour la plupart autres que le ressenti d'une véritable photogénie. Citons le récent *Looper*<sup>1</sup> dans lequel le visage hybride de Joseph Gordon Levitt (maquillé dans l'idée de ressembler à une version jeune de Bruce Willis) ne réussit véritablement à aucun moment à transcender le récit mais plutôt l'entache de son incapacité à apparaître humain.



*Illustration 26: Looper, Rian Johnson, 2012*

---

1 Rian Johnson, *Looper*, États-Unis, 2012, Long métrage

La peau est caractérisée par son aspect vivant, par la vicissitude de la couleur qui l'anime à chaque instant, par ses multiples épaisseurs entraînant une certaine souplesse, transparence à certains endroits et opacité à d'autres... Le maquillage, bien que très sophistiqué, ne retranscrit jamais le vivant du tégument. Nous nous retrouvons alors avec des personnages aux peaux tout simplement figées, mortes, qui peuvent alors, si le récit le permet, apporter une présence toute particulière.

*Foxcatcher*<sup>1</sup> procède de transformations physiques impressionnantes, prônant justement ce maquillage à outrance dans un effet se voulant naturaliste et dont le but était de rapprocher physiquement les acteurs des personnages ayant réellement existé.

« Our director [Bennett Miller] was very adamant about the actors looking like they weren't wearing makeup. He wanted the movie very "au naturel". »<sup>2</sup>

S'il est clair que l'incarnation recherchée par ces procédés ne se manifesterait pas simplement par une ressemblance physique, il est intéressant de voir l'effet apporté au personnage de John Du Pont, interprété par Steve Carell. Consciemment ou non, son visage figé à l'extrême hante le film et le jeu très justement intériorisé et en retenue de l'acteur trouve un formidable écho dans cette peau dont la vie est bloquée sous la surface.

Le trait de génie ici est le mélange entre cette volonté de réalisme *au naturel*, la très grande précision avec laquelle est fait le masque et l'aspect inévitablement non vivant du rendu. Si le masque est mal réalisé et que l'artifice est trop visible, l'effet aura plus facilement tendance à pencher du côté du grotesque et ce type d'incarnation ne prendrait pas forme par l'image. La vision de ce corps à la fois présent et absent provoque une angoisse très subtile qui imbibe le film du début à la fin, à l'effet proche de l'inquiétante étrangeté théorisée par Ernst Jentsch et reprise ensuite par Sigmund Freud<sup>3</sup>.

---

1 Bennett Miller, *Foxcatcher*, États-Unis, 2015, Long métrage

2 Traduction par nos soins :

*Le réalisateur était inflexible par rapport au fait que les acteurs ne paraissent pas maquillés. Il voulait que le film soit très "au naturel"*

Bill Corso cité par Gwynne Watkins, site Yahoo Movies, consulté le 10/05/2015  
<https://awards.yahoo.com/post/110847988687/foxcatcher-makeup-artists-on-their>

3 Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté*, site de l'Académie de Grenoble, consulté le 09/05/2015  
[http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/file/freud\\_etrangete.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/file/freud_etrangete.pdf)



*Illustration 27: Foxcatcher, Bennett Miller, 2015*

Sans vouloir s'attarder sur un concept très souvent cité, disons simplement qu'il est lié à un sentiment d'angoisse par rapport à un sujet familier dont la vraie nature provoque un doute. Pour mieux le cerner il faut déjà savoir que la traduction du terme porte souvent à controverse. *Unheimliche* en allemand se traduit par la réunification du préfixe *Un* exprimant la privation et de *heimlich* signifiant le familier. D'autres tentatives de traduction ont eu lieu au cours des années ; on parla de *l'étrange familier* (François Roustang) ou de *l'inquiétante familiarité* (Roger Dadoun)<sup>1</sup>.

« l'inquiétante étrangeté sera cette sorte de l'effrayant qui se rattache aux choses connues depuis longtemps, et de tout temps familières »<sup>2</sup>

« E. Jentsch a mis en avant, comme étant un cas d'inquiétante étrangeté par excellence "celui où l'on doute qu'un être en apparence animé ne soit vivant, et, inversement, qu'un objet sans vie ne soit en quelque sorte animé", et il en appelle à l'impression que produisent les figures de cire, les poupées savantes et les automates. »<sup>3</sup>

N'allons pas plus loin dans la lecture psychanalytique qui serait passionnante mais trop volumineuse. Quoi de plus familier, de plus intime que la peau ? Ce

---

1 Ibid. p.1

2 Ibid. p.48

3 Ibid. p. 54

matériau qui ne ment jamais, qui dévoile l'histoire et la nature de la personne observée de manière presque inconsciente. Ici c'est un ressenti particulièrement morbide qui s'en dégage, sans qu'il puisse être aisément qualifié. Le visage spécifiquement nécessite une harmonie particulière pour que sa vision ne soit pas bouleversée, et lorsqu'il se fait trop *autre* et pas assez *même*, l'angoisse va naître.

Ce procédé spécifique trouve un bel exemple antérieur dans *Les Yeux sans Visage*<sup>1</sup>, titre évocateur du malaise dont nous parlons justement. L'épiderme, par son remplacement, son absence, fait sentir toute son importance dans l'élaboration et l'incarnation d'un visage humain. Ici le masque n'est pas forcément réaliste (on pourrait le définir comme neutre) mais le noir et blanc aide à la confusion et rend la présence de Christiane Génessier particulièrement fantomatique.



*Illustration 28: Les Yeux Sans Visage, Georges Franju, 1959*

Voici donc un incarnat particulier qui, procédant volontairement ou non d'une recherche de naturalisme, permet finalement l'incarnation d'une figure spécifique grâce au travail sur la peau. Le maquillage, le masque, le recouvrement total ne pouvant représenter la vie, il peut représenter son absence. Un axe de travail qui peut se révéler intéressant dans l'élaboration de figures angoissantes, notamment par son côté presque inconscient de par sa subtilité. Ici évidemment le corps trouve une de ses puissances cristallisée en objet simple car la peau ne peut exprimer tout son panel, mais la résonance entre la forme et le fond est certaine.

---

1 Georges Franju, *Les Yeux sans visage*, France, 1959, Long métrage

## Chapitre 2 : Photogénie

Passons maintenant sous le masque et concentrons nous sur un aspect en lien avec le rôle de l'opérateur. Concept aux paramètres difficiles à cerner, la photogénie a fait couler beaucoup d'encre au cours du siècle dernier et semble fondamentale en vue de notre sujet. C'est l'avant garde française des années 1920 qui fut la première à s'y intéresser, en particulier Louis Delluc qui inventa le terme (qu'il inscrivait en parallèle à l'art cinématographique, soit en opposition à l'industrie cinématographique) et Jean Epstein qui s'y intéressa de près. Elle concernait en premier lieu tout ce qui se plaçait devant l'objectif, c'est à dire objets comme acteurs, et regroupait ce qui se trouvait magnifié par le médium ; *Qualité poétique ou esthétique d'une personne ou d'un objet révélée et amplifiée par le cinéma ou la photographie*<sup>1</sup>. Aujourd'hui la définition semble cibler plus particulièrement les modèles humains dans le langage courant, le concept apparaissant comme un moteur esthétique certain de l'œuvre et alors nécessaire dans notre recherche.

L'une des bases de l'idée même de créer une œuvre est le désir de filmer quelqu'un ou quelque chose. On ne filme que par désir, si nous ne croyons pas en ce que nous filmons, alors il est inutile de penser même sortir une caméra. Par là, il est impossible qu'une œuvre fonctionne sans que l'opérateur ne croit en la beauté de son sujet. C'est un travail vers la photogénie que nous devons mettre en œuvre dans l'élaboration de l'image du film. S'il est évident que celle-ci résulte de l'harmonie globale d'un visage et donc de tous ses éléments, la peau tient un rôle absolument fondamental dans sa mise en place. Tachons de l'étudier et de voir comment la préserver.

« Mais le plus grand mystère, c'est la photogénie. Je ne la devine pas si je ne suis pas derrière la caméra. Elle m'est imperceptible et c'est avec cela que je fabrique le plus : l'angle et la hauteur exacts pour magnifier un visage. »<sup>2</sup>

---

1 Article *Photogénie*, site du cnrt, consulté le 05/05/2015  
<http://www.cnrtl.fr/definition/photogénie>

2 Caroline Champetier, *Le corps voit autant que les yeux*, site de l'AFC, consulté le 25/04/2015  
<http://www.afcinema.com/Pour-Caroline-Champetier-AFC-Le-corps-voit-autant-que-les-yeux.html>

La photogénie tient de deux facteurs, le corps de l'acteur et le regard que retranscrit la caméra de celui-ci. Comme dit juste au dessus, si elle fut sujet de nombreuses études elle a surtout pu évoluer avec le temps, celle du muet n'étant pas celle du parlant par exemple. Les nombreuses définitions s'accordent autour d'un supplément comparé au naturel et procède par là d'une certaine magie développée dans l'image.

« [le cinématographe] rend perceptibles par la vue et par l'ouïe des individus que nous tenions pour invisibles et divulgue la réalité de certaines abstractions. »<sup>1</sup>

Nous sommes proches de la phrase de Paul Klee si chère à Merleau Ponty<sup>2</sup> et de notre recherche d'incarnation, comme le souligne d'ailleurs la définition d'Edgar Morin :

« Qualité complexe et unique d'ombre, de reflet et de double qui permet aux puissances affectives propres à l'image mentale de se fixer sur l'image issue de la reproduction photographique. »<sup>3</sup>

La photogénie entend une résonance de la puissance formelle avec ses finalités psychologiques, et si elle possède un tel prestige, évidemment certains tentèrent de s'en emparer, de la manipuler et de la cristalliser dans une forme bien particulière. Elle apporte croyance en les pouvoirs de l'icône, pouvant aller jusqu'à l'idolâtrie et peut donc fasciner. Étudions d'abord sa forme détournée pour en cerner les fondements et finalités, dans le but de nous sensibiliser après coup à la beauté inhérente à nos sujets.

#### a) Culturelle

Aujourd'hui où la communication s'accroît à grande vitesse et l'image n'a jamais eu autant de pouvoir dans la sphère publique, la publicité (en particulier mode, produits de luxe et cosmétiques) semble gouverner l'idée de beauté idéale et dicter une forme de photogénie codifiée. A bien y regarder ces règles furent constituées en

---

1 Jean Epstein, *Photogénie de l'impondérable*, Bibliographie sélective et commentée, site de la Cinémathèque, consulté le 09/05/2015

[www.cinematheque.fr/data/document/bibliographie-jean-epstein2.pdf](http://www.cinematheque.fr/data/document/bibliographie-jean-epstein2.pdf)

2 *L'art ne reproduit pas le visible, il rend visible*. Op cit.

