

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12
93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

MÉMOIRE DE MASTER

—
Spécialité cinéma, promotion 2015-2017
Soutenance : juin 2017

**Concevoir une image ciné-chorégraphique, de la prise de vue
à la post-production**

Florent MÉDINA



Illus. 1 : photo du tournage *Pina* de W. Wenders par D. Wenders, 2011

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée « *Upside Down Revolution* ».

Directrice de mémoire : Claire BRAS, agrégée d'Arts Appliqués, enseignante à l'ENS Louis Lumière et chargée d'enseignement à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Président du jury cinéma et coordinateur des mémoires : David FAROULT, maître de conférences en cinéma à l'ENS Louis Lumière

Jury externe : Sophie WALON, docteure de PSL et ATER à l'Ecole normale supérieure (Paris) en études cinématographiques ; Olivia PERESSON, journaliste-réalisatrice et professeur de Pole Dance

ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12
93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

MÉMOIRE DE MASTER

—
Spécialité cinéma, promotion 2015-2017
Soutenance : juin 2017

**Concevoir une image ciné-chorégraphique, de la prise de vue
à la post-production**

Florent MÉDINA



Illus. 1 : photo du tournage *Pina* de W. Wenders par D. Wenders, 2011

Ce mémoire est accompagné de la partie pratique intitulée « *Upside Down Revolution* ».

Directrice de mémoire : Claire BRAS, agrégée d'Arts Appliqués, enseignante à l'ENS Louis Lumière et chargée d'enseignement à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Président du jury cinéma et coordinateur des mémoires : David FAROULT, maître de conférences en cinéma à l'ENS Louis Lumière

Jury externe : Sophie WALON, docteure de PSL et ATER à l'Ecole normale supérieure (Paris) en études cinématographiques ; Olivia PERESSON, journaliste-réalisatrice et professeur de Pole Dance

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier sincèrement Claire Bras, ma directrice de recherche, pour son soutien, ses remarques et son enthousiasme, ainsi que pour sa disponibilité tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Je souhaite également remercier les équipes pédagogiques et administratives de l'ENS Louis Lumière, pour leur aide et leurs conseils précieux. Je remercie notamment Giusy Pisano, David Faroult, Pascal Martin, Laurent Stehlin, Florent Fajole, John Lvoff, Arthur Cloquet, Dominique Trocnet, et Françoise Baranger.

Je remercie du fond du cœur Maxime Joret et Kitsou Dubois, les deux artistes chorégraphes qui, chacun à leur manière, m'ont fait confiance et m'ont laissé entrer dans leur univers. Travailler à leurs côtés et pouvoir échanger sur nos pratiques s'est révélé d'une très grande richesse d'enseignement et m'a permis de dessiner mon projet avec plus de justesse.

Je suis infiniment reconnaissant à l'égard de toutes les personnes qui m'ont épaulé lors de mes expériences de tournage, tant sur le projet « Le Corps Infini » que sur mon court-métrage *Upside Down Revolution* : Louis Privat, Emilie Fretay, Yuriko Hirohata, Stéphane Lavoix, Didier Nové, Pierre Vormeringer, Caroline Lafargue, Fabrice Loussert, Véronique Lorin, Pascal Spitz, Sylvain Lambinet, Alexandrina Gonçalves et son équipe, Esther Jacopin, Morgane Nataf, et toute l'équipe d'*Upside Down Revolution*.

Mes remerciements s'adressent aussi aux chercheurs et spécialistes qui, pendant le développement de cette recherche, ont accepté de me consacrer du temps et de répondre à mes interrogations, et plus particulièrement Sophie Walon, Marion Carrot, Marisa Hayes, et Marguerite Chabrol.

Je remercie aussi très chaleureusement les partenaires qui ont contribué à ma recherche et à mes projets pour leur aide inestimable : Olivia Peresson, Mariana Baum et l'équipe de Pole Dance Paris, le Wild Pole Studio, l'Académie Fratellini, Thalès Angénieux et Jean-Yves Le Poulain, Minh Hoang pour son MinhiRig, Cinesyl, Camagrip et Transpalux.

Enfin, je tiens à remercier du fond du cœur mes proches pour leur soutien et leur présence tout au long de cette aventure : mon compagnon Thierry Préval, mes parents, ainsi que mes amis Serena Porcher-Carli, Julien Chevallier, Nicolas Lascourrèges et Vincent Zanetto.

Merci à toutes et à tous.

F. Médina

RÉSUMÉ

Dans ce mémoire, je me suis posé la question du rapport entre danse et cinéma. Ces deux arts s'interrogent en effet sur des problématiques communes liées aux notions d'espace, de temps, de mouvement, et de représentation du corps. De nombreuses œuvres cinématographiques sont porteuses d'une dimension chorégraphique, plus ou moins explicite, et ce, dans des genres très variés : comédie musicale, clip musical, fiction dramatique, film d'action ou d'aventure, cinéma d'animation, cinéma expérimental, documentaire, captation de spectacles vivants, etc.

Plusieurs questionnements ont guidé ma recherche : en quoi filmer la danse n'est-il pas un acte anodin ? Quelle est donc la spécificité d'une image ciné-chorégraphique et comment peut-on la concevoir ? Mon travail s'est d'abord attaché à analyser le dispositif cinématographique à travers le prisme de la danse : en quoi le cinéma est-il chorégraphique ? Puis, nous avons étudié les pouvoirs de l'image ciné-chorégraphique quant aux notions d'espace, de point de vue, de mouvement et de temps : en quoi la réunion du cinéma et de la danse permet-elle une réflexion plus poussée de ces notions-là ? Quelles perspectives esthétiques nouvelles l'hybridation ciné-chorégraphique rend-t-elle possibles ?

Mon projet d'étude s'est appuyé à la fois sur les travaux et les recherches menés par des spécialistes de la ciné-danse, mais aussi sur des analyses d'œuvres ciné-chorégraphiques d'horizons différents (cinéma expérimental, clip musical, documentaire, etc), ainsi que sur des expériences pratiques réalisées dans le cadre de ma formation technique à l'ENS Louis Lumière.

Je propose donc, dans une dernière partie, de confronter les idées théoriques développées dans mon mémoire à la mise en actes de l'image ciné-chorégraphique, afin d'approfondir ma réflexion. J'analyse le processus et les résultats de mon expérience sur *Upside Down Revolution*, un film de ciné-danse réalisé dans le cadre de la partie pratique de ce mémoire.

MOTS-CLEFS

danse et cinéma / vidéo-danse / ciné-danse / création hybride / image ciné-chorégraphique
pole dance / cinéma en relief / choréalisation

ABSTRACT

In this thesis, I questioned about the relationship between dance and cinema. These two arts are concerned with common issues related to the notions of space, time, movement, and representing the body. Many cinematographic works carry a more or less explicit choreographic dimension covering a wide variety of genres: musicals, music video, dramatic fiction, action or adventure film, animation, experimental film, documentary, performing arts' recording, etc.

Several questions have guided my research: why is filming dance not a simple act? What is the specificity of a cine-choreographic image and how can it be conceived? The main focus of the work was the analysis of film art through the prism of dance, asking why cinema is choreographic. Then, we studied the power of the cine-choreographic image with regard to the notions of space, point of view, movement and time, questioning the ways in which the conjunction of cinema and dance allows a more thorough reflection on these notions. What new aesthetic perspectives does cine-choreographic hybridization enable?

My project was based both on research carried out by cine-dance specialists, but also on analyses of cine-chorégraphic movies from different genres/sources (experimental cinema, music video, documentary, etc.), as well as on practical experiences made during my technical training at the ENS Louis Lumière.

In the final section, I propose a comparison between the theoretical ideas developed in my thesis with the implementation of the cine-choreographic image, in order to deepen my reflection. I analysed the process and the results of my experiment on *Upside Down Revolution*, a cinedance film made as part of the practical part of this thesis.

KEYWORDS

dance and cinema / videodance / screendance / hybrid creation / cine-choreographic image
pole dance / stereoscopic cinema / choreo-directing

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	p. 7
Partie I - Spécificités chorégraphiques du dispositif cinématographique	p. 14
Chapitre 1 - Le corps-cinéma	p. 14
Chapitre 2 – Du « pas de deux » au « ballet » : l’engagement ciné-chorégraphique	p. 20
Chapitre 3 - Le spectateur : « invitation à la danse »	p. 25
Chapitre 4 – La métamorphose : la danse au cœur de l’image	p. 29
Partie II - Pouvoirs d’expression de l’image ciné-chorégraphique	p. 33
Chapitre 1 - Un espace kaléidoscopique	p. 33
Chapitre 2 – Pluralité du point de vue	p. 42
Chapitre 3 - Le mouvement de caméra : la danse du regard	p. 48
Chapitre 4 - Rythme et temporalité	p. 55
Partie III - Mise en actes de l’image cinématographique : l’exemple d’<i>Upside Down Revolution</i>	p. 62
Chapitre 1 - La <i>pole dance</i> : une danse au potentiel cinématographique inexploré	p. 62
Chapitre 2 - Imaginer la <i>choréalisation</i>	p. 68
Chapitre 3 - L’expérimentation	p. 75
Conclusion	p. 83
Bibliographie	p. 86
Filmographie	p. 90
Table des illustrations	p. 93
Annexe 1 : rapport du projet « Le Corps Infini »	p. 94
Annexe 2 : interview de Maxime Joret avant le tournage	p. 115
Annexe 3 : interview de Maxime Joret après le tournage	p. 119
Annexe 4 : interview de Nelson Santoni	p. 121
Annexe 5 : le MinhiRig, rapport technique	p. 124
Annexe 6 : documents de préparation – <i>Upside Down Revolution</i>	p. 128
Partie Pratique de Mémoire	p. 147

INTRODUCTION

Tout film ne porte-t-il pas indéniablement en lui une dimension chorégraphique ? Une telle hypothèse peut paraître audacieuse. Toutefois, danse et cinéma ne s'interrogent-ils pas sur des notions communes : le mouvement, l'espace, le temps, la représentation du corps ? Ces dénominateurs communs laissent au moins supposer une possible connexion entre ces deux arts. Roger Copeland pousse le raisonnement plus loin et se pose la question suivante : « la possibilité de réaliser, en toute bonne foi, un film ou une vidéo de danse sans danseurs ne signifie-t-elle pas qu'il est devenu virtuellement impossible de tracer une frontière formelle entre un "film de mouvement" et un "film de danse" ? »¹. Ce constat ne sous-entend-il pas que le cinéma est une forme chorégraphiée de représentation du monde et des corps en mouvement ?

Danse et cinéma sont ontologiquement très proches et très liés. Dominique Païni parle même de « fatalité chorégraphique de l'invention cinématographique »². Avant même l'apparition du Cinématographe en 1895, plusieurs procédés optiques ou photographiques se sont efforcés à capturer et à décomposer le mouvement. Nombre d'entre eux se sont intéressés aux mouvements dansés. Citons par exemple la chronophotographie, mise au point par Eadweard Muybridge en 1878 : dans ses premiers travaux, Muybridge a d'abord voulu étudier le mouvement animal (notamment celui du cheval) ; puis ses recherches se sont davantage tournées vers le mouvement chez l'être humain, faisant appel pour ce faire à des sportifs ou à des danseurs. La préoccupation de Muybridge était non seulement de saisir le mouvement et d'en garder une trace physique, mais aussi de décomposer celui-ci, d'essayer de le voir autrement et de le comprendre (dans son détail, dans une autre temporalité, dans son enchaînement, dans sa répétition).³

¹ Intervention de Roger COPELAND, à l'occasion du séminaire « Théâtre du corps, une philosophie pour la danse » dirigé par Véronique Fabbri en 2004 (Collège international de philosophie), cité par COSTA Fabienne, « Hors piste (en préambule », *Vertigo*, n° hors-série, « Danses », Marseille, Images en Manœuvres, octobre 2005, p. 4.

² PAÏNI Dominique et LOUPPE Laurence, « Les danseurs cinéphiles », in *Artpress*, hors-série n°8, Paris, Arts Press, 1987, p.65.

³ Jusqu'alors, le mouvement était condamné soit à l'éphémérité de la performance, soit à la rigidité de sa fixation (sur une toile, dans le marbre). La photographie et le cinéma ont permis de représenter le mouvement dans son exécution même, dans sa durée, dans sa vitalité ; et ce, sur un support reproductible.