3 Edgar Morin cité par Louise Merzeau, *De la Photogénie*, site du Cairn, consulté le 09/05/2015  
[http://www.cairn.info/zen.php?ID\\_ARTICLE=CDM\\_015\\_0199](http://www.cairn.info/zen.php?ID_ARTICLE=CDM_015_0199)

majeure partie dès le début du siècle avec par exemple le studio Harcourt, ce dernier étant connu parmi d'autres pour avoir élaboré une méthode et une esthétique particulière concernant la photographie de star. A propos d'incarnat, les peaux sont lisses et tendues, la surexposition gomme tous les défauts et la direction lumineuse écrase en partie les reliefs du visage. Dans son mémoire Julien Hogert<sup>1</sup> met par ailleurs bien en relief le parallèle entre la représentation iconique de l'art pictural et les codes publicitaires héritiers du studio (longue focale qui aplatit les reliefs jugés disgracieux, unicité du teint, regard caméra...). Ce *memento mori*<sup>2</sup> qui s'inscrit en temps normal sur chaque visage et porte la valeur d'humanité est ici gommé. La chair chez Harcourt est inexistante, surface lisse et dure, elle est du même marbre dont sont formées les statues antiques, d'une beauté froide d'idoles qui ignore les lois du temps et de la mort.

« l'image olympienne d'un acteur qui a dépouillé la peau du monstre agité, trop humain, et retrouve enfin son essence intemporelle. »<sup>3</sup>



*Illustration 29: Isabelle Huppert photographée par le studio Harcourt*

1 Julien Hogert, *Regarder le visage des autres*, ENSLL, Saint Denis, 2013, p.95

2 « Souviens toi que tu vas mourir. », locution latine

3 Roland Barthes, *L'imaginaire studio Harcourt*, Site Pearson, consulté le 03/05/2015  
[http://www.pearson.fr/resources/titles/27440100022390/extras/9319\\_pags16\\_27.pdf](http://www.pearson.fr/resources/titles/27440100022390/extras/9319_pags16_27.pdf)

Cette photogénie transforme la beauté en étiquette, en slogan, le corps y est un objet simpliste à qui on applique continuellement plus ou moins les mêmes recettes. *On ne vieillit jamais dans le rêve ou la poésie*<sup>1</sup>. Le rêve du mythe de jeunesse s'inscrit dans les peaux, instaurant une certaine tyrannie de l'image. On retrouve cette idée de masque développée dans le chapitre précédent et leur vue peut en réalité comporter quelque chose d'assez effrayant. La publicité quant à elle réussit plus souvent à donner un aspect vivant à ses figures et développe sa puissance justement dans le mélange, à la fois accessible, humaine et immortelle.

### b) Naturelle

C'est ici qu'intervient la personnalité de l'opérateur. Nous l'avons vu la photogénie dépend en majeure partie de la relation entre le corps du comédien et la caméra.

« J'ai souvent filmé Isabelle Huppert, et je ne saurais pas dire pourquoi elle est invisible dans la rue, et que dès que cela tourne, on ne voit qu'elle. »<sup>2</sup>

De nombreux acteurs sont par ailleurs très au fait de leur photogénie et interviennent dans la manière dont ils sont mis en scène ou en lumière (ou bien maquillés comme dit dans le chapitre précédent). Certains autres sont moins chanceux d'une certaine manière et présentent des caractéristiques de peaux qui ne correspondent pas au support d'enregistrement : impossible de leur donner une teinte juste même avec étalonnage, on entend parfois aussi parler d'acteurs qui *n'accrochent pas le point* et qui apparaissent constamment légèrement flous.

Cependant il ne faut pas négliger le rôle de la mise en scène et du travail de directeur de la photographie. La photogénie est aussi une affaire de sensibilité, l'équipe artistique en est le médium, le révélateur. Bien que lié au concept plus généraliste concernant aussi les objets cité en début de chapitre, on peut voir que déjà au début de ses théories Jean Epstein en parlait :

---

1 Sappho de Mytilène citée par Gérard Guillet, *Les pouvoirs de la peau*, Albin Michel, Paris, 2012, p.160

2 Caroline Champetier, *Le corps voit autant que les yeux*, site de l'AFC, consulté le 25/04/2015 <http://www.afcinema.com/Pour-Caroline-Champetier-AFC-Le-corps-voit-autant-que-les-yeux.html>

« Certes un paysage photographié par l'un des quarante ou quatre cents metteurs en scène sans personnalité que Dieu envoya sur le cinéma comme il envoya autrefois les sauterelles sur l'Égypte, est semblable exactement à ce même paysage photographié par une autre de ces sauterelles du cinéma. Mais ce paysage ou ce fragment de drame mis en scène par un Gance ne ressemblera en rien à ce qu'il aurait été, vu par les yeux et le cœur d'un Griffith, d'un L'Herbier. »<sup>1</sup>

Ceci peut paraître naïf mais on a tendance parfois à oublier l'importance de la démarche dans la photogénie, elle résulte d'une sensibilité et d'un travail, bien qu'elle dépende en tout premier lieu de la nature de la personne filmée. Il nous faut donc être sensible à la beauté spécifique de nos acteurs et savoir la préserver tout en la respectant au long de chacun de nos plans, la personnalité de l'opérateur et du metteur en scène étant alors fondamentales pour livrer un rendu spécifique et non formaté.

La première étape est évidemment très simplement de filmer son modèle. Voir la transcription des teintes de sa peau par la caméra, sa manière d'accrocher la lumière.... Soyons attentifs à nos comédiens, en amont observons les réactions de leur peaux selon différents environnements ou provocations (d'où l'intérêt des phototypes présentés dans la partie I), la géométrie de leur visage et leur manière de se mouvoir. Tout ce que nous avons vu dans les parties précédentes est évidemment essentiel et concourra dans notre chemin.

La lumière est l'énergie qui animera nos corps, c'est à travers elle que l'opérateur trouve sa patte, les grands noms possédant leurs astuces pour justement respecter et aller chercher leurs sujets. Yves Angelo et Caroline Champetier (AFC) conseillent des sources éloignées très diffusées, Gérard Simon (AFC) indique éviter les réflecteurs blancs pour éclairer ses comédiens car la couleur contaminerait selon lui la peau et se retrouverait dans l'image<sup>2</sup>, Erwan Eliès porte un intérêt tout particulier dans le dépron, par son épaisseur et son côté malléable, la lumière le traverse et ressort parfaitement diffusée, les rayons dispersés viennent taper aléatoirement sur la géométrie particulière du visage, faisait visuellement pétiller la peau. L'œil y est sollicité de manière aléatoire et nous retrouvons la vibration qui anime le corps. Une constante semble à nouveau résider dans la diffusion qui apporte de la douceur et

---

1 Jean Epstein, « De quelques conditions de la photogénie », *Anthologie du cinéma*, La Nouvelle édition, Paris, 1946, p.156

2 Gérard Simon, *Ciné-club de Louis Lumière n°32*, Le Grand Action, Paris, 19/02/2014

vient caresser, envelopper délicatement le visage dans sa globalité et respecte son harmonie là où la lumière directive vient le cisailer, creuser des ombres dures et nous livrer des fragments plutôt qu'un tout.

« La peau doit refléter et non effacer la lumière, qui à son tour doit caresser, et non aplatir ce qu'elle frappe. »<sup>1</sup>



*Illustration 30: Villa Amalia, Benoît Jacquot, 2008 - 01*



*Illustration 31: Villa Amalia, Benoît Jacquot, 2008 - 02*

Si on reprend l'image d'Isabelle Huppert, quelque chose de saisissant se dégage de son visage. Bien des années ont passé depuis le cliché d'Harcourt mais observons la

---

<sup>1</sup> J.V Sternberg, cité par Louise Merzeau, *De la Photogénie*, site du Cairn, consulté le 09/05/2015  
[http://www.cairn.info/zen.php?ID\\_ARTICLE=CDM\\_015\\_0199](http://www.cairn.info/zen.php?ID_ARTICLE=CDM_015_0199)

délicatesse avec laquelle sa peau accroche et réfléchit les rayons lumineux, se mariant élégamment avec la diffusion de l'image, floutant légèrement les hautes valeurs et apportant une certaine douceur dans les traits. La lumière semble émaner directement de sa peau, on retrouve quelque chose de la grâce divine tout en conservant la fragilité. La photogénie s'écrit à travers la lumière et la peau, dans l'étreinte des deux avec le matériau film et par le chemin creusé par l'opérateur. Jean Epstein parlait en plus de l'importance du temps par rapport à cette dernière, or, comme nous l'avons déjà précédemment soulevé, quel matériau est plus sensible au passage du temps que la peau ? Bien que la photogénie relève évidemment d'autres segments que l'incarnat (la façon de se mouvoir, le regard, la forme du visage...), elle résulte d'un tout, de son harmonie et l'épiderme fait partie de ses matières premières. Il n'y a évidemment pas de règle imposée, et chaque metteur en scène parlera à sa manière de celle de ses sujets.

[A propos de *White Material*] « On avait fait les essais avec Isabelle [Huppert] et on s'était rendu compte que dans une lumière aussi... comment dire ? Le rendu n'était pas très doux sur une peau blanche. Parce que la peau blanche a tendance à rougir un peu, puis la lumière tombe à pic dès dix heures du matin. On s'était rendu compte qu'on allait jouer avec ça pour que les acteurs soient beaux et soient regardés dans leur beauté et pas annihilés. Et du reste j'ai beaucoup aimé ça parce que je pense que si on les avait éclairés au début, si on avait mis des réflecteurs et tout, ils auraient eu l'air de héros tropicaux, alors que là je trouve qu'ils sont beaux et étrangers. On voit leur peau, le grain de leur peau. »<sup>1</sup>

---

1 Claire Denis cité par Romain Baudéan, *Les enjeux de la caméra portée*, ENSLL, Saint Denis, 2010, p.110

## Chapitre 3 : Réveiller la peau

Étudions maintenant de quels pouvoirs certaines stratégies de mises en scène jouent pour rendre vivants et véritables les corps à l'image.

### a) Contact

Commençons par souligner l'importance de la mise en scène du toucher dans l'évocation du tégument. Pour cela observons déjà notre rapport à l'image.