Illus. 2 : *Animal Locomotion* (Plate. 196), Volume III (1872-1885), E. Muybridge, Philadelphie, 1887

Durant les premières décennies du cinéma, la danse est déjà très présente. En regardant ces premiers films de danse, on perçoit un désir fort de capter la danse, de s'emparer de cet art qui résonne si fort avec le cinéma. Les cinéastes cherchent à s'affranchir de l'image fixe et recherchent le dynamisme, le mouvement. Parmi les premières œuvres ciné-chorégraphiques, deux approches se distinguent, qui par moment se confondent. D'abord, il y a les films qui se situent plutôt du côté de l'archive, de la captation. Il s'agit de garder une trace, de documenter presque scientifiquement la danse, d'écrire la danse. Cette démarche entre en résonance avec les recherches de Rudolf Laban sur la notation de la danse. Parmi les « vues » des frères Lumière, nous pouvons dénombrer plusieurs films sur les danses « exotiques » comme *La danse du féticheur* (vue n°445), ou sur la danse occidentale comme *Le ballet de Flora* (vues n°904 à 908). L'intention de ces films était à la fois de présenter au public des cultures qu'ils ne connaissaient pas forcément⁴ (dans notre cas, les danses africaines parce que géographiquement lointaines, ou le ballet parce que socialement plutôt réservé à un certain type de gens), mais aussi de témoigner et documenter la diversité des cultures et des sociétés à travers le monde (citons par exemple le projet des « Archives de la Planète » d'Albert Khan⁵). La danse est présentée de manière simple et objective, avec un cadrage large, fixe et frontal.

⁴ Le public des films des Frères Lumière n'était pas familier des danses africaines, parce que géographiquement lointaines. De la même manière, le ballet n'était pas un spectacle commun, puisque socialement plutôt réservé à un certain type de public.

⁵ Au début du XX^{ème} siècle, Albert Khan entreprit une campagne photographique et cinématographique dans plus de 50 pays, pour garder une trace des différentes cultures et peuplades de la planète, conscient qu'une telle entreprise n'avait jamais été menée à une si grande échelle jusqu'alors, et constatant la rapide et inévitable mutation du monde et des sociétés de son époque. En janvier 1912, il écrivait : « la photographie stéréoscopique, les projections, le cinématographe surtout, voilà ce que je voudrais faire fonctionner en grand afin de fixer une fois pour toutes des aspects, des pratiques et des modes de l'activité humaine dont la



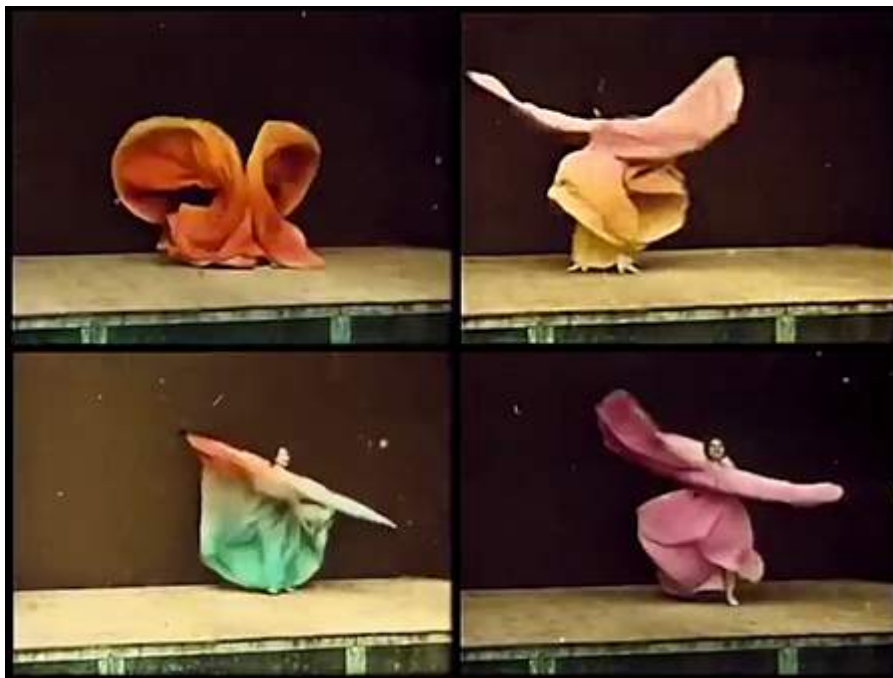
Illus. 3 : photogramme de *La danse du féticheur*, vue n°445, Frères Lumière, 1897

Or, dès ces premières « vues » sur la danse, les opérateurs ont été confrontés à la question du point de vue : où place-t-on la caméra pour filmer tel ou tel type de danse ? Même si leur désir d'objectivité était très fort, ils se sont rendu compte que les choix de prise de vue pouvaient donner un sens différent à leur captation, d'autant que cette approche n'est pas nécessairement incompatible avec une démarche archivistique. Apparaissent alors des films pour lesquels les cinéastes vont réfléchir aux différents moyens du cinéma pour représenter de la danse : variation du point de vue, mouvement de caméra, montage de plusieurs plans, travail sur le rythme, expérimentation d'effets spéciaux (surimpression, colorisation, trucages, etc). Ainsi, toujours chez les Frères Lumière, la vue n° 765-1 intitulée *Danse serpentine [II]* se compose de plusieurs plans, montés par collure et issus de la même prise de vue, mise bout à bout. Il y a une volonté de faire durer la rêverie dansante, de la voir se répéter sans fin, de donner aux mouvements la durée nécessaire pour produire une émotion. Une copie de ce film a été colorisée au pinceau, image par image, en jouant avec l'évolution des teintes : rouge, orange, bleu, vert, jaune, et parfois même bicolore. La danse originale de Loïe Fuller⁶ utilisait des projecteurs électriques colorés pour que la frénésie chorégraphique de ses tissus évoque les fleurs ou des papillons. Le film, lui, reproduit les couleurs, mais en leur donnant un autre pouvoir : s'enchaîner en fondu, de manière très fluide. Chaque nouvelle couleur apparaît au niveau d'une extrémité du tissu

disparition fatale n'est plus qu'une question de temps ». Cf. HOYAUX Muriel (dir. de publication), « Les Archives de la Planète », *Musée Départemental Albert Kahn*, URL : <http://albert-kahn.hauts-de-seine.fr/archives-de-la-planete/presentation/presentation-detaillee/>, consulté le 23 mars 2017.

⁶ La danse serpentine est une danse inventée par Loïe Fuller à la fin du XIX^{ème} siècle. Cette chorégraphie connut un immense succès à l'époque et fut copiée par de nombreuses imitatrices, et filmée à plusieurs reprises (Edison, Frères Lumière, Méliès, Alice Guy).

pour venir recouvrir progressivement le corps en synchronisation avec le mouvement de la danseuse. Les choix de prise de vue et de traitement de la matière filmée sont motivés par la volonté de reproduire fidèlement la mise en scène originale de la danse serpentine, mais le processus même de colorisation à la main de la pellicule confère au corps de la danseuse une plasticité particulière. Le réel est sublimé par l’outil cinématographique. Par la suite, de nombreux opérateurs des Frères Lumière, tels que François-Constant Girel et Alexandre Promio, vont chercher à inclure le mouvement dans le dispositif même de prise de vue : les premiers travellings naissent en plaçant la caméra à bord d’embarcations ou de trains. L’image devient mouvement, le cadre devient mobile, la caméra danse.



Illus. 4 : quatre photogrammes de *Danse serpentine [II]*, vue n° 765-1, Frères Lumière, 1987

Quelle que soit leur approche, les œuvres ciné-chorégraphiques se sont multipliées, et ce, sous des formes tellement diverses qu’il semble impossible de pouvoir déterminer un corpus précis des scènes ou des films de danse. En effet, nous pouvons retrouver de la danse dans des genres très variés : comédie musicale, clip musical, fiction dramatique, film d’action ou d’aventure, cinéma d’animation, cinéma expérimental, documentaire, etc. Et nous pourrions aussi inclure les captations vidéo de danse. Il ne semble donc pas approprié de définir un genre spécifique pour les films de danse.

Néanmoins, depuis quelques années, certains praticiens et certains chercheurs ont tentés de définir un genre propre au film de danse et emploient le terme « ciné-danse » ou

de « vidéo-danse ». Dans sa thèse, Sophie Wallon considère plutôt la ciné-danse comme « *un sous-genre du film de danse* »⁷ et tente de la définir ainsi :

« Les créateurs de ciné-dances aspirent à fusionner les techniques et les formes esthétiques des deux grands arts du mouvement, la danse et le cinéma. [...] Pour hybrider leur forme artistique respective, les chorégraphes et les réalisateurs de ciné-dances recherchent dans un effort commun d'expérimentation les moyens de rendre solidaires les mouvements et les rythmes des chorégraphies (ceux qu'exécutent les danseurs) et ceux des mises en scène cinématographiques (mouvements de caméra, rythmes du montage et des compositions d'image). Les ciné-dances visent ainsi à créer un langage cinématographique lesté de formes et de stratégies chorégraphiques et à inventer des danses qui soient co-écrites par leur mise en scène cinématographique, c'est-à-dire des danses dont les structures et les effets sont en partie façonnés par les possibilités techniques du médium cinématographique. »⁸

Les chorégraphies des films de ciné-danse sont donc spécialement créées – ou recrées – « en vue de leur médiation audiovisuelle »⁹ et « ne sauraient être reproduites en tant que telles en dehors des possibilités techniques et esthétiques du cinéma »¹⁰. Et, « réciproquement, le travail des images et des sons est régi par une sensibilité chorégraphique »¹¹. La ciné-danse se caractérise donc souvent par une tendance expérimentale.

Cette définition de la ciné-danse peut bien sûr être nuancée ou contestée¹². Toutefois, nous jugeons pertinent de partir de celle-ci pour définir plus précisément l'objet de notre recherche. En effet, notre attention se portera principalement sur des œuvres ciné-chorégraphiques dont la conception a nécessité une étroite collaboration entre la chorégraphie et les outils du cinéma. Nous ne serons pas catégorique dans le choix de notre corpus d'étude puisque nous nous intéresseront tant à des films de ciné-danse – au sens strict du terme – qu'à d'autres œuvres dont le propos n'est pas nécessairement la danse, mais proposant cependant des scènes qui, isolément, peuvent être assimilées à des

⁷ WALON Sophie, « Introduction », *Ciné-danse : histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride*, thèse doctorale en études cinématographiques, sous la dir. de Jean-Loup Bourget et Isabelle Launay, Paris, École Normale Supérieure, 2016, p. 1.

⁸ WALON Sophie, « Introduction », *Ciné-danse : histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride*, op. cité, p. 2.

⁹ WALON Sophie, *ibid.*, p. 2.

¹⁰ WALON Sophie, *ibid.*, pp. 2 et 3.

¹¹ WALON Sophie, *ibid.*, p. 3.

¹² Sophie Walon énonce cette définition de la ciné-danse au début de sa thèse, afin de pouvoir s'y appuyer pour commencer sa réflexion. Elle précise qu'il s'agit d'une définition « provisoire » que la suite de sa thèse viendra « nuancer ou infléchir ».

« moments » de ciné-danse. Au sortir d'une projection, une spectatrice confiait à Charles Picq¹³ : « Quand je vois un film de danse, je n'ai pas l'impression de voir de la danse, ni de voir du cinéma. Je suis devant un objet totalement particulier »¹⁴. Nous pensons de même : un film ou une scène de danse est un objet atypique et unique. Ce n'est pas un acte de cinéma ordinaire, et encore moins un travail chorégraphique courant.

Notre recherche s'articulera donc autour de la question suivante : comment une image ciné-chorégraphique peut-elle se concevoir ? En quoi l'acte de création d'une image ciné-chorégraphique nécessite-t-il de repenser l'essence-même du cinéma et de la danse ?

Nous préférons le terme « image » à celui de « œuvre » parce que, bien que nous aborderons la mise en scène et le travail du réalisateur, ainsi que le son et la musique, nous nous concentrerons sur la spécificité du cinéma : l'image animée. Nous considérerons l'image ciné-chorégraphique de la prise de vue (c'est-à-dire : préparation et tournage de l'œuvre) à la post-production (autrement dit : montage et traitements de l'image). Une image ne se pense pas seulement au moment du tournage, ou du montage, mais tout au long de la chaîne de production de l'œuvre cinématographique.

Concevoir, c'est créer, inventer. Concevoir, c'est imaginer : dans notre cas, nous pourrions dire image/iner, (penser l'image). Concevoir, c'est aussi féconder, créer un être vivant. Tous ces aspects du mot nous semblent importants. L'acte de conception est un acte vivant de création. Dans notre cas, nous parlons d'union entre le cinéma et la danse. Le terme « ciné-chorégraphique » souligne la synergie, l'imbrication entre les deux arts. Il s'agit d'un mouvement « ensemble ». Il était important pour nous d'accoupler ces deux mots, pour le sens que cela produit, mais aussi pour faire écho à un détail étymologique : le vocable « chorégraphie » vient du grec « χορεία », qui signifie la danse, mais aussi la danser en groupe, en chœur. Il y a là la notion de collectif, de réunion, de lien entre les personnes.