« Je ne [...] regarde pas [le tableau] comme on regarde une chose, je ne le fixe pas en son lieu, je vois selon ou avec le tableau plutôt que je ne le vois. »<sup>1</sup>

Bien qu'il soit fait référence à une œuvre picturale, cette propriété prend de même sens au travers des autres arts de l'image. Cette implication du spectateur qui peut voir selon ou avec entraîne des réponses perceptives particulières. Patricia Pisters dans son ouvrage *The Neuro-Image: A Deleuzian Film Philosophy of Digital Screen Culture* souligne les rapports entre spectateur et écran en s'appuyant sur les recherches menées à propos des neurones miroirs<sup>2</sup> depuis le début des années 1990.

« In contrast, mirror neurons (alongside so many other recent finding in neuroscience) indicate that the screen is not situated as a protection between our minds and the outside world but that there is a direct and embodied screen effect in our brains. Neuroscientists conducting research on neurons have also experimented with showing test subjects human actions displayed on video screens. Mirror neurons were shown to work the same way whether viewing others in real life or viewing them on the screens. Here the « protective » function of the screen seems much weaker than the classic theories of film spectatorship have theorized. It is not that manipulations like framing, montage, mise-en-scène, and cinematography or other aspects of selection and mediation do not have an effect – the most certainly do. Nevertheless such studies tell us that the power of images is more direct than we have ever conceived before. »<sup>3</sup>

---

1 M. Merleau-Ponty cité par M. Carbone, *La chair des images*, VRIN, Paris, p.12

2 Les neurones étant stimulées de manière identique à la fois lors de la pratique d'un geste moteur mais aussi par la vue d'un sujet extérieur l'exerçant.

3 Traduction par nos soins :

*A l'opposé, la réaction des neurones miroirs (tout comme beaucoup de découvertes récentes en neurosciences) nous indique que l'écran n'est pas une protection entre nos esprits et le monde extérieur mais qu'il existe un effet d'écran directement dans nos cerveaux. Les neuroscientifiques*

Un spectateur de cinéma observe donc le geste de toucher non pas comme le simple constat d'une action mais développe un rapport perceptif particulier avec celui-ci et n'est pas freiné par la dimension à priori séparative suggérée par l'écran. En réalité lors de la vision d'une œuvre, le corps du spectateur est aussi convoqué. C'est en cela que l'action de toucher, sens de la peau avant tout, peut éveiller la tactilité chez celui-ci et qu'elle en devient fondamentale lorsqu'on souhaite traduire la sensation épidermique dans une œuvre. A ce propos les peintres semblent avoir depuis plusieurs siècles bien deviné ce constat, le toucher étant régulièrement mis en avant, en particulier dans les représentations érotiques (également ce sur quoi fonctionne le cinéma érotique). Une forme d'intersubjectivité semble donc de mise dans la représentation par l'image, prônant le toucher comme visée de la vision, ce que, dans une autre optique, dénotent les théories sur la capacité haptique que peut recouvrir l'image.



Illustration 32: Martha, R.W Fassbinder, 1974 - 01



Illustration 33: Martha, R.W Fassbinder, 1974 - 02

## b) Provocation

Enfin pour qu'un corps manifeste au plus haut son humanité, poussons le à réagir. C'est ici qu'interviennent les moyens de mise en scène pour susciter une

*ayant conduit des recherches sur les neurones ont aussi expérimenté cet effet en diffusant des gestes humains sur des écrans vidéo. Il a été observé que les neurones miroirs fonctionnaient de la même manière selon que les autres étaient vus dans la vie réelle ou sur les écrans. Ici alors la fonction « protectrice » de l'écran semble affaiblie comparée aux théories classiques concernant le rapport aux spectateurs. Il ne s'agit pas de dire que des manipulations comme le cadrage, le montage, la mise en scène, le travail de la photographie ou autres n'ont aucun effet – certainement qu'ils en ont un. Toujours est il que de telles études nous montrent que le pouvoir des images est bien plus direct que ce nous pensions auparavant.*

Patricia Pisters, *The Neuro-Image: A Deleuzian Film Philosophy of Digital Screen Culture*, Stanford University Press, Stanford, 2012, p.116

réaction physique chez notre acteur et délaissier la simulation au profit de l'incarnation, dont la preuve se matérialise par l'empreinte. Si la chair ne ment jamais alors ne cherchons déjà pas à la détourner, Mary Pickford se mettait à pleurer 15 minutes avant la prise pour imbiber ses joues<sup>1</sup> et Ingmar Bergman se souciait du sommeil de ses actrices par rapport à leurs teints pour *Cris et Chuchotement*<sup>2</sup>.

Dans cette entreprise il est tout d'abord courant que des metteurs en scène, se concertant avec un ou plusieurs acteurs, cherchent à provoquer des réactions impromptues chez d'autres par le biais de répliques ou actions initialement non prévues par le scénario, celles-ci pouvant se manifester par des réponses épidermiques comme des rougissements. De même pour continuer l'idée de toucher évoqué précédemment nous pouvons, par l'action effectuée sur une peau, engendrer une réaction visible qui nous rendra sa vue plus sensible. La peau garde la trace de l'étreinte, l'ampleur de celle-ci équivalente à celle de la réaction et de la vie piquée à vif du sujet. Voyons à ce propos l'effet saisissant du corps meurtri de Charlotte Gainsbourg dans *Nymphomaniac*<sup>3</sup> sous les coups lui étant assenés. Sans dépasser la surface, le sang nous « saute aux yeux ». Nous revoilà en présence de la couleur irruption de l'incarnat, la preuve de la vie du sujet, de sa composition de chair<sup>4</sup>.

De même cherchons du côté de la motricité du corps. Sur le tournage de *The Smell of Us* par exemple Larry Clark se débarrasse de la structure classique de répétition/prise et compose une activité continue des organismes. Ces derniers entraînés dans un mouvement ininterrompu sont chauffés, la chair se trahissant dans les



Illustration 34: *The Smell of Us*, L. Clark, 2015

- 1 Mary Pickford citée par Jacques Aumont, *Du visage au cinéma*, Les Cahiers du Cinéma, Paris, 1992, p.47
- 2 Interview de Liv Ullman, DVD du film, Edition Les films de ma vie
- 3 Lars Von Trier, *Nymphomaniac*, Danemark, France, Allemagne, Belgique, 2013, Long métrage
- 4 On en trouve le paroxysme dans le dermatoglyphisme, sensibilité particulière chez certains individus grâce à laquelle à la suite d'un contact cutané avec un objet fin le sang remonte pour s'inscrire pendant plusieurs minutes sur le corps à l'endroit où le toucher s'est effectué (un gonflement y aura ensuite lieu).

peaux imbibées, suante d'humanité. Philippe Grandrieux opère des mêmes procédés ; certaines séquences de *Un lac* furent tournées après avoir entraîné l'équipe dans des entreprises physiques sur les côtes montagneuses, le tout dans le même souffle. La peau étant sensible à la moindre excitation, la réunion des éléments en décors naturels comme le vent, le froid, l'humidité, tous concentrés autour de l'élément chair comme le qualifiait Merleau Ponty, vont l'imprégner chacun à leur manière, celui-ci les conservant en son sein pour afficher à la vue du spectateur un échantillon de l'empreinte transcrivant d'une certaine manière *l'aura* si chère à Walter Benjamin, de ce moment précis où la vie s'est manifestée, qui trouve dans la peau un moyen de matérialisation plaçant l'humain comme surface sensible absolue, comme méta-écran.

C'est l'irruption de la couleur du sang, de la vie qui s'imprime sur l'épiderme, c'est l'énergie vitale qui est la clef de l'incarnation. On utilise souvent cette maxime d'Antoine Lavoisier pour illustrer les principes chimiques au cours de l'enseignement secondaire : *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme*. Cette phrase possède une résonance beaucoup plus forte que son domaine originel. En cherchant l'incarnation, on cherche l'énergie et c'est en les poussant dans leurs retranchements que les corps humain et filmique la convoquent au plus haut point<sup>1</sup>. A travers les réponses, les transformations selon la formule de Lavoisier, l'énergie vitale devient visible. Alors la technique devra suivre avec justesse et ce que nous avons vu au cours des parties précédentes sera nécessaire pour donner corps à nos images, faire entrer en résonance la forme avec cet *instant du monde*.

La lumière, imprégnée de l'organisme des modèles, venant taper la surface sensible du dispositif de prise de vue, se transcrit en celle du projecteur venant frapper l'œil, le corps du spectateur expérimente la vie qui s'est déroulée pendant l'acte de création, sur le tournage. La retranscription des corps en plein travail, les chairs humaine et filmique se gorgent d'énergie, les peaux s'adaptent, s'imprègnent, s'humidifient, rougissent, hurlent, et n'ont jamais été aussi vivantes.

---

1 A ce propos dans une séquence de *La Vie Nouvelle*, Philippe Grandrieux opte pour une caméra thermique et c'est un rayonnement lumineux purement issu de l'énergie du corps transformée sous forme de chaleur que ceux-ci dégagent qui vient s'imprimer sur la surface sensible.

# Conclusion

La peau est un matériau délicat et subtil à gérer. Sa nature matérielle et son image nécessitant d'échapper à une matérialisation trop abrupte nous poussent à exercer un contrôle avancé sur celle-ci, tout en laissant de la place aux chocs du hasard pour éviter une autorité trop cérébrale et pas assez organique. Textures et couleurs doivent retranscrire le vivant de l'organe et le sang sous-jacent, au même titre que la surface diaphane qu'elle nous présente à la vue. C'est en travaillant *l'imperceptible* que nous développerons la magie, invoquerons la croyance et permettrons l'incarnation.

Les principes que nous avons étudiés appellent au détournement du réel pour trouver une forme correspondante à la rencontre du sujet avec le support filmique, et dont l'empreinte retranscrit l'énergie de cette rencontre, permettant la juste représentation de nos personnages. *Essayer de canaliser l'énergie qui en émane* comme l'indique la citation de Francis Bacon en début de mémoire.

Concernant cette dernière, certains auront pu trouver étrange d'impliquer un peintre affichant des portraits comprenant de telles expérimentations déformantes dans un travail sur le cinéma. Bacon est un artiste difficile à caractériser et je ne prétends pas m'y risquer. Je souhaite juste préciser que, bien que chez lui le détour de la forme passe par un décalage prononcé, appelant des puissances souterraines, au final l'homme reste au centre de son œuvre. C'est bien l'incarnation du visage humain qui est cherchée par celui-ci, et son pouvoir est tel qu'aujourd'hui il compte parmi les artistes dont les œuvres se vendent aux prix les plus élevés<sup>1</sup>. Ces puissances ne doivent pas être oubliées au cinéma, bien que celui-ci propose à priori de rendre une vision se rapprochant davantage de la réalité concrète. Le 7ème art n'est pas à considérer comme une pratique qui cerne, nous devons expérimenter dans les pouvoirs que celui-ci propose à travers la forme, surtout avec l'arrivée d'un support comme le numérique.

---

1 Didier Anzieu a d'ailleurs pu rapporter dans *L'image, le texte et la pensée* le sentiment particulier à la vue de son propre visage venant s'imprimer en reflet sur une vitre protégeant un des tableaux de l'artiste, fusionnant alors avec le portrait et incarnant la figure au plus haut point par le détour du visage même du spectateur.

Cette technique récente est encore en pleine phase de perfectionnement et nous vivons un passage crucial dans l'histoire de l'esthétique cinématographique. Aujourd'hui certains nous plongent encore dans des discours liés uniquement aux données quantifiables, pour eux par exemple un capteur permettant une plus grande définition d'image sera forcément meilleur. Il m'intéressait alors particulièrement de revenir à certaines questions de base, à savoir que cherche-t-on en réalité lorsqu'on façonne une image ? Devant faire face aux réalités de l'industrie, la pellicule ayant quasiment disparu, il est essentiel de ne pas être réticents ou même technophobes à l'égard des nouveaux instruments : nous devons aller à la découverte de leurs capacités. Le progrès ne s'arrêtera évidemment pas et nous avons à l'accompagner en permanence ; nous observons aujourd'hui des supports de plus en plus intéressants, en haute ou moyenne gamme, certains de ceux-ci réussissant à convaincre les opérateurs les plus chevronnés de leur qualité en texture et couleur (la Sony F65 reste la caméra dont j'aurai le plus entendu parler durant mes recherches). La chair de nos images est primordiale dans l'élaboration de l'incarnat et il nous appartient d'étudier le panel de supports disponibles pour choisir avec justesse celui qui correspondra le mieux au sujet.

En se « heurtant » à la peau, le numérique a dû affronter un adversaire de taille, lui même étant à la base naturellement peu préparé pour cette rencontre. Il manquait d'organicité en exerçant un contrôle trop parfait, trop lisse sur les paramètres, oubliant le mariage des couleurs et le chaos de la texture qui entraient parfaitement en accord avec les peaux.

Ce mémoire pose les premières bases de réflexion sur la carnation à l'écran et j'espère avoir pu transmettre au lecteur la beauté que peut représenter le filmage de la peau, voire lui ouvrir des pistes de recherches formelles pour ceux qui s'intéressent à l'image. Devant l'ampleur des possibilités d'ouvertures que ce travail présentait, les questions soulevées et le chemin tracé sont forcément intimement liés à mon appréciation personnelle. Nous n'avons évidemment pas couvert toute la question, loin de là, laissant certains aspects du travail de l'image malheureusement de côté, aussi bien esthétiques que techniques ; la post-production ou l'optique par exemple participant pleinement au rendu final en texture et couleur. L'entreprise du sujet

nécessitait des choix, surtout dans le temps imparti. De plus comme nous avons pu le voir le vivant doit échapper aux carcans : en le conceptualisant trop, on pourrait le rendre en quelque sorte squelettique. Aussi ce qui est décrit au long de ces pages ne tient pas valeur de vérité absolue et la peau peut se trouver magnifiée par bien d'autres moyens, que je compte pouvoir expérimenter au gré de ma future expérience.

Enfin, bien que de nombreux points dépendent de la technique mise en place, nous ne devons pas oublier le travail collectif et l'implication personnelle de chacun des membres. Même si l'opérateur doit mettre de lui même dans sa façon d'élaborer son incarnat (Rimbaud disait à ce sujet que *le rôle du peintre est de cerner et projeter ce qui se voit en lui*), devant être sensible non seulement à la nature de l'image mais aussi à celle de son sujet et le filmer avec justesse, l'acte de création au cinéma est collectif et dépend de la rencontre et des énergies déployées. Encore une fois, comme l'indiquait Bacon :

« La perception du vivant est le but à atteindre. »

# Bibliographie

## Ouvrages et articles théoriques :

- AUMONT Jacques, *Du Visage au Cinéma*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1992
- DE BAECQUE Antoine, CORBIN Alain, VIGARELLO Georges, COURTINE Jean-Jacques, *Histoire du Corps : Tome 3, Les Mutations du Regard, Le Xxe Siècle*, éditions Seuil, Paris, 2006
- BAQUE Dominique, *Visages, du masque grec à la greffe du visage*, éditions du Regard, Paris, 2007
- BARKER Jennifer, *The Tactile Eye, Touch and the Cinematic Experience*, University of California Press, Los Angeles, 2009
- BERGALA Alain, DENIEL Jacques, LEBOUTTE Patrick, *Une Encyclopédie du Nu au Cinéma*, Exhibitions International, Leuven, 1993
- DIDI-HUBERMAN Georges, *L'image ouverte*, Gallimard, Paris, 2007
- DIDI-HUBERMAN Georges, *La peinture incarnée*, Éditions de minuit, Paris, 1985
- LANEYRIE-DAGEN Nadeige, *L'invention du corps*, Flammarion, Paris, 2006
- MAURO CARBONE, *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*, VRIN, Paris, 2011
- GROUPE MU, *Traité du signe visuel, pour une rhétorique de l'image*, Le Seuil, Paris, 1992
  
- BEUGNET Martine, « La forme et l'informe : de la dissolution du corps à l'écran », *Images des corps/corps des images au cinéma*, dir. Jérôme Game, ENS éditions, Lyon, 2010, p.49-59
- BEYAERT GESLIN Anne, « De la texture à la matière », *Protée Volume 36 numéro 2*, Érudit, Montréal, 2008
- CHAMPETIER Caroline, *Le corps voit autant que les yeux*, site de l'AFC  
<http://www.afcinema.com/Pour-Caroline-Champetier-AFC-Le-corps-voit-autant-que-les-yeux.html>

- CUIR Raphaël, « Peaux virtuelles, chairs hybrides, imaginer nos corps à l'âge digital », *Numérique et Trans esthétique*, dir. Gérard Leblanc, Sylvie Thouard, Presses Universitaires du Septentrion, 2012, p.169-176
- DANNIEL-GROGNIER Marie, « Des Visages comme Masques au Masque de la Fiction : Flaherty, Murnau et la Quête de l'Autre dans les Sociétés Primitives », *Masques et Lumière*, CinémAction, Corlet éditions Diffusion, 2006, p.39-50
- EPSTEIN Jean, « De quelques conditions de la photogénie », *Anthologie du Cinéma*, dir. Marcel Lapiere, La Nouvelle édition, Paris, 1946
- KOVACZ Katalin, « La couleur et le sentiment de la chair dans les premiers "Salons" de Diderot », *Diderot Studies*, éditions Thierry Belleguic, 2007, p.125-142

#### **Ouvrages et articles techniques :**

- BELLAICHE Philippe, *Les Secrets de l'image vidéo*, Paris, Eyrolles, 2013
- FOURNIER Jean Louis, *La Sensitométrie, les sciences de l'image appliquées à la prise de vue cinématographique*, Paris, Dujarric, 2006
- ROSS Philippe, *La texture de l'image à travers le contrôle du piqué*, site de l'AFC <http://www.afcinema.com/La-texture-de-l-image-a-travers-le-contrôle-du-piqué-dans-les-cameras-numériques.html>
- STEPHEN Ian, *Facial Skin Coloration Affects Perceived Health of Human Faces*, 2009  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2780675/>

#### **Travaux de recherche :**

- HERITIER SALAMA Magda, *Vers une redéfinition du mot grain et une hybridation des textures*, ENSLL, Saint Denis, 2014
- HOGERT Julien, *Regarder le visage des autres*, ENSLL, Saint Denis, 2013
- MAGNAIN Caroline, *Modélisation de la couleur de la peau et sa représentation dans les œuvres d'art*, INSP, Paris, 2009

- MENEGALE Laure, *De l'intérêt des objectifs argentiques en numérique*, ENSLL, Saint Denis, 2014
- ROUX Martin, *Persistence, ou l'influence de l'esthétique argentique sur les technologies numériques*, ENSLL, Noisy le Grand, 2012

**Ouvrages sur la peau :**

- BOUILLON Claude, *La Peau, Une enveloppe de vie*, Gallimard, 2002
- DAGOGNET François, *La Peau Découverte*, Les Empêcheurs de penser en Rond, 1998
- GUILLET Gérard, *Les Pouvoirs de la Peau*, Éditions Albin Michel, 2012
- VERGEZ Sarah, *La Peau : Un Continent à Explorer*, Paris, Editions Autrement, 2005

# Filmographie

- DREYER C.T, *La Passion de Jeanne d'Arc*, Danemark, France, 1928, Long métrage
- CLARK Larry, *The Smell Of Us*, France, 2015, Long métrage
- HUGUES John, *Ferries Bueller Day Off*, États-Unis, 1986, Long métrage
- DELVOYE Win, *Sybille II*, Belgique, 1999, Vidéo
- DENIS Claire, *Trouble Every Day*, France, 2001, Long métrage
- SCHNEEMANN Carolee, *Fuses*, États-Unis, 1965, Court métrage
- CLARK Larry, *Wassup Rockers*, États-Unis, 2006, Long métrage
- VAN SANT Gus, *Paranoid Park*, États-Unis, 2007, Long métrage
- VAN SANT Gus, *Mala Noche*, États-Unis, 1985, Long métrage
- MORRISEY Paul, *Like Sleep*, États-Unis, 1964, Court métrage
- JOHNSON Rian, *Looper*, États-Unis, 2012, Long métrage
- MILLER Bennett, *Foxcatcher*, États-Unis, 2015, Long métrage
- FRANJU Georges, *Les Yeux Sans Visage*, France, 1959, Long métrage
- GRANDRIEUX Philippe, *Un Lac*, France, 2008, Long métrage
- GRANDRIEUX Philippe, *La Vie Nouvelle*, France, 2002, Long métrage
- VON TRIER Lars, *Nymphomaniac*, Danemark, France, Belgique, Allemagne, 2013, Long métrage
- FASSBINDER RW, *Martha*, Allemagne, 1974, Long métrage