Pour commencer, nous analyserons l'acte cinématographique du point de vue de la danse et tenterons d'identifier les spécificités chorégraphiques du dispositif cinématographique. Dans un second temps, nous nous intéresserons aux notions traversant communément la danse et le cinéma : espace, lumière, point de vue, mouvement, rythme,

¹³ Décédé en 2012, Charles Picq était responsable des archives vidéo à la Maison de la danse à Lyon, et pionnier dans le développement et la diffusion de la vidéo-danse.

¹⁴ PICQ Charles, « La "danse filmée", une forme hybride », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 189.

temps. Notre essaierons de déterminer quels sont les pouvoirs d'expression propres à l'image ciné-chorégraphique. Enfin, nous confronterons notre réflexion à la mise en acte de l'image cinématographique, à travers l'exemple du court-métrage *Upside Down Revolution*, réalisé dans le cadre de la partie pratique de ce mémoire.

Notre démarche se veut expérimentale. Nous avons eu la chance de pouvoir participer à différents projets s'interrogeant sur les liens entre le cinéma et la danse¹⁵. Enrichie et stimulée par ces diverses expériences, notre réflexion s'appuiera sur les constats et les questionnements que nous avons pu formuler lors de ces mises à l'épreuve pratiques. Les hypothèses, les remarques et les conclusions que nous ferons puiseront dans ces expériences et n'auront en aucun cas la prétention de faire « loi ». Bien évidemment, notre réflexion s'est également nourrie de nombreuses lectures et visionnages d'œuvres ou d'écrits sur le sujet.

¹⁵ Outre l'expérience réalisée dans le cadre de la partie pratique de ce mémoire (*Upside Down Revolution*), j'ai réalisé ou participé à plusieurs projets ciné-chorégraphiques : captation de spectacles chorégraphiques pour Mireille Pioche ou Maïmouna Coulibaly ; exercices d'image dans le cadre de ma formation à l'ENS Louis Lumière pour lesquels j'ai choisi de filmer de la danse ; court-métrages expérimentaux et/ou documentaires autour la danse (*Cuando las cosas inmóviles se mueven*, choréalisé avec Vincent Hodin en 2013 ; *Hawa, Maïmouna et moi*, réalisé en 2015 ; *Dorothy, portrait d'une pole-danseuse parisienne* réalisé par Dana Mukanova et Reda Ait, 2015) ; atelier de recherche et création mené par la chorégraphe Kitsou Dubois intitulé « Le Corps Infini » ; etc. La plupart de ces travaux sont disponibles en ligne sur Youtube ou Vimeo. Certains sont cités au cours de ce mémoire et/ou mentionnés dans la filmographie.

PARTIE I

SPÉCIFICITÉS CHORÉGRAPHIQUES DU DISPOSITIF CINÉMATOGRAPHIQUE

CHAPITRE 1 LE CORPS-CINÉMA

La danse au cinéma, ce n'est pas seulement les comédies musicales, ce n'est pas seulement des corps qui dansent à l'écran. Du fait de sa proximité ontologique avec la danse, le cinéma est chorégraphique bien au-delà de la représentation de la danse à l'image. En effet, le travail du metteur en scène de cinéma est comparable à celui d'un chorégraphe, ajustant chaque détail, chaque expression, chaque geste, chaque corps. Le cinéma met en relation, dispose et compose les divers éléments qui le constituent : comédiens, décors, cadrages, mouvements de caméra, lumières, ordre des plans, musique. Faire un film c'est agencer tous ces éléments les uns par rapport aux autres. Dans son article « Nos archives physiologiques », Sophie Grappin-Schmitt va plus loin et affirme qu'il « faudrait non plus envisager le film comme un matériau dansant, ou le support d'un motif de danse, mais comme la trace d'un geste ou résonnerait encore, en creux, la présence du corps »¹⁶. Sophie Grappin-Schmitt propose de chercher le « mouvement manquant »¹⁷ et le « corps absent »¹⁸ dans l'acte-même de filmer.

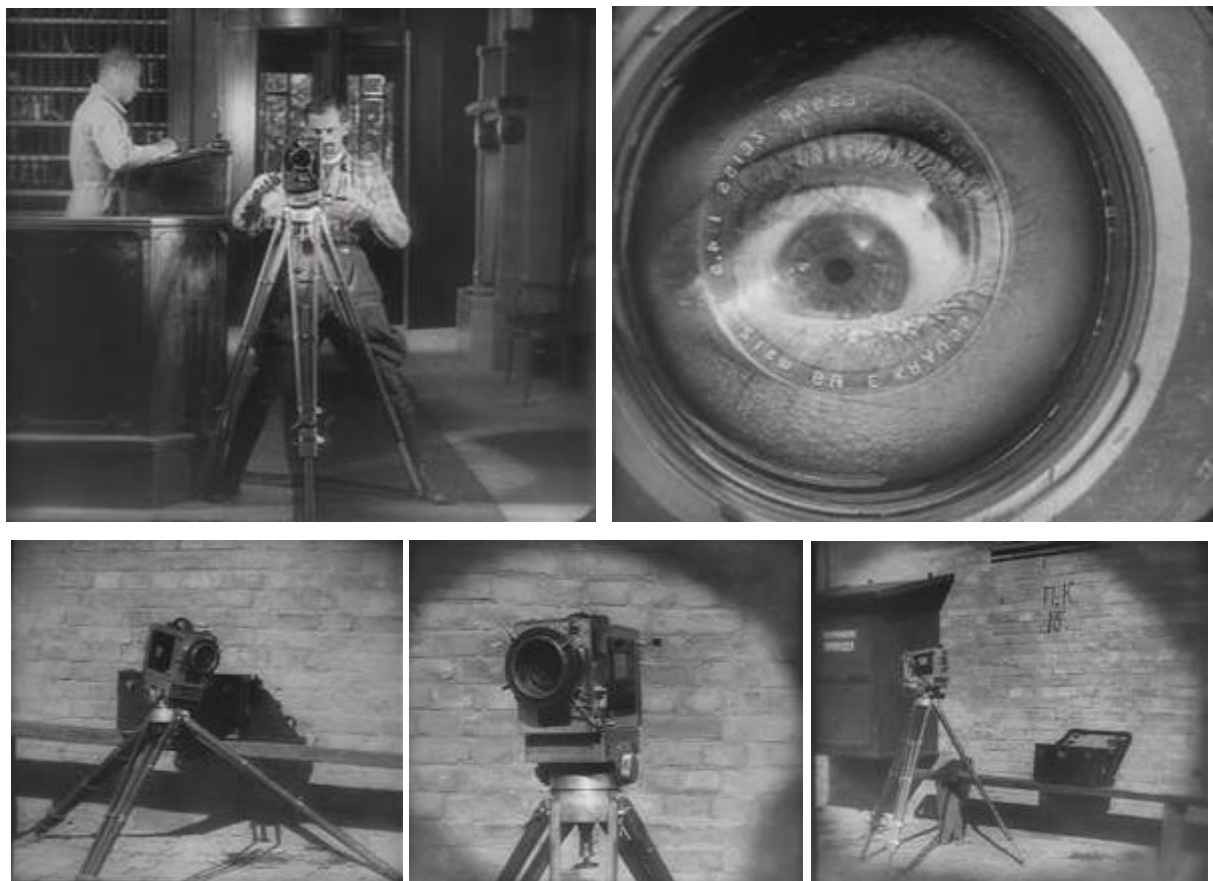
Du point de vue de la danse, le cinéma est donc assimilable à un corps. Mais quel corps est-il ? Est-ce celui de l'opérateur qui tient la caméra ? Est-ce celui de l'appareil-même de prise de vue (souvent désigné par l'expression « corps caméra »), qui cherche à reproduire, voire dépasser, la vision humaine ? Le caractère anthropomorphe du matériel technique du cinéma est indéniable. La caméra est d'abord un œil, qui peut tout voir. Des plus simples procédés optiques, comme le sténopé, jusqu'aux configurations les plus complexes (miroirs, rigs stéréoscopiques, zooms), la caméra reproduit le système de la vision

¹⁶ GRAPPIN-SCHMITT Sophie, « Nos archives physiologiques », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 48.

¹⁷ GRAPPIN-SCHMITT Sophie, « Nos archives physiologiques », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, op. cité, p. 48.

¹⁸ GRAPPIN-SCHMITT Sophie, *ibid.*, p. 48.

humaine : pupille, rétine/surface sensible, diaphragme, obturateur/paupière, nerfs/câbles, etc. C'est un regard mécanique qui se substitue au regard humain, avec une potentielle objectivité et une puissance décuplée, un regard qui pourrait nous donner une vision plus juste du monde, comme le rêve Dziga Vertov dans *L'homme à la caméra*. Vertov s'attache en effet à souligner la relation qui unit caméra et opérateur. De nombreux plans de l'opérateur au travail et de la caméra sous tous ses angles ponctuent le film. Vertov insiste sur deux organes essentiels de ce duo : l'œil (objectif, qui s'ouvre et se ferme) et la main (manivelle, qui tourne). Le cinéaste soviétique souligne l'importance du lien entre ces deux gestes. Dans une séquence en fin de film, Vertov présente même la caméra comme un être doté de vie : le trépied se déploie et la caméra sort de sa boîte pour venir se fixer d'elle-même à celui-ci, puis cette entité trépied/caméra commence à tourner sur elle-même comme si elle regardait autour d'elle, et finit par s'en aller hors champ. La caméra est devenue un être à part entière qui, comme l'homme, peut se déplacer et porter son regard sur le monde.



Illus. 5 : photogrammes de *L'homme à la caméra*, Dziga Vertov, 1929

Cette image de la relation caméra/trépied dans le film de Vertov n'est pas sans évoquer celle, chez l'homme, de la relation œil/pied. L'œil de la caméra, grâce au trépied, peut se tenir à hauteur d'homme. L'appui au sol garantit à cet œil une position verticale, lui permet d'être debout, c'est-à-dire d'accéder à l'une des caractéristiques de l'humanité. D'ailleurs, la caméra est bien souvent installée sur une « tête », elle-même fixée sur le trépied. Utiliser le mot de « tête » pour définir cet élément de machinerie trahit un désir d'humaniser la caméra, en lui donnant une sorte de visage. Les têtes disposent de plusieurs systèmes d'équilibrage. L'opérateur peut d'abord équilibrer la caméra en terme de poids, en faisant varier la position de la caméra sur la tête pour qu'il n'y ait pas un côté plus lourd que l'autre. Puis, l'opérateur peut régler des contrepoids (souvent des ressorts, qui fonctionnent comme des tendons ou des muscles). Ce réglage permet à la caméra de maintenir sa position, et d'éviter d'être emportée par son propre poids, même en forte plongée. Enfin, le dernier réglage de l'opérateur concerne les frictions, permettant de rendre plus ou moins « durs » les mouvements de panoramique et de tilt. Comme les contrepoids, les frictions exercent des forces contraires, comme des muscles. Finalement, la tête-caméra possède un fonctionnement très similaire à celui du cou, chez l'être humain : leurs mécaniques sont comparables et ce sont elles qui permettent maintien et mouvement, dans les deux cas. Par ailleurs, le cou entre en jeu dans la perception de l'équilibre du corps. Son action et sa position déterminent l'orientation de la tête et donc du regard, indicateur fondamental de l'équilibre pour le cerveau.



Illus. 6 : tête fluide pour caméra vidéo de marque Sachtler (ref. n° 2010)

La caméra-œil ne se résume pas à un regard mobile, fixé sur un trépied. Elle peut s'inscrire dans une action, dans un mouvement. Elle peut bouger, se déplacer, danser. Les premières caméras du cinéma, celles des Frères Lumière par exemple, nécessitaient l'action de l'opérateur pour fonctionner. En effet, pour faire défiler la pellicule, il fallait actionner une manivelle par un geste rotatif, mobilisant l'articulation poignet-coude-épaule de

l'opérateur, et ce, dans un rythme bien précis. On raconte que les opérateurs se chantaient intérieurement une chanson, pour être sûrs d'avoir le bon rythme et la bonne cadence. Il y a donc besoin de prolonger le corps-caméra pour lui conférer un mouvement interne, ou externe. La caméra se fixe ainsi tantôt sur le corps de l'opérateur, tantôt sur des grues ou des charriots. Différents gestes de commande sont associés à tous ces dispositifs, et chaque opérateur a sa préférence : manche, joystick, manivelle, boutons, etc. Et chaque geste induit un certain type de mouvement : va-et-vient sur des axes verticaux ou horizontaux, rotation, enroulement, pression, etc.

Le corps-caméra est donc un corps augmenté, un corps qui a besoin d'une altérité pour fonctionner. Il arrive donc que l'opérateur fasse « corps » avec la caméra, à l'aide de harnais, de bras, de prothèses. Son corps fusionne plus ou moins avec l'appareil. Alors, comme le souligne Sophie Grappin-Schmitt, une « topographie » du « geste » et de « l'alignement postural » se dessine¹⁹ :

« À l'épaule, on se situe entre la tête et le cœur, zone qui selon les théories de François Delsarte, implique un investissement émotif et mental, déjà toute une position au monde. Le poids de la caméra, sur une seule épaule, accentue fortement l'appui opposé dans le sol, la jambe de terre s'enracinant davantage, le contrapposto s'amplifiant, maniériste. Pour soulager le cadreur, on invente alors un harnais qui prolonge l'érection postérieure du rachis jusqu'au dessus de la tête, l'Easyrig, en opposition à la crosse épaule qui, comme son nom l'indique, accomplit le devenir-arme de la caméra. On imagine alors qu'un pareil dispositif vise à donner de la force, à privilégier ces muscles du pré-mouvement, de l'anticipation du geste, aux dépens de la surface antérieure du torse, qui s'efface alors. A bout de bras, à deux mains, c'est une caméra légère que l'on va porter au cœur ou éloigner de soi ; immédiatement organique, on sent presque l'embrassade, le volume qui se crée entre buste et caméra. Si l'on accentue ce geste, il faut inventer le Steadicam. Mais alors tout change. Une barre de stabilisation redonne à la verticalité sa primauté, et, surtout, un bras artificiel décolle l'engin du sol en une suspension constante entre ciel et terre. Pour ce faire, il faut que le steadicameur déporte son propre poids en dehors de l'axe vertical, laisse place en son centre à la caméra. Tout se passe maintenant entre le bassin et le torse, dans un élan viscéral : ainsi suspendu, la posture implique une tension constante de l'afflux vital, libidineux. Les jambes se fléchissent, obligent à être dans le sol, technique Graham où l'impulse périnéale génère le mouvement. La main se fait légère, le geste délicat, car l'axe risque à tout moment de basculer. [...] Il y aurait ensuite toutes les sortes de paluches, qui transforment la main en caméra ».²⁰

¹⁹ GRAPPIN-SCHMITT Sophie, *ibid.*, p. 52.

²⁰ GRAPPIN-SCHMITT Sophie, *ibid.*, pp. 52-53.

Illus. 7-10 : différentes manières de faire « corps » avec la caméra (caméra sur une cross-épaule ; B. Johnson avec un EasyRig ; caméra sur Steadicam ; caméra de « poing » A-Minima d'Aaton)



Outre cette fusion avec le corps humain, le corps-cinéma peut également être inséré au sein de dispositifs de machinerie permettant des mouvements plus complexes : en haut d'une grue, sur des véhicules, sur des rails. De tels dispositifs ne sont alors plus comparables à des corps humains mais plutôt à des corps animaux, tantôt girafes, tantôt oiseaux géants. Ces corps-machines nécessitent alors l'action de plusieurs techniciens, pour être domptés et entrer en mouvement. Le cadreur, les opérateurs et les machinistes forment alors comme un « corps de ballet », au sein duquel chaque « membre » de l'équipe doit organiser ses gestes pour être en parfaite harmonie avec le mouvement général du groupe.

Enfin, à l'opposé des dispositifs complexes de machinerie ou du simple trépied, la caméra peut être envisagée totalement nue, posée au sol, abandonnée. On imagine alors « la fuite ou la mort de [l']opérateur, tant la perte de l'axe vertical témoigne d'une défaillance catastrophique. Au sol, il ne peut y avoir que du danger, de la survie, un désir d'en sortir de toute urgence, rarement un plaisir sensuel. La reptation militaire s'apprend comme toute technique du corps, et présuppose le port d'une arme »²¹. La caméra, inerte ou rampante, a perdu son humanité.

²¹ GRAPPIN-SCHMITT Sophie, *ibid.*, p. 49.

Le dispositif cinématographique semble donc bien posséder tous les attributs d'un corps : un œil, une tête, des pieds, etc. L'anthropomorphisme du vocabulaire employé pour désigner les éléments constitutifs du dispositif cinématographique témoigne, tout du moins, du désir d'humaniser ce corps-cinéma et d'en souligner les fascinantes articulations. Toutefois, le corps-cinéma demeure un corps hybride, un corps augmenté, qui tient plus du monstre, que de l'homme (ou de l'animal). Sa mécanique infaillible et infiniment perfectible le rend « sur-humain ». La capacité du corps-cinéma à voir et à se mouvoir surpasse de loin, en effet, celle de l'homme. Cependant, le corps-cinéma n'est rien d'autre qu'une marionnette : il possède, certes, tous les attributs du corps humain et même davantage, mais l'action d'un opérateur lui est indispensable pour prétendre au mouvement, pour prendre « vie ».

CHAPITRE 2 DU « PAS DE DEUX » AU « BALLET » : L'ENGAGEMENT CINÉ-CHORÉGRAPHIQUE

Par sa capacité à dépasser les bornes de la perception humaine, le corps-cinéma, époustouflante machine, permet un regard inédit sur le monde. Un tel pouvoir induit un certain nombre de choix à faire et de responsabilités à endosser. Ce potentiel nouveau regard sur le monde nécessite de s'interroger sur la place de ce regard, sur le point de vue à adopter. Au-delà de la manipulation technique du matériel (pour donner « vie » à la « marionnette-cinéma »), il est nécessaire de penser l'intentionnalité du regard de la caméra. C'est le rôle du réalisateur, mais aussi du cadreur ou du chef opérateur, et, indirectement, de tout technicien.

Chaque personne impliquée dans le dispositif cinématographique est amenée à être danseur. Il y a une relation chorégraphique non seulement entre les différents éléments du dispositif cinématographique (comédiens, caméra, lumière, décor, etc), mais surtout une relation entre les corps : entre les corps des techniciens eux-mêmes, mais aussi avec le corps-machine (la caméra et la machinerie qui l'accompagne), ou encore avec le corps filmé (le corps du comédien). Nous sommes face à une danse de groupe, que ça soit un simple « pas de deux » ou un véritable « ballet ». La notion de groupe, de collectif est primordiale et les techniciens du cinéma le savent bien²². Chaque « membre » de l'équipe « fait corps » avec les autres, chacun doit être à l'écoute, sentir le corps de l'autre, être avec lui. Nous sommes dans un rapport sensoriel, kinesthésique, organique à l'image de cinéma.

La Nuit américaine, réalisée en 1973 par François Truffaut, raconte l'histoire du tournage d'un mélodrame (intitulé « *Je vous présente Pamela* »). Le film s'ouvre par le tournage d'une scène avec de nombreux figurants, sur une place publique reconstituée aux studios de la Victorine à Nice. Le spectateur est témoin une première fois de la scène à travers le regard de la caméra de la fiction. Puis, il entend « coupez » et comprend que tout était orchestré pour le tournage : sortie du métro d'Alphonse (Jean-Pierre Léaud), déplacement des figurants, arrivée du bus, puis de la voiture rouge, mouvement de la grue, rencontre et altercation entre Alphonse et Alexandre (Jean-Pierre Aumont), etc. Toute

²² Rappelons que le mot « chorégraphie » vient du grec « χορεία », qui désigne notamment la danse en groupe, en chœur.

l'équipe technique prend le temps de régler certains détails, de revoir le rythme de chaque élément et de réfléchir comment coordonner tout ce ballet. Le spectateur assiste ensuite à une autre prise de la scène, et cette fois, depuis un point de vue extérieur, lui permettant d'embrasser la chorégraphie dans son ensemble. Au milieu du film, le réalisateur fictif du film, Ferrand (incarné par Françoise Truffaut) nous dit « *Je vous présente Paméla* me semble enfin lancé sur de bons rails. Les acteurs sont à l'aise dans leurs personnages. L'équipe est bien soudée. Les problèmes personnels ne comptent plus. Le cinéma règne ». Cette phrase, qui souligne l'importance du relationnel et du collectif, marque le début d'une séquence elliptique présentant plusieurs moments du tournage. D'abord, on voit Ferrand, au plus près de ses comédiens, leur indiquer le détail de leurs gestes et de leurs postures. Ferrand, s'il vient effleurer le visage de ses comédiens, reste néanmoins relié au reste de son équipe, grâce à une petite oreillette. Puis, on voit le personnage d'Alphonse avancer d'une drôle de manière. La caméra élargit sa focale par un zoom et découvre un rail de travelling sur lequel doit évoluer le personnage. Le spectateur comprend que ce dernier doit adopter une marche particulière pour éviter l'obstacle tout en paraissant naturel à l'image. L'élargissement de focale nous permet également de voir l'assistant opérateur faisant la mise au point en direct : son regard va et vient, de la caméra au comédien. Il doit être en parfaite synchronicité avec le rythme du comédien et celui de la caméra pour corriger sa distance de mise au point en continu. Si Alphonse ralentit ou si la caméra accélère dans son mouvement, il doit être capable de le sentir au même moment et d'adapter la mise au point de l'objectif. Ensuite, quelques plans nous montrent la minutieuse variation de lumière d'un projecteur et son effet sur le jeu du comédien. L'action est répétée plusieurs fois, avec une apparition de lumière plus ou moins puissante, venant éblouir le personnage. Ces quelques plans soulignent l'importance de la lumière dans la chorégraphie d'ensemble. Puis, nous voyons le tournage d'une autre scène pendant laquelle toute l'équipe proche de la caméra doit se baisser d'un coup, au moment où la caméra panote sur les comédiens qui courent. Chacun exécute son geste en suivant du regard les comédiens. L'attention portée à l'autre est à son comble et l'action de se baisser ne vient en rien perturber ce lien de regard. Après cette courte scène, une série de plans rapides détaille le travail de différents postes techniques : costumier, opérateurs, maquilleuse, etc. Ces plans sont suivis d'une autre série de plans rapides détaillant cette fois les mécanismes internes de la caméra. Cet enchaînement compare une équipe de tournage à un mécanisme d'une extrême précision et d'une grande

efficacité : chaque rouage, bien huilé, est parfaitement à sa place et est indispensable pour faire fonctionner l'ensemble ; chacun s'ajuste par rapport à l'autre pour aller dans la même direction, même si chaque action isolée semble accessoire. Enfin, le film nous présente le tournage d'une scène de nuit, dans une voiture-travelling. Le dispositif de prise de vue ressemble à une sorte d'animal monstrueux des profondeurs de l'océan : morphologie d'insecte, excroissances de micro et de perches, lumière éblouissante, etc. Le tout secoué par les aléas de la route. L'équipe est entassée à l'avant du véhicule tractant la voiture de jeu, mais chacun regarde ce qui se passe derrière. Tout le monde bouge ensemble, concentrés, et c'est même aux comédiens de faire le clap. Cette séquence présente donc beaucoup de moments et de configurations de tournage différents. Cette séquence pourrait paraître anecdotique mais le choix des plans et de leur ordre n'est pas un hasard : Truffaut insiste sur les regards attentifs entre les gens (les coupes de montage surviennent pour la plupart, juste après le regard d'un protagoniste vers une autre direction), et sur les micro-gestes de chacun. Et, en même temps qu'il nous montre l'importance de chaque détail et le lien entre chacun d'entre eux, Truffaut nous montre aussi l'ensemble, la machine-cinéma dans sa totalité, composée de tout ces petits détails et de tout ces gens. Truffaut attire notre attention tant sur ce qui est de l'ordre de la micro-chorégraphie, que sur ce qui est de l'ordre de la macro-chorégraphie. Cette séquence se passe de commentaire explicatif (alors que le film est ponctué par la voix-off de Truffaut/Ferrand) pour nous laisser apprécier les gestes de cette danse.





Illus. 11 : photogrammes de *La Nuit américaine*, Françoise Truffaut, 1973

Enfin, comme le propose Stéphane Bouquet²³, « pour regarder le cinéma du point de vue de la danse », peut-être qu'il faut « se débarrasser de la logique de la mise en scène, parlant plan, cadre et position de caméra, pour lui substituer une logique de la mise en corps, parlant désormais de poids, flux et accentuation ». Faire un film est un acte collectif, une danse de groupe : que l'on soit seul avec la caméra ou que l'on soit plusieurs centaines, il est toujours question d'un duo, ou d'un ballet. Le cinéma et ses acteurs – au sens large du terme – doivent prendre conscience de la nature chorégraphique du cinéma et de l'engagement physique que cela suppose.