# Index des illustrations

Illustration 1: Angelica Dass, Humanae (work in progress).....	15
Illustration 2: Principe d'une matrice de Bayer.....	24
Illustration 3: 3 Grâces, Pierre Paul Rubens, 1639.....	33
Illustration 4: La Joconde, Léonard De Vinci, 1503-1506.....	37
Illustration 5: Vierge présentant l'enfant Jésus à St François d'Assises, Pierre Paul Rubens, 1618.....	37
Illustration 6: Principe d'un photosite Fovéon.....	41
Illustration 7: Exemple de tramage sur une peau - agrandissement prélevé sur le bras.....	42
Illustration 8: Ferries Bueller Day Off, John Hugues, 1986.....	55
Illustration 9: Sybille II, Wim Delvoye, 1999.....	56
Illustration 10: Intérêt des microlentilles sur les capteurs.....	64
Illustration 11: Trajet lumineux à travers un matériau diffusant.....	65
Illustration 12: Triangle de diffusion.....	65
Illustration 13: Composition d'une image argentique.....	70
Illustration 14: Captation de lumière par un photosite.....	71
Illustration 15: Formes, répartition et tailles des cristaux à même échelle dans deux pellicules de sensibilités différentes.....	72
Illustration 16: Valérie Belin, Untitled 2006.....	74
Illustration 17: Autoportrait au gorget, Rembrandt, 1629.....	77
Illustration 18: Autoportrait en Xeuxis, Rembrandt, 1663.....	77
Illustration 19: Fuses, Carolee Schneemann, 1965 - 01.....	78
Illustration 20: Fuses, Carolee Schneemann, 1965 - 02.....	78
Illustration 21: Différence structurelle entre capteur CCD et CMOS.....	79
Illustration 22: The Smell of Us, Larry Clark, 2015.....	81
Illustration 23: I Love You, Jacques Perconte, 2004 .....	82
Illustration 24: Wassup Rockers, Larry Clark, 2006.....	87
Illustration 25: Paranoid Park, Gus Van Sant, 2007.....	87
Illustration 26: Looper, Rian Johnson, 2012.....	90
Illustration 27: Foxcatcher, Bennett Miller, 2015.....	92
Illustration 28: Les Yeux Sans Visage, Georges Franju, 1959.....	93
Illustration 29: Isabelle Huppert photographiée par le studio Harcourt.....	96
Illustration 30: Villa Amalia, Benoît Jacquot, 2008 - 01.....	99
Illustration 31: Villa Amalia, Benoît Jacquot, 2008 - 02.....	99
Illustration 32: Martha, R.W Fassbinder, 1974 - 01.....	102
Illustration 33: Martha, R.W Fassbinder, 1974 - 02.....	102
Illustration 34: The Smell of Us, L. Clark, 2015.....	103

# Partie Pratique de mémoire

Tests comparatifs de carnations à travers différents supports numériques

Mémoire de Frédéric Le Joncour  
Section cinéma – Promotion 2012/2015

Sujet : De l'incarnat à l'incarnation, étude du vivant dans la retranscription de la peau.

Directrice externe de mémoire : Nicole Brenez  
Directeur interne de mémoire : Martin Roux  
Coordinatrice des mémoires : Giusy Pisano  
Directeur des études : Michel Coteret

## Table des matières

CV.....	3
Note d'intention.....	4
Protocole.....	5
Étude économique.....	5
Listes technique et artistique .....	6
Liste matériel.....	7
Synthèse des résultats.....	10
Maquillage.....	10
Coloris.....	13
Filtrage/diffusion.....	20
Bruit.....	25
Conclusion.....	27

Frédéric LE JONCOUR  
152 rue Damrémont  
75018 Paris  
06.78.65.31.35  
fr.lejoncour@gmail.com

Né le 17/05/1989  
Titulaire du Permis B  
Habilitation Electrique B2R

## FORMATION

- 2012-2015 ENS Louis Lumière Section Cinéma
- 2010-2012 Licence Cinéma et Audiovisuel à la Sorbonne Nouvelle (Paris III)
- 2008-2010 DUT Mesures Physiques, option Techniques d'Instrumentation à St Nazaire
- 2008 Baccalauréat Scientifique option SVT, spécialité Physique/Chimie avec option facultative Cinéma Audiovisuel au Lycée Brequigny (Rennes). Mention Bien

## FILMOGRAPHIE

### **Chef Opérateur :**

- 2013 - Caramel Song, de Paul Prache (CM, Sony F3) / ENSLL  
- Bobby Rembrandt, de Théo Trecul (CM, Canon 5D) / École de la Cité  
- Croyez moi j'ai l'oeil, de Clément Claretton (CM, Arri Alexa) / ENSLL
- 2014 - La Soif, de Frédéric Le Joncour (Exercice image, Phantom HD Gold) / ENSLL  
- Les Praticiens de l'Absolu, de Cyril Cante (CM, Arri Alexa) / ENSLL
- 2015 - Le Voleur de Lisbonne, de Léo Richard (CM, Panasonic AGDVX100) / La Fémis

### **Assistant Caméra :**

- 2014 - Night Call, de Pierrick Roland (CM, Moviecama) / ENSLL  
- Le temps passe comme des voitures, de François Nobécourt (CM, Arri Alexa) / ENSLL

### **Équipe électricité/machinerie :**

- 2014 - Louis Le Manchot, de Camille Jaulent (CM, Arri Alexa) / ENSLL  
- Le temps passe comme des voitures, de François Nobécourt (CM, Arri Alexa) / ENSLL

## COMPETENCES

**Caméras** - Vidéo : Panasonic AG DVX100, Sony HDR FX100, Sony PMW 100  
- DSLR : Canon 5D/6D  
- D-Cinéma : Arri Alexa Standard et Studio, Phantom HD Gold, Sony F3  
- 35 mm : MovieCam

**Logiciels** Final Cut, AVID, Adobe Premiere, Adobe After Effect, Resolve, RAIN

**Langues** - Anglais parlé et écrit régulièrement  
- Espagnol niveau scolaire

**Loisirs** Musique (Guitare)

**Sport** (pratique en club pendant plusieurs années) : Athlétisme, Football, Arts Martiaux  
(pratique en amateur) : Footing, Natation

## Note d'intention

Cette partie pratique consistera en une série de tests de prises de vue sur lesquelles nous pourrions apprécier les rendus sur différentes carnations. Je souhaite interroger plusieurs caméras numériques présentes dans la production actuelle (du cinéma professionnel au court métrage amateur) et constater les résultats en couleurs et en textures.

Le protocole inclura différents paramètres (notamment la nature de la lumière, la diffusion et le bruit) et sera identique pour chaque support, ce qui me permettra d'établir une observation comparative et ainsi illustrer de manière concrète mes recherches dans le mémoire.

Mes images seront effectuées sur plusieurs types de peaux. Ne souhaitant pas me perdre dans une surcharge de modèles qui pourrait nuire au bon déroulement de mon travail, je souhaite principalement faire mon étude sur une jeune femme et un jeune homme caucasiens.

Concernant la texture de l'image, le premier paramètre sera le bruit. En procédant à une sous-exposition de mes images je pourrai lors de l'étalonnage aller chercher à remonter les niveaux et ainsi générer l'artefact. Je ferai attention à ne pas toucher les paramètres liés directement à la prise de vue pour modifier mes poses car ils pourraient intervenir de manière détournée dans le résultat final (par exemple pour sous exposer je ne toucherai pas au diaphragme de l'optique mais à la lumière).

Je souhaite de même tester différents filtres de diffusion. L'optique quant à elle devra rester la même tout au long des essais (sa question viendrait ajouter une dimension trop complexe aux comparatifs).

Concernant la couleur il s'agira déjà tout simplement d'utiliser les caméras en prise de vue simple, incluant une prise maquillée et une non maquillée des mêmes personnes.

De plus ces essais me permettront de découvrir des outils implantés dans le monde professionnel que je n'ai pas encore eu l'occasion de manier pendant mes années à l'école et ainsi en acquérir une première expérience. Je devrai faire face à un

workflow particulier, mélangeant différents supports, ce qui pourra m'amener une expérience intéressante dans le domaine.

### Protocole

Les prises de vue se dérouleront à la fois en intérieur et en extérieur. Elles consisteront en un plan rapproché qui me semble un bon compromis pour apprécier les carnations du visage sans venir envahir l'écran. Je souhaiterais une focale moyenne (un 35mm) et un éclairage peu contrasté sur le visage. Il faut tout de même prévoir un certain temps pour le travail de la lumière car, bien qu'il s'agisse d'essais, le rendu final en est grandement dépendant.

Je comparerai les résultats en harmonisant de la manière la plus exacte possible les images obtenues des différentes caméras entre elles et soumettrai celles-ci à un professionnel de la post-production. Je souhaite utiliser les paramètres les moins destructifs, ainsi le format RAW sera largement privilégié (le Canon 5D ne pouvant cependant délivrer ce format, les images seront récoltées en h264).

### Étude économique

Une partie du matériel vient de l'école, la F65 et les filtres sont prêtés par l'entreprise de location Next Shot et le Canon 5D ainsi que la Black Magic proviennent d'un particulier. Les seuls coûts concernent la régie (frais de déplacement des participants et restauration).

## Listes technique et artistique

Équipe artistique	Adresse email	Numéro de téléphone
Jules Lanzaro	Jules.lanzaro@gmail.com	06 72 86 08 48
Léa Movsessian	movsessian.lealice@gmail.com	06 77 36 38 79

Équipe technique	Adresse email	Numéro de téléphone
Cyril Cante	Cyril.cante@gmail.com	06 32 36 15 19
Raphael Auger	Raphaelauger.pro@gmail.com	06 71 95 30 40
Florine Bel	belflorine@live.fr	06 89 18 93 52

# Liste matériel

## **CAMERA**

### Supports

- Sony F65 + alimentation et support d'enregistrement
- Canon 5D
- Black Magic
- Arri Alexa

### Optique

- Zeiss G.O 35mm

### Accessoires

- Mattebox 4\*5,6
- Tiges 19mm
- Moniteur Sony OLED
- Moniteur Transvideo
- Filtres de diffusion :
  - Tiffen - Glimmerglass
  - Schneider - Classic Soft
  - Schneider - Hollywood Black Magic
- Codex - Enregistreur RAW pour Alexa
- Valise Beebop avec chargeur pour Alexa
- Alimentation secteur 24V pour Alexa
- Jeu de BNC
- 2x disques durs externes
- 1x Valise opérateur
  - 1 cellule en lumière incidente
  - 1 cellule en lumière réfléchie
  - 1 décamètre

1 charte Macbeth

1 gris 18%

### Consommables

- Dust off
- Lens cleaner
- Gaffer

### **ELECTRICITE**

#### Tungstène

- 2x Fresnels 1kW
- 2x Fresnels 650W
- 2x Fresnels 300W

#### Support

- 6x pieds 1000
- 3x pieds U126
- 5x rotules

#### Alimentation

- 6x prolongs 16A

### **MACHINERIE**

#### Support caméra

- 1x Grandes branches
- 1x Tête Sachtler Studio 9X9

#### Divers

- 1x borniol 4\*4
- 3x Cadre 1,20x1,20m
- 10x pinces Stanley

- 1x barre alu 5m
- 2x colliers
- 2x jeux de mamas
- 1x Clap
- Gélamines diffusion 216, 250, 251
- Gueuses sable

## Synthèse des résultats

Procédons maintenant à l'étude de nos images. Il semblait intéressant que celles-ci passent entre les mains d'un professionnel en plus des miennes, celui-ci pouvant nous livrer à travers son expérience son ressenti des différences entre ses possibilités d'action. C'est ainsi que nous avons pu travailler en partie ensemble avec Jean Coudsi, ancien assistant caméra et opérateur, maintenant étalonneur, qui a bien voulu se prêter à l'exercice, je l'en remercie chaleureusement. Le but de nos travaux fut d'harmoniser les images pour obtenir des rendus les plus proches possibles entre eux. Aussi les résultats dispensés ici ne se rapportent qu'à un seul modèle, car nous nous sommes aperçu qu'inclure l'autre modèle semblait peu pertinent tant les résultats étaient proches ; ceci n'aurait fait qu'alourdir la démonstration. Traitant de résultats esthétiques (au sens commun), je me permettrai d'y émettre des jugements de goût, étant alors personnels et il est libre à chacun d'y voir les siens.