²³ BOUQUET Stéphane, « Introduction », *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 4.

CHAPITRE 3 LE SPECTATEUR : « INVITATION À LA DANSE »

La chorégraphie du dispositif cinématographique n'est pas visible en tant que telle. En effet, le spectateur ne dispose que du regard composé et orchestré par la machine-caméra, regard qu'il fait sien. Le spectateur n'est relié qu'au seul contenu de l'image, sans obstacle visible, sans hors-champ pouvant lui révéler la mise en acte de l'image. Il ne peut qu'imaginer les mouvements et les gestes potentiellement effectués pour arriver à tel ou tel résultat à l'image.

Que reste-t-il du corps à l'écran ? Les corps semblent absents de la salle de cinéma. La trace du ballet de la machine-cinéma est ténue, si ce n'est invisible. Les corps des acteurs ne sont plus que des fantômes de lumière sur une toile blanche. Le corps du spectateur lui-même est condamné à l'immobilité, à la passivité : il est assis dans son fauteuil et il ne lui est pas permis de bouger pendant le film. Son expérience corporelle est quasi inexistante. S'il ne reste plus rien du corps à l'écran, que reste-t-il alors du mouvement, que reste-t-il de la danse, que reste-t-il du réel ? Beaucoup ont décrié le cinéma en l'opposant au spectacle vivant : le cinéma prétend nous présenter le réel, mais il est incapable de le faire survenir physiquement devant le spectateur, il ne peut produire qu'une image, qu'une projection. Ce qu'il manquerait au cinéma, c'est la présence : la présence du monde, la présence du corps, la présence de la vie, la présence du mouvement. Il n'en reste que l'empreinte, figée dans l'émulsion de la pellicule ou dans la mémoire d'un disque dur.

Pourtant, au sortir d'une séance de cinéma, on se sent encore « dedans », on a l'impression d'avoir été le personnage dont nous avons suivi les aventures. Le cinéma ne nous donne peut-être pas à voir le réel, mais il nous donne la possibilité de participer à la réalité « imaginaire » du film. Le film nous propose un voyage vers un ailleurs, il nous fait découvrir d'autres espaces, d'autres corps. L'image de cinéma nous donne un corps qui n'est pas le nôtre, mais dans lequel on peut se glisser le temps d'une histoire. Le film entre en résonance avec la conscience du spectateur, qui laisse emporter, corps et âme, dans l'imaginaire déployé devant ses yeux. Quand la caméra saute ou virevolte, le spectateur a l'impression, presque physique, de sauter ou de virevolter lui-même. Bien qu'en bout de chaîne, le spectateur est invité à faire partie de la machine-cinéma : il se branche avec son regard et sa pensée à la machine, et fait alors partie du « ballet », en oubliant son propre corps. Le spectateur devient le regard, l'image, la caméra, la danse. Il doit abandonner son corps pour pénétrer dans celui de la machine-cinéma. Ainsi, il s'extrait de la salle de cinéma

et de tout espace scénique pour découvrir un nouveau rapport à l'espace, au temps et au mouvement. Devant un spectacle de danse ou de théâtre, aucun dispositif ne permet à l'œil du spectateur de circuler au sein de l'espace de la scène, ou même de s'en échapper. Au cinéma, le spectateur, en se projetant hors de lui-même et en s'identifiant aux personnages et au dispositif cinématographique lui-même, accède à un mode d'immersion et d'émotion unique. Bien évidemment, l'immersion au cinéma n'est pas toujours totale : elle dépend de la personnalité du spectateur, des conditions de projection, et surtout du film projeté. Mais tout le monde s'accordera pour dire que le spectateur a souvent l'impression d'être au cœur du film, de rejoindre l'image, d'être saisi.

Prenons l'exemple, certes particulier, du clip de la chanson *Runnin' (Lose It All)*, réalisé en 2005 par Charlie Robins. Le clip nous fait découvrir les retrouvailles subaquatiques entre deux personnages incarnés par les apnéistes Guillaume Néry et Alice Modolo. Le clip met en place différents dispositifs pour que le spectateur s'identifie aux personnages et ait l'impression d'évoluer avec eux sous l'eau : l'immersion se joue donc au sens propre, comme au sens figuré. En premier lieu, notons que la chanson pop de Naughty Boy, par son style et ses paroles, est en mesure de plaire au plus grand nombre. Tout le monde comprend le message universel de la chanson : perdre un être cher peut provoquer un état de détresse, et suscite une forte envie de retrouver l'être aimé. Les paroles évoquent une fuite pour s'échapper d'une situation d'enfermement, ainsi qu'une course pour retrouver l'être aimé. Un mouvement contradictoire se dessine, entre la peur de rester et la peur de fuir. Plonger les personnages sous l'eau illustre physiquement ce mouvement contradictoire : le corps est à la fois libre et léger, mais tout mouvement est une lutte, au ralenti. Le clip débute par des images oniriques sans personnage : l'espace est désorientant, on ne sait pas où l'on est, où se trouve le haut et le bas. Puis, chaque personnage est présenté, le corps recroquevillé, en suspension dans l'eau. Ces images sont fantasmagoriques : leurs corps semblent à la fois flotter et couler. Leur chute semble être extrêmement lente. La caméra est dans le même état de suspension/chute indéterminée : nous sommes entre deux eaux. Guillaume Néry chute en direction du fond marin ; Alice Modolo, la tête en bas (mais l'image est inversée), chute vers la surface de l'eau. Chacun s'éloigne de l'autre. Puis, au moment où des plans plus rapprochés nous laissent entrevoir leurs visages, leurs corps prennent vie et se déploient. Debouts et immobiles, leurs corps sont néanmoins emportés lentement mais inéluctablement dans une direction opposée, tout comme la caméra. Quand le refrain commence (« *runnin' runnin' runnin'* »), les deux personnages touchent enfin le fond/la

surface et se mettent à courir au ralenti. Leurs mouvements défient la gravité, ils sont à mi chemin entre la lourdeur du corps et l'apesanteur, frôlant à peine le fond/la surface pour avancer. Le spectateur est face à un triple fantasme : marcher au fond de l'eau comme sur terre, marcher la tête en bas, et marcher sur l'eau. La caméra suit leurs déplacements en plan large, en opérant le même mouvement d'avancée flottante : le spectateur à l'impression d'avancer avec eux, d'être en suspension dans l'eau. Certains mouvements de caméra sont en chassé/croisé avec les personnages, comme si nous voulions les atteindre, mais ils nous échappent, comme si nous étions pris, comme eux, dans un mouvement incontrôlable. Quelques plans rapprochés sur leur course renforcent la potentielle identification du spectateur. Il ne peut que constater qu'il pourrait être à leur place : ce sont de simples individus, avec rien d'extraordinaire : un physique normal et des vêtements simples (jean/t-shirt). Les deux personnages s'arrêtent de courir et se découvrent l'un l'autre, dans un champ-contrechamp onirique : une tension émane de leur regard et le spectateur mesure (et partage) leur désir de s'atteindre. Leur course reprend, mais le monde bascule (la caméra effectue un débullage sur son axe Z). Le spectateur, qui avait fini par comprendre que l'espace était structuré en deux (l'homme évoluant debout sur le fond marin ; la femme à l'envers sous la surface de l'eau), doit remettre en question ses repères : il est emporté par ce bouleversement. Il se sent proche des personnages qui luttent pour ne pas tomber et continuer leur course l'un vers l'autre. Ils trébuchent, glissent, s'agrippent : leurs réactions sont simples (surprise, peur) et le spectateur s'y reconnaît. La caméra tourbillonne, il n'y a plus de haut ni de bas, nous sommes de nouveau en suspension, tout ce qui compte c'est la rencontre entre les deux personnages. Des forces aquatiques semblent empêcher les deux personnages de se toucher, baladant leurs corps dans des directions indéterminées. En même temps, la caméra multiplie les points de vue, comme si elle aussi était balloté dans cet espace sans logique : en dessous, par dessus, sur le côté, loin, près, à l'envers. Visuellement, le spectateur est emporté par ce tourbillon. Quand les personnages réussissent à s'agripper l'un l'autre, la caméra se pose, plus fixe, verticale, rétablissant la notion de haut et de bas. Et elle se rapproche du couple ainsi formé. L'étreinte du couple est présentée comme hors du temps et de l'espace, et il n'y a presque plus aucun repère pour se situer. On ne sait pas s'ils flottent, chutent ou remontent : tout ce qui compte, c'est leur étreinte.

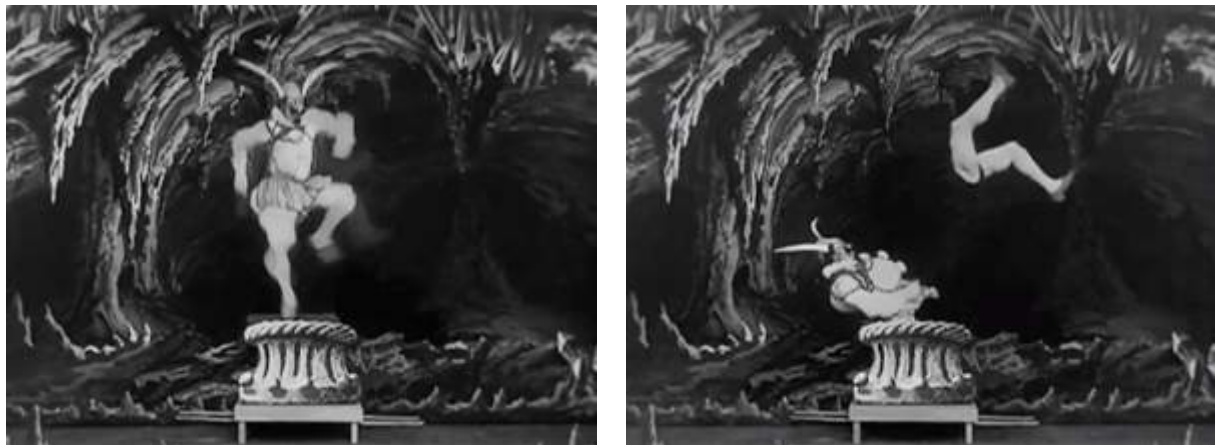


Illus. 12 : photogrammes du clip Runnin' (Lose It All), Charlie Robins, 2015

CHAPITRE 4 LA MÉTAMORPHOSE : LA DANSE AU CŒUR DE L'IMAGE

La danse semble donc irradier tous les éléments participant au dispositif cinématographique : le corps-cinéma, les membres de l'équipe technique, le spectateur. Mais finalement, la danse ne rayonne-t-elle pas au cœur même de l'image ? Le cinéma n'a-t-il pas le pouvoir de faire danser la matière-même de l'image ? Le dispositif cinématographique semble en effet être en mesure d'animer, de modeler, de jouer avec la plasticité de ce qui compose l'image.

Ces transformations interviennent souvent au moment de la post-production, mais de nombreux trucages peuvent être réalisés au moment de la prise de vue. Ce sont les techniques propres au cinéma qui permettent d'envisager de telles altérations de l'image. En 1903, Georges Méliès, dans son film *Cake-walk infernal*, nous présente une courte intrigue avec des numéros de « cake-walk », une danse afro-américaine mobilisant essentiellement une dissociation entre le haut et le bas du corps du danseur. Méliès s'appuie sur cette caractéristique et pousse l'idée à son comble en dissociant physiquement les parties du corps du danseur (lui-même), grâce à un trucage à la prise de vue. Il se retrouve ainsi avec les bras et les jambes détachés de son buste, dansant indépendamment de reste de son corps.



Illus. 13 : photogrammes de *Cake-Walk infernal*, Georges Méliès, 1903

Plusieurs paramètres de l'image peuvent être altérés: matière, texture, densité, couleur, évanescence, géométrie, porosité de la bordure, distorsion, déplacement, vitesse, poids, dédoublement, multiplication. Ces modifications peuvent être permanentes ou progressives, produisant de véritables métamorphoses : mélange, progression, dissolution, morphing. Jouer avec la plasticité de l'image peut amener celle-ci vers une certaine

abstraction. La métamorphose de l'image nous plonge dans une exploration des sensations, dans une exploration de l'organicité même de l'image.