### Maquillage

Commençons par remarquer l'importance du maquillage. Ces premières images montrent les résultats au naturel puis avec maquillage et étalonnage (les autres paramètres étant identiques).

*Voir illustrations pages suivantes*

Nous avons ici une différence flagrante de photogénie et il est intéressant de noter qu'à mon sens, dans une vision globale des images sans maquillage, le Canon 5D donne des résultats plus satisfaisants que les autres supports. L'image est moins piquée, les détails moins présents et le teint du modèle plus uniforme, plus harmonieux et chaleureux. L'Alexa et la F65 présentent une abondance de détails parfois peu agréable, trop « vrais », trop présents (la F65 affiche tout de même une peau plus vivante grâce au coloris à mon sens). La Black Magic de son côté fait apparaître quelques aberrations chromatiques autour de la bouche, du nez et des yeux, zones sensibles déjà à l'œil nu, exacerbées ici.

sans maquillage  
non étalonné  
sans filtre  
tungsten



sans maquillage  
non étalonné  
sans filtre  
tungsten



avec maquillage  
étalonné  
sans filtre  
tungsten

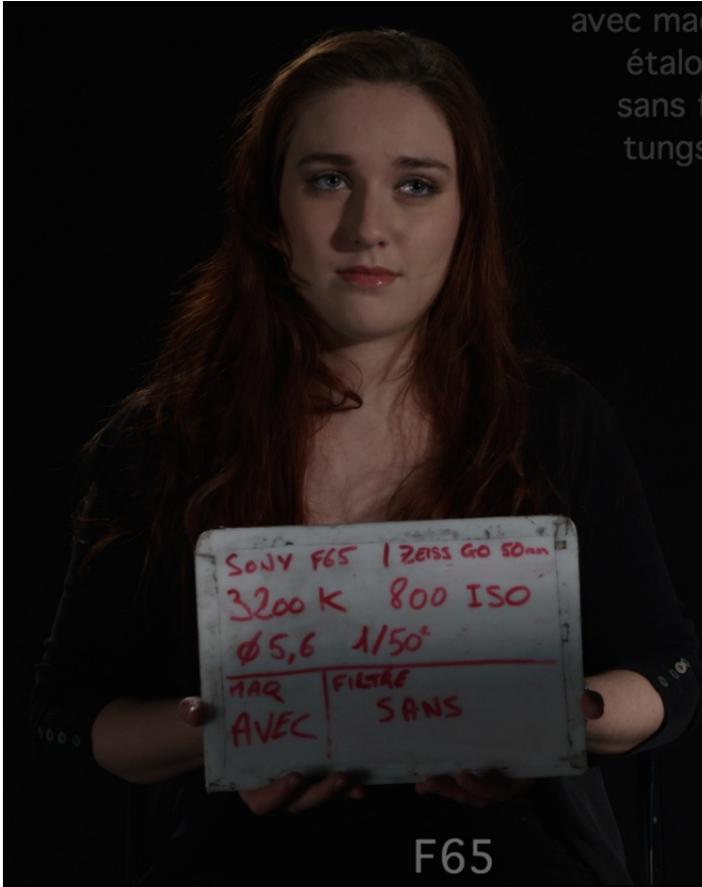


BMK



5D

avec maquillage  
étalonné  
sans filtre  
tungsten



F65



ALEXA

Ceci soutient les réflexions posées lors du mémoire et prouve que la question du maquillage n'est pas forcément à éliminer, qu'elle peut dépendre du support utilisé et ne peut être uniquement une décision de l'équipe artistique. Ici en envisageant la production d'un court métrage avec peu de budget, dans notre panel de supports, le 5D semble être un choix cohérent.

En terme de maquillage en soi, suite à des difficultés il a été impossible d'avoir la même maquilleuse tous les jours. Aussi ce fut la même personne sur le Canon 5D et la Black Magic, puis une autre sur la Sony F65 et la Arri Alexa. Notons que le maquillage des premiers supports cités semble plus lourd, plus envahissant et n'a pas pu être travaillé plus en profondeur car la maquilleuse n'était pas disponible pour nous (il fut extrêmement difficile de trouver quelqu'un pour s'en occuper). Les jours suivants, le maquillage s'effectua plus en douceur et apparaît moins marqué. Il est intéressant de voir comme les différentes pratiques peuvent modifier l'aspect d'un visage et entraîner quelques difficultés à la retouche (lorsque le maquillage est trop lourd, le signal se travaille plus difficilement).

### Coloris

En termes de résultats finaux, la F65 possède la palette la plus intéressante. Le visage affiche les différentes teintes brunes et rouges propre à retranscrire la fragilité de la carnation avec délicatesse et conserve élégamment le détail, les dégradés, là où l'Alexa semble lisser la peau, la rendre plus uniforme et montre quelques faibles remontées tirant vers le vert. Lors de nos retouches nous avons pu constater l'importance fondamentale de la quantification, la différence se faisant déjà sentir entre l'Alexa (12 bits) et la F65 (16 bits). Le geste pour cette dernière s'en trouve plus précis, plus fin et permet un travail plus agréable car déployant plus de matière et de propositions.

L'image du Canon 5D est quant à elle codée sur 8 bits mais la carnation se tenant déjà à la base, une forte retouche n'était pas nécessaire (rappelons qu'il est le seul à n'avoir pas pu être traité au format Raw, mais en h264). Étrangement la Black Magic annonce officiellement un codage sur 16 bits dans ses métadonnées, cependant

nous avons pu remarquer les difficultés que pose son format. En effet le ressenti au toucher n'est pas le même, les aberrations chromatiques montent rapidement et d'après Jean Coulsi, le Raw serait tout de même compressé. Ceci se fit ressentir lorsque nous tentâmes de créer des masques pour gommer ces mêmes aberrations, ces derniers se pixelisant rapidement, entraînant alors un travail plus difficile pour obtenir un résultat propre, sans pousser trop loin (ce qui causerait la dénaturation de l'image). Nous ressentîmes évidemment une réelle différence entre les classes de capteurs (professionnels et amateurs).

Petit aparté, au delà des peaux il est intéressant de noter que pour arriver à des résultats similaires en carnations, les chemins empruntés pour la retouche sont différents. C'est à dire qu'à la base de l'interprétation, les capteurs ne délivrent pas les mêmes dominantes, un aspect que nous pouvons déduire des noirs d'arrière plan (en espérant que ce soit visible à l'impression, l'effet étant nettement visible sur l'écran type Cinetal que nous avons utilisé). Pour obtenir des peaux proches en ne touchant que les primaires, le résultat final affiche un noir plus chaud pour l'Alexa, alors que celui de la F65 semble de son côté plus froid. Les capteurs n'interprètent donc pas les images de la même manière et chaque support entraîne un chemin différent.

Observons maintenant les prises de vues faites en lumière naturelle. Celles-ci furent effectuées dans un endroit amplement éclairé (la nef de la Cité du Cinéma), dans une partie à l'ombre pour éviter les directions trop brutales (qui apporterait encore plus de difficultés dues à l'instabilité de la source).

*Voir illustrations page suivante.*

Les rendus en Canon 5D et Black Magic semblent étranges, presque irréels, ceci en partie dû au maquillage trop présent ce jour là, aspect déjà évoqué, ainsi qu'aux aberrations exacerbées et difficiles à travailler. Toujours est-il que le Canon affiche un teint plus harmonieux à mon sens.

L'Alexa et la F65 profitent pleinement du spectre considérable déjà cité. Les carnations nourries de la lumière solaire sont rayonnantes, tirant légèrement plus vers le blanc qu'en éclairage type tungstène. La F65 apporte d'avantage de détails que l'Alexa tout en restant harmonieux, agréable. Le ressenti est de même différent au toucher comparé à l'éclairage artificiel, nous avons la sensation d'avoir plus de matière

à travailler encore en termes de couleurs.



Pour terminer sur le coloris, ajoutons une dernière source d'image. Juste à la suite de la rédaction du mémoire, avec une petite équipe nous avons pu réaliser un court métrage dont Cyril Cante et moi-même étions responsable de l'image<sup>1</sup>. Nous avons tourné 5 jours entre le 22 et le 31 mai 2015, à l'aide d'une Panasonic AGDVX100. Ayant parlé de ce support lors du mémoire, je me permets de montrer quelques exemples sur les carnations obtenues. Le film fut réalisé avec peu de budget et fut éclairé à la fois en lumière naturelle et en tungstène.

*Voir illustrations pages suivantes*

Nous retrouvons la chair singulière propre au format DV, en particulier ce support affichant une image dense et aux couleurs assez saturées. Celles-ci ne sont pas retouchées et les comédiens n'étaient maquillés que d'une poudre incolore pour effacer les brillances.

Commençons par parler du skin detail disponible dans le menu. Ci-après deux photogrammes effectués avec des réglages différents, le premier présente un réglage à 0 tandis que le deuxième était réglé sur -2. Observons le lissage effectué, particulièrement visible sur Sophie Rodrigues (au premier plan), dont les détails de la peau du visage sont gommés, celle-ci plus lisse sans pour autant paraître immatérielle. Même le résultat sur le visage de Mario Barroso (en arrière plan) est bien visible. L'appréciation est au libre arbitre du spectateur, les deux peuvent être envisagés. Dans notre cas nous trouvions que ces détails envahissaient légèrement l'image, nous avons donc préféré opter pour le réglage à -2 pour le film dans son ensemble.