Le cinéma est non seulement en mesure de transformer l'image, mais il est également capable de la fabriquer, ex nihilo. L'image est alors une image virtuelle. C'est le cas évident du cinéma d'animation, qui, par le dessin, peut inventer n'importe quelle image. Tout devient possible : les lois physiques régissant l'univers du spectateur n'ont plus lieu d'être. L'herbe d'un jardin peut très bien être rouge et liquide ; le corps d'un personnage peut très bien être élastique et minuscule. De nos jours, les images de synthèse (computer-generated imagery ou CGI) repoussent les limites de la création encore plus loin. Bien sûr, ces images fabuleuses s'inspirent souvent d'éléments réels, fonctionnant comme des modèles. Ainsi, le cinéma d'animation, tout comme la CGI, s'appuie sur des études précises du mouvement humain ou animal pour concevoir ses créatures.



Illus. 14 : photogramme de *Blanche-Neige et les sept nains*, David Hand (1937), et deux images d'archive de Marge Champion, reportage de CBS News, 2009

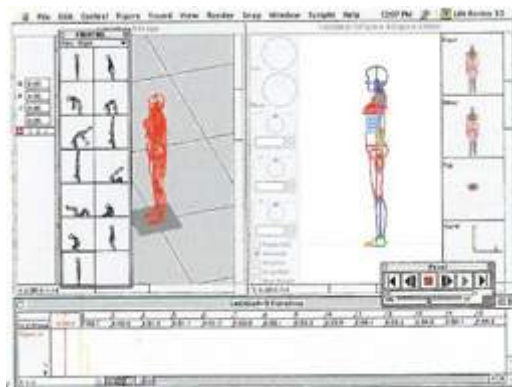
Citons le célèbre exemple de *Blanche-neige et les sept nains* des studios Disney, réalisé en 1937 par David Hand. Pour ce film d'animation, Disney demanda aux animateurs d'étudier avec une grande précision le mouvement humain pour rendre le personnage de Blanche-Neige le plus sophistiqué et le plus gracieux possible. Pour certaines scènes, les animateurs se sont même servis de prises de vue réelles des gestes et mouvements de la danseuse Marge Champion. De son côté, la CGI fait également appel à des prises de vue réelles et des captations physiques du mouvements : les données enregistrées sont ensuite implémentées à des squelettes virtuels, pour leur insuffler davantage de réalisme et de présence. Cette technique est appelée « motion capture » et produit des images assez fascinantes de corps irréels se mouvant comme des êtres vivants. Dans le clip de la chanson de Major Lazer *Light it up* (réalisé en 2016 par Rupert Burton chez Method Studios), la motion capture et la CGI donnent vie à plusieurs dizaines de corps dansants, chacun composé d'une matière ou d'une texture différente : poils, fils colorés, briques minuscules,

billes lumineuses, feuilles végétales, grains de sable, etc. Les propriétés physiques de chacun sont étonnantes, de par la matière qui les compose. En effet, certains corps n'ont par exemple pas de limite physique précise, leur corps s'étale dans l'espace, comme des filaments virevoltants, ou bien leurs cellules se décomposent au fur et à mesure des mouvements du corps.



Illus. 15 : photogrammes du clip *Light it up*, Rupert Burton, 2016

Aujourd'hui, les logiciels de CGI laissent véritablement la possibilité de tout imaginer et de bouleverser les lois de la physique. Ce potentiel des logiciels de CGI est d'ailleurs ce qui a séduit le chorégraphe Merce Cunningham, lui donnant l'idée de créer son propre logiciel de CGI : *Life forms*. Ce logiciel permet d'une part de composer et retranscrire virtuellement des séquences chorégraphiques avec des figurines numériques, mais aussi de capturer le mouvement de danseurs réels pour recréer des images chorégraphiques. Le chorégraphe est en mesure de transformer et faire danser comme il le souhaite ses figures virtuelles. Elles constituent alors pour lui, tantôt un modèle pour travailler ensuite physiquement avec ses danseurs, tantôt une image qui viendra dialoguer sur scène avec le mouvement réel des danseurs.



Illus. 16 : fenêtre du logiciel *Life forms* de Merce Cunningham

En observant le dispositif cinématographique du point de vue de la danse, nous avons pu identifier les spécificités chorégraphiques qui le traversent. Il s'est révélé être un corps-machine surpuissant, nécessitant toutefois l'action du cinéaste pour se mettre en mouvement. La mise en œuvre du cinéma suppose le mouvement commun d'un duo, ou d'un collectif. Du « pas de deux » au « ballet », le dispositif cinématographique demande un engagement à « être ensemble », à danser en groupe. Quant au spectateur, bien qu'en bout de chaîne du dispositif, il est invité à entrer lui aussi dans la danse, à s'immerger corps et âme dans le ballet du cinéma à l'œuvre, dans le regard qu'on lui propose. Une dimension chorégraphique rayonne donc au travers de tous les éléments qui mettent en actes le cinéma : la danse irradie jusqu'au cœur même de l'image cinématographique. La matière de l'image est capable de se mettre en mouvement, de se transformer : de se métamorphoser. La danse agite finalement tout le cinéma, de manière presque invisible ou inconsciente mais la dimension chorégraphique du dispositif cinématographique est indéniable. Les mots de Luc Dardenne sont peut-être plus justes que les nôtres pour décrire la présence de la danse dans le dispositif-cinéma :

« Un plan est d'abord un flux d'énergie passant sur et entre les corps et les objets, non pas pour les mettre en place, non pas pour composer un cadre, mais pour les encercler, les mettre dans un même état de tension, de vibration, pour que le film entier soit un corps vibrant et pour que le regard du spectateur tout entier tremble de cette vibration. Énergie, flux, vibration, mouvement continu, tendu, parfois filé, proche, parfois presque contre les corps et les objets, pour provoquer un affolement, une perte de repères spatiaux, pour happer le spectateur dans les spirales d'une mouvement qui le colle, le plaque aux corps, aux objets filmés, un mouvement trop rapide, trop complet pour qu'il ait le temps de prendre une quelconque distance. Quelque chose de physique qui voudrait s'échanger, une expérience, une épreuve, une danse, une fièvre. »²⁴

Si un flux d'énergie ou une vibration d'ordre chorégraphique sous-tend le cinéma, que se passe-t-il quand celui-ci rencontre la danse ? Que devient le dispositif cinématographique qui filme la danse ? De quoi cette rencontre le rend-il capable ? Quels sont les pouvoirs d'expression propres à l'image ciné-chorégraphique ?

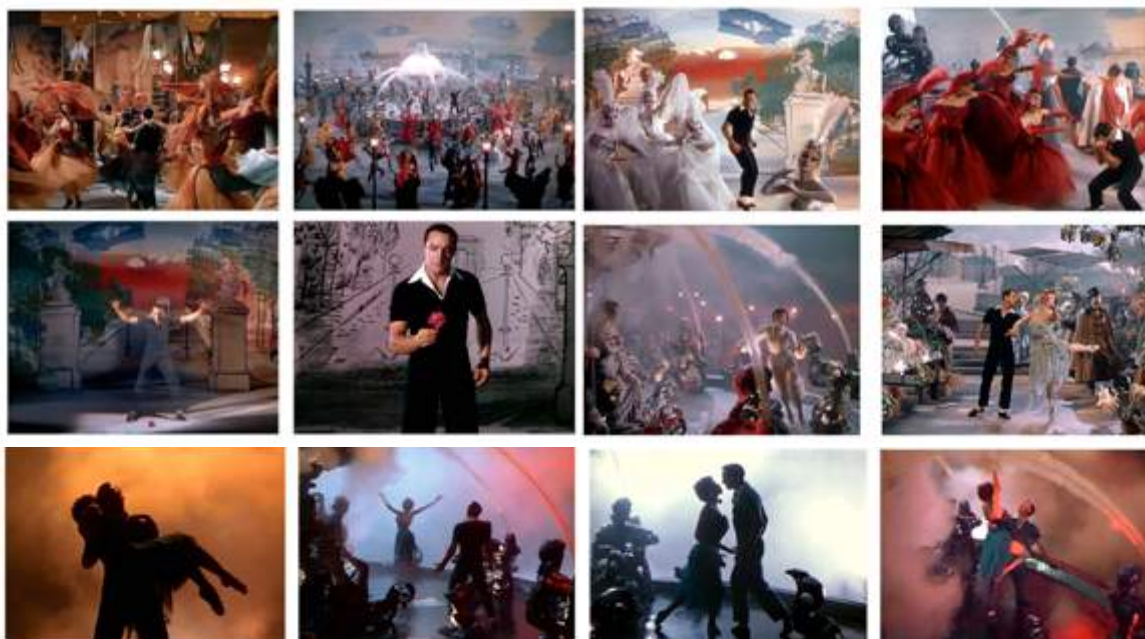
²⁴ DARDENNE Luc, *Au dos de nos images*, Paris, ed. du Seuil, Coll. La Librairie du XXI^e siècle, 2005, p.136.

PARTIE II

POUVOIRS D'EXPRESSION DE L'IMAGE CINÉ-CHORÉGRAPHIQUE

CHAPITRE 1 UN ESPACE KALÉIDOSCOPIQUE

Amener la danse au cinéma, c'est lui permettre de sortir de l'espace scénique. L'espace au cinéma est un espace nouveau pour la danse, un espace potentiellement infini qu'elle peut moduler et avec laquelle elle peut interagir. Par ses gestes et mouvements, la danse métamorphose l'espace qui l'entoure, interagit avec lui et l'actualise. C'est le cas par exemple chez Minnelli, dans *Un Américain à Paris*. Dans la dernière séquence du film, le personnage évolue dans un espace qui se métamorphose au fil de sa chorégraphie. Dans ce film, la danse permet le passage d'un monde à l'autre et le danseur accède à une pluralité de mondes. Pour Gilles Deleuze, la danse dans ce film « n'est plus seulement mouvement du monde mais passage de l'un à l'autre, entrée dans un autre monde, effraction et exploration »²⁵. Elle fait entrer dans le rêve.



Illus. 17 : photogrammes du film *Un Américain à Paris*, Vincente Minnelli, 1951

²⁵ DELEUZE Gilles, *Cinéma 2 – L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 85.

Mais, amener la danse au cinéma, n'est-ce pas une manière d'enfermer le corps dansant dans un autre espace clos, celui du cadre ? En effet, le cadre peut certes être considéré comme une fenêtre sur le monde, il n'en reste pas moins un espace aux bordures orthogonales. Néanmoins, la danse au cinéma ne semble pas envisager le cadre comme une contrainte et s'amuse souvent à jouer avec la bordure et la forme du cadre. Dans *Mariage royal*, Stanley Donen nous présente un personnage (incarné par Fred Astaire) qui, lorsqu'il tombe amoureux, est capable de transgresser toutes les lois de la physique et de marcher au plafond. Cette scène mythique dynamite littéralement le cadre en tant qu'espace emprisonnant. Astaire est comme un hamster dans une cage, il est prisonnier du cadre et de sa chambre. Pourtant, son sentiment amoureux, qui s'exprime par la danse, lui permet de circuler librement dans chaque recoin de l'espace du cadre. Être contenu dans un espace clos et dans un cadre orthogonal lui confère au contraire une puissance de mouvement démultipliée et miraculeuse.



Illus. 18 : photogrammes du film *Mariage royal*, Stanley Donen, 1951

L'espace au cinéma est donc un élément modulable et flexible. Il se construit par les positions de caméras, les choix de focales, les angles de lumière, la place de chaque élément

de décor dans l'image, les déplacements des personnages. Le réalisateur organise l'espace qu'il souhaite en composant le cadre. Il peut choisir de présenter un espace dans son unité, de manière globale, ou bien de recomposer un espace fictif à partir de morceaux d'espace différents. C'est cette possibilité de construire librement un espace qui permet au cinéma, et donc à la danse filmée, de sortir de la frontalité de la scène classique du spectacle vivant. Les éléments filmés par la caméra ne doivent pas être nécessairement présentés de face, à une certaine distance et dans un espace rectangulaire. L'espace au cinéma peut être circulaire, triangulaire, ouvert, très étroit ou même totalement incohérent, et les éléments qui le composent peuvent être présentés depuis n'importe quel point de vue. En cela, la caméra peut être au cœur de l'espace, au cœur de l'action et interagir avec elle. Elle peut se rapprocher, s'éloigner, tourner autour, être en contre-plongée ou bien surplombante.

D'autre part, les choix de lumière découpent et sculptent l'espace. Un éclairage face a tendance à aplatir les volumes et à aplatir les surfaces. A l'inverse, un éclairage plus latéral donnera davantage de modelé et de rondeur. Les directions de lumières permettront de souligner ou minimiser tel ou tel élément de l'image, produisant alors une répartition plus subtile des plans dans l'espace. Les sources lumineuses peuvent également être mobiles et renforcer un mouvement de caméra ou de comédien. Ce type de lumière, faite de petites zones d'obscurité et de taches de lumière mobile fragmente et modèle l'espace et le corps. Les éléments filmés passent tantôt de l'ombre à la lumière, donnant l'impression d'un corps infini au sens de corps incomplet, mais aussi d'un corps qui se prolonge peut-être sans limite. Ce type de lumière efface la notion de limite et peut faire oublier le cadre comme bordure limitant le corps et son mouvement. Le corps n'est plus coupé par le bord de manière nette, il s'estompe. De la même manière, les allumages et extinctions des sources font tantôt apparaître, tantôt s'évanouir le corps ou le décor dans l'obscurité, interrogeant ainsi la vision : que voit-on ? Quelle est la part de notre imaginaire pouvant participer à la perception du mouvement ? Le spectateur développe alors une attention supérieure aux détails et frémissements du corps, il est conscient de sa fragilité et de son caractère éphémère.

L'espace au cinéma se construit par ailleurs par la profondeur de champ. La zone de netteté entre le plan le plus proche et le plan le plus loin de l'observateur délimite en effet une zone visible. Si cette zone est restreinte, certains détails sont isolés et mis en avant alors que le contexte qui les entoure reste indistinct. Inversement, si cette zone est à son

maximum (hyperfocale), chaque élément composant l'espace devient visible et identifiable. Jouer sur la profondeur de champ en fonction des plans permet de construire un chemin du regard. Il s'agit presque d'élaborer une chorégraphie du net et du flou. Ces paramètres sont notamment liés au choix du type de focale. Plus une focale est longue, plus sa profondeur de champ est réduite. Or, choisir une focale courte ou une focale longue a une influence sur la représentation des perspectives. En effet, si les courtes focales ont tendance à déformer les perspectives de manière courbe et à produire une certaine rondeur sur les objets, elles permettent aussi de saisir davantage le contexte autour du sujet filmé, de par son grand angle de champ. Inversement, les longues focales ont un rendu plus plan et isolent le sujet filmé (faible angle de champ et faible profondeur de champ). Ainsi, filmer à la même échelle un même sujet avec deux focales différentes produira deux images différentes où la perception de l'espace autour ne sera pas la même.

Il est aussi possible de déformer l'espace qui a été filmé, en post-production. Du simple recadrage à l'incrustation par CGI, en passant par les retournements horizontaux ou verticaux (flip/flop), tout un panel de possibilités permet de reconfigurer l'espace. Cet espace recomposé est à même de redéfinir les règles du réel tel que nous le connaissons. Les repères spatiaux auxquels nous sommes habitués n'ont plus lieu d'être. Ces modifications de l'image donnent l'impression d'être face à de nouvelles images : elles permettent un renouvellement du point de vue et poussent le spectateur à laisser aller son imagination.

Enfin, l'espace au cinéma, bien qu'il soit plus souvent représenté en deux dimensions sur une surface plane, peut aussi être enregistré et restitué en trois dimensions. La stéréoscopie au cinéma permet de donner à l'image du volume, à l'espace de la profondeur, au corps de la proximité et de la présence. Il ne s'agit plus d'un œil unique dans un espace, mais d'un doublon visuel, comme celui de notre vision. La perspective unique et monoculaire avec un seul point de fuite disparaît. La stéréoscopie rend leur pouvoir aux deux yeux. Elle efface les bords du cadre pour concentrer le regard au centre de l'écran, sur l'objet en volume. L'image stéréoscopique se construit à partir d'une « fenêtre » et d'une « boîte ». Il n'est plus question d'un cadre rectangulaire, mais d'un cadre cubique. Il faut penser la composition de l'image et l'organisation de l'espace en volume.

Étudions un extrait de l'une des premières séquences du film *Pina* de Win Wenders : l'ouverture de la pièce « Le Sacre du Printemps ». La séquence s'ouvre sur des plans larges en légère plongée présentant l'installation du décor de la pièce sur la scène d'un théâtre. Le

montage elliptique marque rapidement les différentes étapes de cette installation : pose de la terre, étalage de la terre, lissage de la surface, etc. Même si de plan en plan, le cadre se resserre sur le décor (le carré de terre), le spectateur situe précisément l'espace : une scène de théâtre, avec les fauteuils du public en avant plan, et sur les bords, divers éléments techniques (accessoires, boîtes, rideaux, échelles, etc). Ces premières images nous placent du côté de la scène du spectacle vivant, avec ses codes de représentation et sa frontalité. La forme carrée du décor souligne cette première information : nous sommes dans un espace normé, cadré de représentation théâtrale. L'image disparaît dans l'obscurité par un fondu et la représentation commence. Un corps féminin émerge de l'obscurité, allongé sur une pièce de tissu rouge. Le reste de l'image reste dans l'ombre : impossible de distinguer de quoi est constitué le lointain. Le cadre, en plongée, laisse le spectateur supposer qu'il s'agit du même espace présenté précédemment, mais aucun élément ne permet de s'en assurer. Un simple rayon de lumière rasant détache le corps de cette obscurité indéfinie. L'espace autour n'a plus de forme, et semble potentiellement infini. Un autre personnage surgit, dans un rayon de lumière similaire. Les deux personnages semblent appartenir au même espace, mais, en même temps, les directions opposées des rayons de lumières produisent une impression de deux scènes différentes juxtaposées. Les deux corps semblent évoluer dans deux espaces distincts, aucun élément ne les connecte spatialement. Le premier corps est alors présenté en plan rapproché, ras du sol. La caméra, par ce choix de cadre, nous donne à voir l'espace proche autour de ce corps et l'interaction de ce dernier avec celui-ci. La caméra est dans la même position que le corps, allongée au sol. Le spectateur peut davantage se projeter dans l'espace du personnage. On reconnaît la terre du décor, mais elle ne semble rattachée à aucun espace scénique : elle émerge d'une immensité obscure dont on ne voit pas les bords. Derrière ce corps, surgit un autre corps. Debout en arrière plan, ce corps suit son propre parcours et n'interagit pas avec le premier corps en avant plan. A aucun moment leurs espaces ne se chevauchent, chaque corps semble à nouveau isolé l'un de l'autre, comme n'appartenant pas au même espace. D'autres corps surgissent au lointain, et semblent encore appartenir à leur propre espace. Puis d'autres, plus en avant. Des jeux de regards entre eux laissent enfin deviner une connexion entre l'espace de chacun, voir un même et seul espace. Les corps passent enfin les uns devant les autres : l'espace déconstruit par le plan rapproché au sol est enfin recomposé. Ce changement soudain de point de vue avait pour objectif de nous montrer que chaque danseur évolue tantôt dans son propre espace,

avec ses propres motivations, tantôt dans un espace commun, en interaction avec la trajectoire des autres corps. Le découpage vient morceler l'espace pour mieux rendre compte de l'intention de la chorégraphie de Pina Bausch. Le plan suivant recommence l'expérience. Un point de vue inattendu nous présente les corps, en demi-ensemble et en légère plongée. L'arrivée de ce plan est déroutante puisque nous venions à peine de reconstruire l'espace, et l'origine de ce nouveau point de vue n'est pas tout de suite identifiable. Il faut quelques secondes pour remettre les éléments du puzzle en place et comprendre quel personnage de ce plan correspond à tel personnage du plan précédent. La lumière augmente progressivement, laissant apparaître la terre dans son ensemble. Chaque micro espace se relie aux autres pour ne former qu'un seul et même espace : une grande étendue de terre, sans bornes. A ce moment de la séquence, si l'espace est enfin complètement identifiable, on ne retrouve toujours pas l'espace scénique du début : aucun indice ne vient délimiter la zone du décor et nous rappeler que nous sommes au théâtre. Notre attention reste concentrée sur les gestes de chaque personnage. Enfin, un plan large en plongée, très proche de la valeur des premiers plans, nous montre l'espace dans son ensemble, avec les bords de scène et les sièges du public en amorce. Le découpage nous rappelle que tout ce que nous venons de voir n'était pas un univers fictif privé de contexte. Ce plan est suivi d'un plan américain sur l'un des personnages au premier plan. Notre attention s'attache quelques instants sur ce personnage. Puis, on revient au plan large, sur le groupe. Les plans suivants opèrent de la même manière, alternant entre des plans attachés à un personnage en particulier et son espace immédiat, et des plans larges et frontaux présentant l'espace et le groupe dans son ensemble.

Cette séquence propose donc différentes façons de présenter le même espace : dans son contexte scénique, comme espace commun à un groupe sans contexte, ou comme espace réduit et personnel. Wenders choisit tantôt de nous laisser pénétrer dans l'univers de la chorégraphie, tantôt de nous rappeler qu'il s'agit d'un spectacle de danse. La caméra est aussi bien un œil fixe et surplombant, qu'un membre à part entière du groupe de danseurs, pouvant se retrouver à même le sol. L'espace est ici construit par les corps : il se construit autour des corps et entre les corps. Il s'esquisse en même temps que les corps en mouvement le génèrent. Au-delà de leur présence, il se perd dans l'obscurité.

Wenders a tourné *Pina* en stéréoscopie. L'obscurité très présente au début de cette séquence réduit la profondeur de l'espace. Les zones noires semblent totalement plates en

stéréoscopie. Les premiers plans de la chorégraphie donnent donc à voir comme des mini-îlots d'espace, avec une profondeur réduite, mais chaque unité d'espace se répartit dans la profondeur de la boîte scénique, renforçant l'idée d'une séparation des espaces immédiats de chaque danseur. La profondeur de l'espace augmente peu à peu au fur et à mesure que le niveau lumineux croît et que les corps cheminent les uns parmi les autres. La stéréoscopie des plans rapprochés sur certains personnages détache chaque individu du reste de la boîte scénique. Le volume du corps au premier plan est plus important, donnant l'impression d'une présence plus forte que pour les personnages en arrière-plan. Néanmoins, Wenders a choisi de filmer avec une grande profondeur de champ : les différents plans de chaque image sont donc presque tous nets, ou du moins très peu flous. Ainsi, sur un plan rapproché sur un personnage, l'arrière plan reste identifiable et lisible par le spectateur. Une grande profondeur de champ rend possible un jeu sur le morcellement de l'espace dans la profondeur, et ce d'autant plus que le film est en 3D (un arrière plan flou en relief est assez désagréable à regarder et presque qu'aucun volume n'est perceptible au niveau des zones floues). La 3D n'est pas un gadget ou un argument commercial : elle intervient comme un choix esthétique et s'efface au profit de la danse, qui reste l'élément central du film. Wenders maîtrise la représentation de l'espace scénique et l'organise pour renforcer le propos de la chorégraphie de Pina. Dans cette séquence, comme dans le film, l'espace cinématographique est au service de la chorégraphie.





Illus. 19 : photogrammes de *Pina*, Wim Wenders, 2011

Mettre en regard l'exemple de *Pina* et celui de *Mariage Royal* est édifiant : il y a une infinité de manières de construire l'espace de l'image ciné-chorégraphique. Chez Donen, l'espace est centrifuge, le corps tente de s'extraire des contraintes de l'espace et du cadre ; chez Wenders, l'espace est centripète, les unités de corps se croisent et se rejoignent. En explorant les caractéristiques du lieu physique, en jouant sur la lumière et le montage, l'image ciné-chorégraphique peut, dans le premier cas, délivrer au spectateur un espace où tout est là, ou bien, dans l'autre cas, lui laisser l'opportunité de faire le lien dans les zones d'incertitudes entre les différentes cellules physiques et temporelles qui se greffent les unes aux autres. L'espace au cinéma est un espace kaléidoscopique. Les images qui le dessinent fonctionnent comme des miroirs réfléchissant des fragments d'espace, produisant une infinité de combinaisons.

CHAPITRE 2 PLURALITÉ DU POINT DE VUE

La construction de l'espace de l'image ciné-chorégraphique est indissociable de la question du point de vue. Tous les paramètres modulant l'espace participent aussi à la constitution d'un point de vue : cadre et valeurs de plan, angle de prise de vue, choix de focale. La caméra donne la possibilité d'avoir un point de vue pluriel et variable : de face, de dos ou de côté, au ras du sol ou d'au-dessus, de près ou de loin. Ces choix permettent de proposer une vision nouvelle de la danse, ne correspondant pas à notre point de vue habituel, une vision *extra-ordinaire* : le spectateur n'est plus restreint à une vision d'ensemble et frontale. Au spectacle vivant, l'espace de référence dans lequel vient s'inscrire le corps est unique et immuable : la scène. Au cinéma, cet espace de référence, c'est le cadre, nouveau à chaque plan. La position du corps peut évoluer dans cet espace changeant, induisant une lecture différente en fonction de la composition du cadre et des modifications de point de vue qui l'accompagnent.