---

1 Léo Richard, *Le Voleur de Lisbonne*, La Fémis, Paris, 2015



*Illustration 35: Skin detail à 0, Le Voleur de Lisbonne*

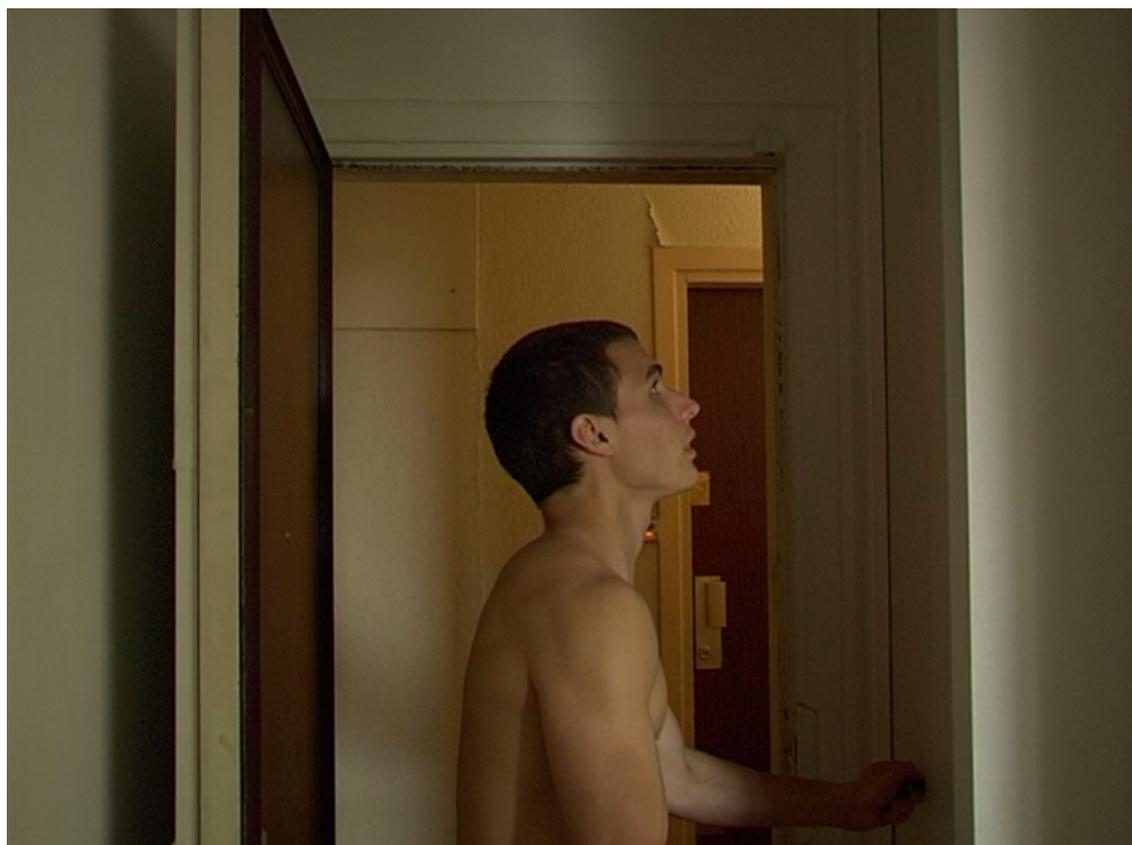


*Illustration 36: Skin detail à -2, Le Voleur de Lisbonne*

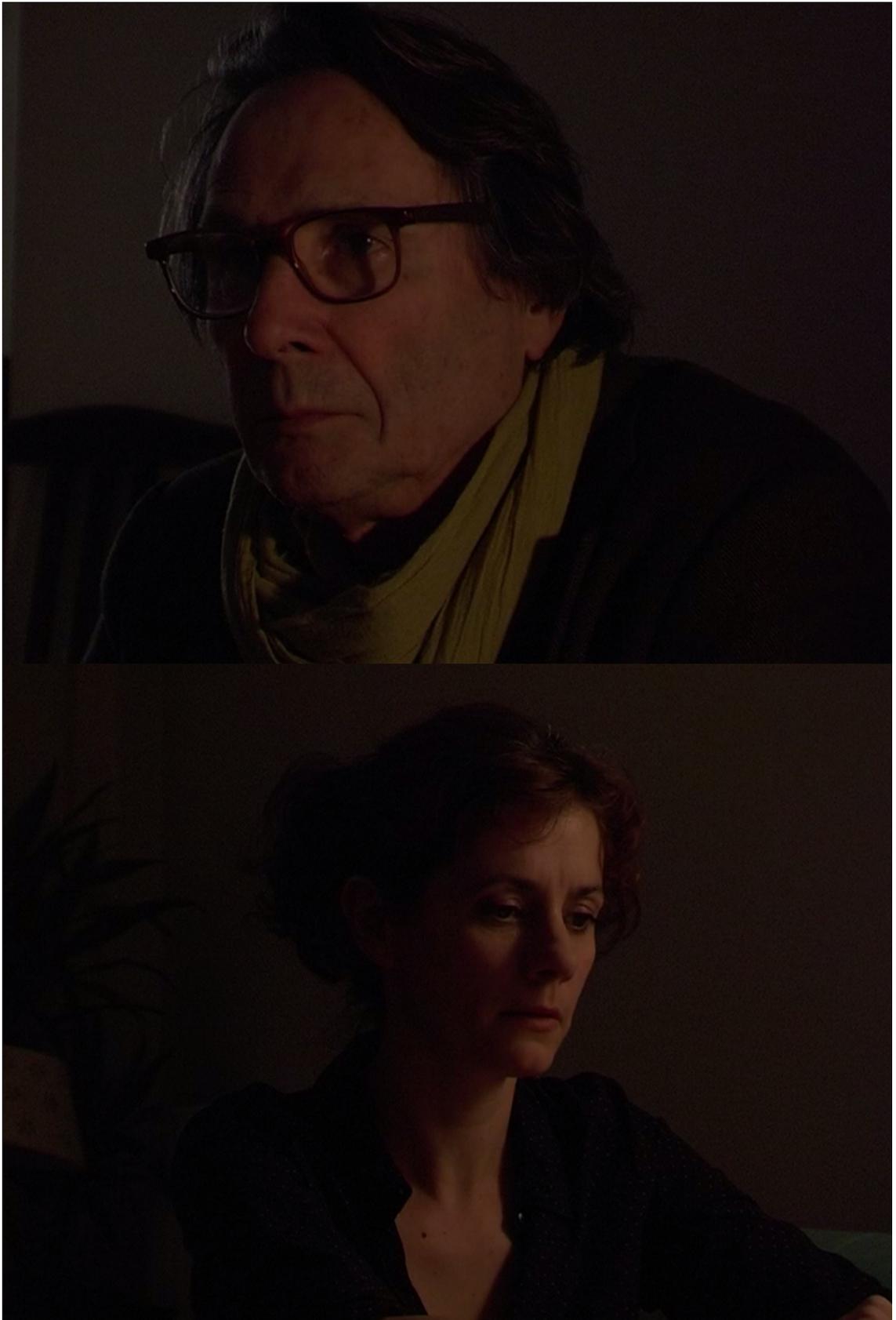
On remarque de même que nos comédiens possèdent des peaux bien différentes, qui, alliée aux difficultés de la caméra, peuvent poser quelques problèmes. En éclairage artificiel, nous observons des remontées faciles d'un rouge assez saturé dans les carnations, particulièrement visible sur Mario Barroso et Yvan Guedet (possédant tous les deux un teint marqué au naturel). Celle de Sophie Rodrigues n'a de son côté pas tendance à vriller en colorimétrie lors de son passage à l'écran (aussi bien en éclairage naturel qu'en artificiel), un exemple de photogénie naturelle.

*Voir illustrations page suivante*

En lumière naturelle on observe une légère remontée de vert (voir ci-dessous), dû dans notre cas en partie à la réflexion de la lumière sur le décor et exacerbée par quelques faiblesses de la balance des blancs (la caméra commence maintenant à dater et les progrès dans le domaine ont été considérables).



*Illustration 37: Yvan Guedet, source principale lumière du jour, légère remonté verte, Le Voleur de Lisbonne*



*Illustration 38: Mario Barroso et Sophie Rodrigues éclairés par la même source lumineuse (tungstène), Le Voleur de Lisbonne*

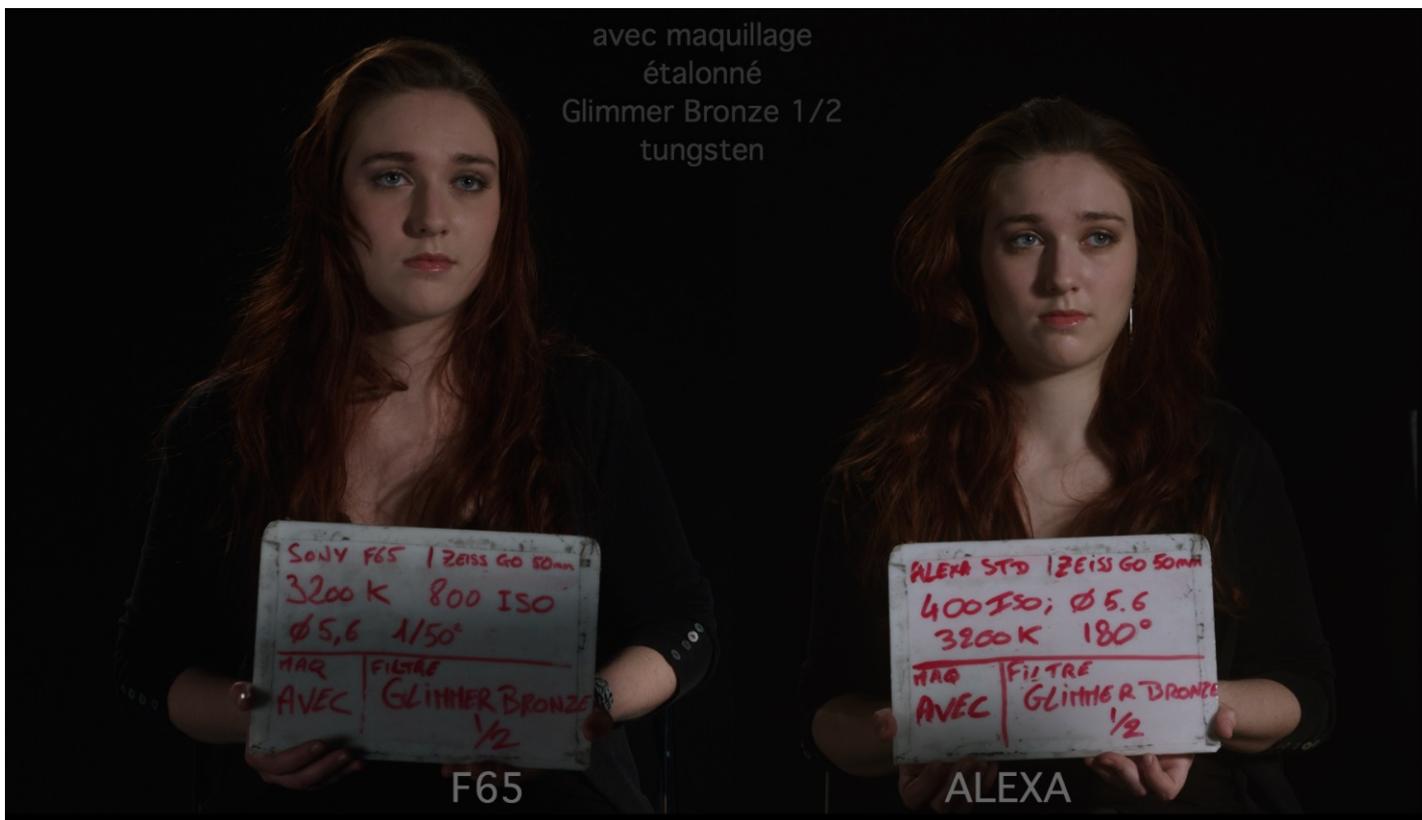
L'image de cette caméra affiche donc une chair spécifique et agréable mais qui possède ses limites lorsqu'on lui présente certaines teintes qui engendreront des difficultés techniques.

### Filtrage/diffusion

Les filtres ont été testés avec maquillage, les images de base étant alors celles présentées dans le premier chapitre abordé. Les essais ont été effectués sur 4 familles de filtres, sélectionnés pour leur effet sur les peaux.

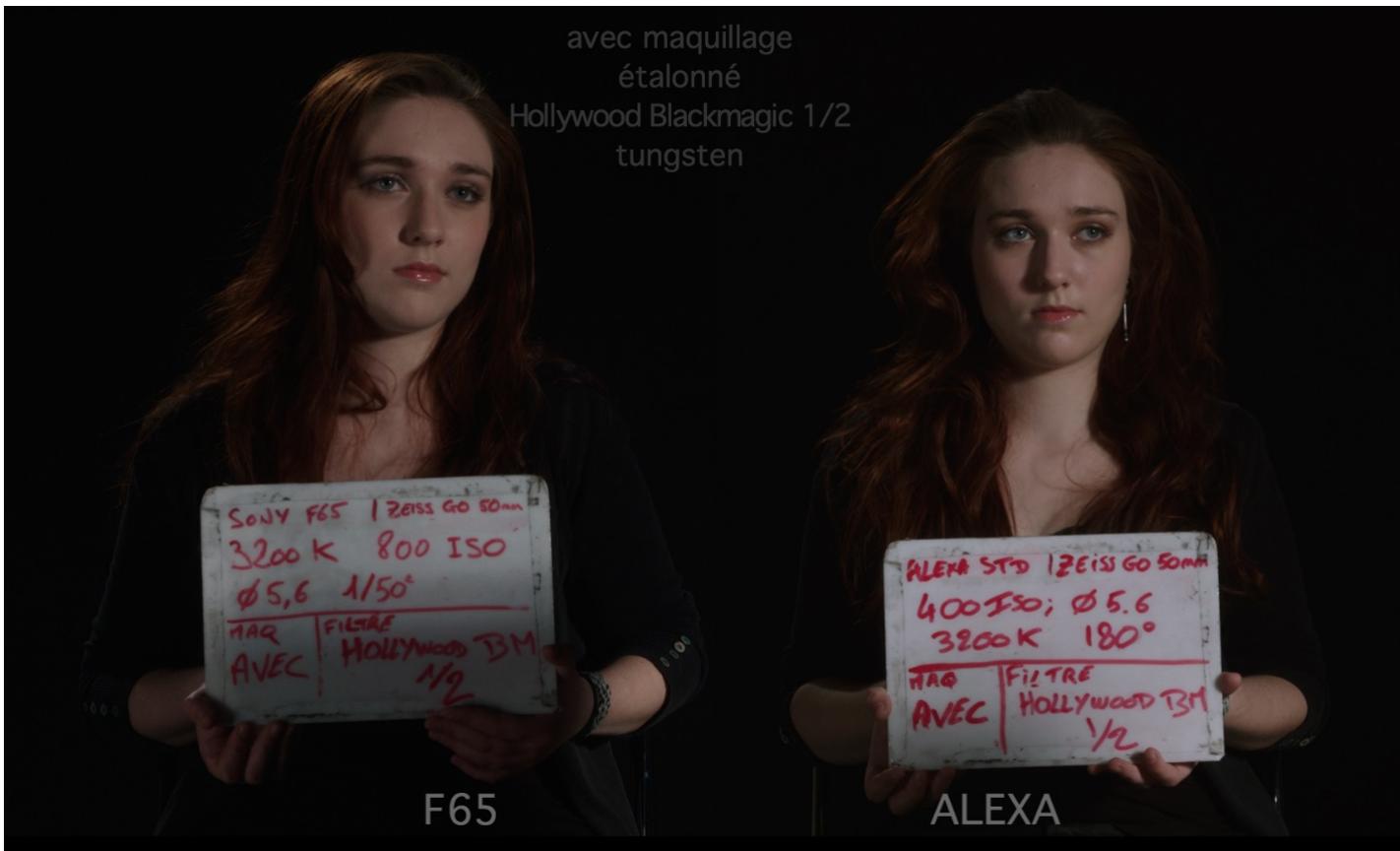
*Voir illustrations pages suivantes*

L'effet est ténu mais pas sans importance, j'espère encore une fois qu'il est possible de voir les différences sur l'impression papier ou la version informatique. Le 5D possède l'image la moins piquée comme remarqué précédemment. Les filtres sont utilisés à des valeurs différentes et il est libre à chacun d'apprécier à sa façon les textures proposées. Dans le panel sélectionné, si l'effet le moins prononcé est celui du Classic Soft, ma préférence se porte vers le Glimmer Glass, apportant une douceur marquée et une peau satinée (aussi dû au fait qu'il soit utilisé à sa valeur 3).









## Bruit

Nous avons enfin procédé à des sous-expositions au tournage, 2 puis 4 EV sous le keylight. Celles-ci furent réalisées sur la lumière, laissant ainsi les paramètres caméra inchangés.

Remarquons tout d'abord que pour certains supports le bruit peut être intrinsèque à l'image et s'afficher avant même de partir dans les sous-expositions. C'est le cas de l'AGDVX100 qui présente un bruit marqué qui, bien qu'étant typiquement informatique, n'est pas forcément désagréable. De même pour la F65, celle-ci nous délivrant alors des résultats moins lisses en texture que l'Alexa par exemple et possédant un grain déjà particulier s'accordant bien avec les carnations.

Observant nos sous-expositions, la première remarque est la difficulté entraînée quant à la retouche colorimétrique de l'image. Le signal est rapidement vrillé et il est difficile déjà à -2 de retrouver un coloris satisfaisant. Les images étalonnées au mieux :



*Illustration 39: Sous-expositions en Canon 5D*



*Illustration 40: Sous-expositions en Black Magic*



*Illustration 41: Sous-expositions en Arri Alexa*

Étrangement encore une fois, le Canon 5D présenta une certaine constance et n'entraîna pas spécialement de retouches approfondies. Cependant globalement les bruits obtenus en sous-exposant s'avèrent ici assez peu satisfaisants quelque soit la caméra étudiée, ceci sûrement dû à un effet trop accentué et visuellement propre au numérique, s'accordant peu avec les carnations. Il aurait été préférable de commencer par des valeurs moins poussées de sous-exposition pour obtenir des images moins marquées.

Ces tests nous ont cependant permis de saisir l'importance du SDK<sup>1</sup> dans le traitement de debayerisation des images. Lors de l'étude des images de la Sony F65, nous avons pu remarquer une montée de bruit plus présente qu'avec les autres supports. Jean Coulsi en fut étonné et indiqua que celle-ci était en fait dû au traitement interne du logiciel DaVinci Resolve, interprétant mal les images en provenance de ce support (d'où son absence dans ces pages, car non représentatif des capacités de la caméra). Nous avons pu alors développer la même image sur le logiciel propriétaire de Sony (chez HD System, entreprise de post-production), et ainsi observer la différence notable en terme de grain, celui avec le bon debayer étant nettement plus fin que celui avec Resolve. Le logiciel de post-production intervient donc comme partie intégrante du travail sur la matière et devient alors instrument à part entière au point de gérer la texture de l'image en plus du support de captation, un aspect que nous n'avions pas eu l'occasion de mettre en lumière dans le mémoire. *Voir*

---

<sup>1</sup> Software Development Kit, partie du logiciel de post-production permettant le dématricage et l'interprétation d'une image.

*illustration ci-dessous, sûrement peu visible sur le papier.*



*Illustration 42: Même image (Sony F65 exposée à -2EV) avec différents SDK et traitements sur le bruit*

### Conclusion

Il fut donc intéressant de noter les différents rendus propres à chaque caméra, ceci donnant un aspect plus concret aux études menées en amont. Le Canon 5D et la Sony F65 donnèrent les résultats les plus satisfaisants dans leurs gammes, l'image est propre et possède une certaine vie en coloris et en texture, l'Alexa affichant une chair un peu trop lisse et la Black Magic souffrant de l'apparition de quelques aberrations. Soulignons encore une fois l'importance de l'interprétation du logiciel de post-production pour le rendu final de notre image, un nouvel élément avec l'arrivée de la technologie numérique, qui reprend partiellement en quelque sorte le rôle du laboratoire de l'époque argentique et peut permettre de nouvelles expérimentations.

Au delà de ces observations, signalons que bien qu'étant conduits de manière comparative (car nous permettant ainsi d'observer plus facilement les résultats), ces tests n'ont pas vocation à élever une caméra au dessus des autres et inversement d'en rabaisser une autre. Ces supports sont des instruments, et en tant que tels, ils n'existent qu'à travers la main de l'opérateur. C'est à lui de connaître ces derniers pour obtenir ce qu'il souhaite. Le support n'est qu'un outil et ne doit pas à lui seul guider le geste.