Si le cinéma donne la possibilité d'une multitude de points de vue différents et surprenants, il n'empêche pas pour autant d'avoir recours à des cadrages simples et proches d'une vision scénique. Le plan large est un réflexe logique quand on filme la danse. Il permet une bonne lisibilité du corps et une perception de l'ensemble, et de ce qui l'entoure. Il place un contexte et explicite les interactions entre les différents éléments du cadre. A l'inverse, le gros plan se place du côté de la perte de repère, du brouillage du corps : on accède aux détails des gestes, à la contraction des muscles, à la surface de la peau, aux émotions du visage. Le corps a davantage de présence et sa fragilité est palpable. En revanche, on perd toute notion d'autour, de contexte. Le choix du gros plan, c'est guider le regard. Le gros plan imite ce que fait notre œil : même de loin, il ne regarde pas en même temps, il se focalise, il s'arrête sur un détail. Le gros plan exprime une intention du regard là où le plan large laisse le spectateur faire son choix de regarder ici ou là, comme devant le spectacle vivant. Interrogé par Matthieu Bouvier, le chorégraphe Loïc Touzé affirme que « le gros plan est un privilège du cinéma »²⁶. D'après Loïc Touzé, « quand on voit l'interprète au travail de sa danse, quand on regarde de près la mécanique de son geste, on voit immédiatement quel imaginaire en est la source : dans son pré-geste, il y a un renseignement profond sur la façon

²⁶ « Conversation entre Loïc Touzé et Matthieu Bouvier », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 14.

dont le corps pense et s'organise [...]. Ce sont les mythologies intimes du danseur qui se donnent à voir dans un balayage de l'œil, un pli de la bouche, une mâchoire serrée ou relâchée, dans la manière dont il écoute, dont il respire. Tout à coup, on comprend tout, le geste qui suit n'est plus le même dès lors qu'on a eu accès à l'expression presque involontaire de cet imaginaire. Il faut voir ça de près »²⁷. Le gros plan rend possible une telle lecture du corps et de la danse. Avec le gros plan, le spectateur « compren[d] en même temps »²⁸ que le danseur : « la plus haute densité de présent que nous offre le cinéma », c'est « la participation à l'instant décisif de la compréhension, à l'instant du germe de l'émotion »²⁹.

Bien sûr, tout un panel de valeurs de plan existent entre le plan large et le gros plan, permettant nuancer l'effet de ces deux extrêmes. Et d'autres paramètres entrent également en jeu dans la question du point de vue, tels que la hauteur ou l'angle de prise de vue. Ces deux paramètres donnent notamment la possibilité de filmer en plongée et en contre-plongée. Si aucune raison ne pousse à mettre en place un point de vue particulier, le cinéma positionne la caméra à hauteur du sujet filmé : un dialogue sera donc a priori filmé à hauteur de visage des interlocuteurs. Or, quand il s'agit de filmer la danse, le chorégraphe Philippe Découflé³⁰ fait remarquer que l'intérêt de la scène ne se situe plus au niveau du visage (centre de la parole et des émotions), mais au niveau du corps dans son ensemble ou au niveau d'une partie précise du corps. Pour lui, le visage cesse d'être la référence pour la hauteur de la caméra et il remarque que c'est plutôt le centre de gravité du corps qui devient la référence. Ainsi, la danse se laisse plus facilement filmer en légère contre-plongée. La hauteur caméra à priori ne se situe donc pas au niveau habituel de notre regard. Ce déplacement de la position neutre de caméra (parce que c'est a priori la position où l'on placerait la caméra le plus simplement) ouvre un champ des possibles beaucoup plus large quant aux points de vue. La danse accepte beaucoup plus facilement des cadrages audacieux : contre-plongée ou plongée totale, décadrage, débullage, etc. Le visage n'est plus le centre de l'attention, c'est le corps, et ce dernier peut être observé sous toutes ses coutures sans que cela perturbe notre lecture de l'image, bien au contraire, puisque le point

²⁷ « Conversation entre Loïc Touzé et Matthieu Bouvier », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, op. cité, p. 14.

²⁸ « Conversation entre Loïc Touzé et Matthieu Bouvier », *ibid.*, p. 17.

²⁹ « Conversation entre Loïc Touzé et Matthieu Bouvier », *ibid.*, p. 17.

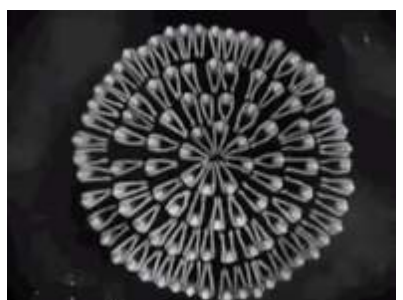
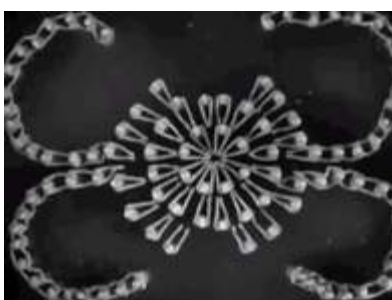
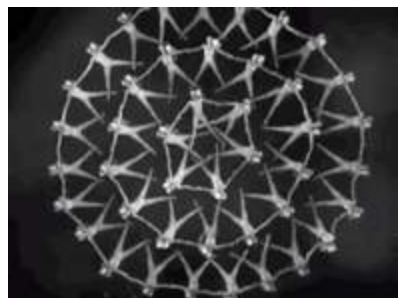
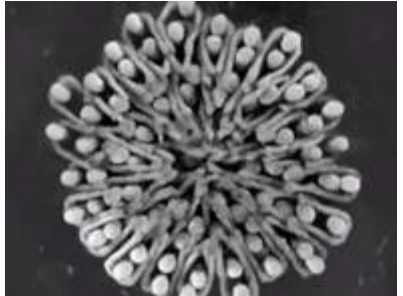
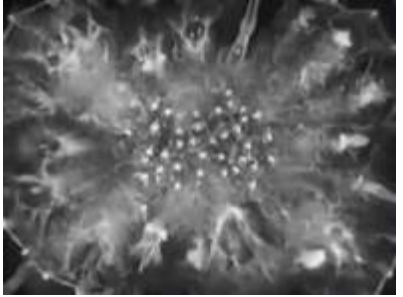
³⁰ DÉCOUFLÉ Philippe, « La danse au cinéma », discussion publique dans le cadre de l'exposition *Corps en mouvement : la danse au musée*, Musée du Louvre, 25 janvier 2017.

de vue s'organise alors à partir d'une zone du corps, autour de laquelle les mouvements s'organisent. Une scène de dialogue classique filmée en contre-plongée totale semble inconfortable puisque le visage serait difficile à lire. En revanche, un pas de danse vue par dessous paraît tout à fait pertinent, et même peut-être plus efficace qu'un point de vue frontal. Bien sûr, le point de vue doit s'adapter à chaque situation. C'est la danse et son mouvement qui induiront tel ou tel angle de prise de vue plutôt que tel autre. Et rien n'empêchera la caméra d'aller chercher plusieurs points de vue du même mouvement, pour ensuite les montrer alternativement ou simultanément.

Busby Berkeley est très certainement le cinéaste qui est allé le plus loin dans l'utilisation du point de vue et des cadrages surprenants pour filmer la danse. En 1933, il réalise et chorégraphie les scènes dansées du film de Lloyd Bacon, *Prologues*. La séquence dansée intitulée « *By the waterfall* » est très représentative de la témérité et de l'ingéniosité de son travail ciné-chorégraphique. La séquence débute sur un plan rapproché sur des jambes féminines marchant dans l'herbe. Berkeley ne nous présente pas un personnage, mais la sensation du pied marchant sur l'herbe : la sensualité est mise en avant dès ce premier plan, et elle sera la ligne directrice de toute la séquence. La jeune femme se jette dans l'eau. Un plan rapproché nous la montre sortir de l'eau, toute émoussillée. Pendant qu'elle batifole gaiment dans l'eau, la caméra recule pour adopter un cadre plus large dévoilant une multitude de jeunes femmes s'ébattant avec plaisir dans l'eau. Elles sont des dizaines à jouer dans une cascade. Berkeley ne cherche pas à personnifier et humaniser la première femme : les plans rapprochés sur elle ne sont qu'un prétexte érotique pour nous amener vers le groupe. La suite de la séquence va reprendre inexorablement cette alternance entre plan rapproché et plan large, non pas pour identifier les personnages mais pour souligner la sensualité de chaque membre du groupe. Berkeley est connu pour ses « girls », grands groupes de jeunes femmes qui se ressemblent toutes et qui sont là pour former un tout, totalement impersonnel mais hautement esthétique. Les enchaînements large/rapproché sont néanmoins entrecoupés par des plans spectaculaires, venant magnifier la chorégraphie géométrique du groupe ou l'érotisme des corps : plans sous l'eau, parfois en totale contre-plongée sur les jambes nues des jeunes femmes ; plans très larges en plongée totale sur le ballet féminin kaléidoscopique. Chaque plan apporte une nouvelle surprise au sein de cette mécanique érotique. Le regard se concentre d'abord sur un élément, puis le plan suivant ou le mouvement de caméra amène un second élément inattendu qui déplace

notre attention. Le découpage du film contrôle le regard du spectateur et lui fait opérer un va-et-vient incessant entre le groupe uniforme et les détails du corps. Ce processus n'est pas sans évoquer la grammaire de la pornographie. La prouesse technique (Berkeley a dû, par exemple, percer un trou dans la toiture du studio pour ses plongées totales) et la démesure (piscine aux dimensions démentielles, nombre incroyable de danseuses, etc) sont l'allégorie de l'acte sexuel géant. Les motifs de la pénétration et du jaillissements sont innombrables et répétés : plongeurs, jambes écartées, flux qui se croisent, bouillonnement des fontaines, etc. La tension sexuelle est bel et bien palpable. Berkeley s'inspire de l'esthétique baroque des *musicals* de son époque, faisant la part belle au spectaculaire, mais il prend soin de l'adapter aux techniques du cinéma pour sortir de la théâtralité et faire oublier qu'il s'agit d'un *show*. Ses plans larges uniformisent et désincarnent les danseuses, portant la chorégraphie vers l'abstraction.







Illus. 20 : photogrammes de *Prologues*, Lloyd Bacon, 1933

L'image de cinéma permet donc à la danse de sortir du point de vue unique. L'image ciné-chorégraphique construit la danse par le regard. La pluralité du point de vue cinématographique apporte à la danse un nouveau terrain d'exploration du corps.

CHAPITRE 3 LE MOUVEMENT DE CAMÉRA : LA DANSE DU REGARD

En parlant du point de vue, on ne peut se restreindre à parler des points de vue fixes. Avec l'exemple de la séquence de *Prologues*, nous avons pu constater que les mouvements de caméra sont indissociables de l'image ciné-chorégraphique. Filmer la danse suscite un désir de s'affranchir de l'image fixe et de rechercher le mouvement au sein même du dispositif cinématographique. Le mouvement appelle le mouvement. Des simples travellings improvisés des premières vues des opérateurs Lumière aux complexes chorégraphies des superproductions hollywoodiennes, l'idée est d'affecter l'image elle-même par le mouvement de la vie, d'inscrire le cadre dans le flux des corps à l'écran, de faire danser la caméra. Le mouvement de caméra permet de proposer un regard mobile et changeant. La vision unique du plan fixe se libère et construit un chemin pour notre regard. Le spectateur sort de son immobilité et participe au mouvement de ce qu'il voit : immergé dans l'action, il bouge lui aussi, il est dans la danse. Mais opérer un mouvement de caméra pour filmer un mouvement de danse n'est pas un geste anodin. Le mouvement de caméra doit prendre part aux mouvements chorégraphiés des corps filmés, tel un corps invisible. Le mouvement propre du cinéma peut être en parfaite synchronisation ou bien en décalage ; le mouvement du danseur peut guider celui de la caméra ou bien ce sont peut être les déplacements de la caméra qui déterminent ceux du danseur. Le duo danseur/caméra suppose une écoute de l'autre pour être en harmonie, même si la dynamique de chacun diffère.

La chorégraphie de la caméra est parfois très précisément déterminée. C'est le cas dans *La La Land* de Damien Chazelle. Très inspirée des *Demoiselles de Rochefort* de Jacques Demy, la scène d'ouverture de *La La Land* est un long plan de six minutes cherchant à marquer une opposition entre d'une part la morosité du contexte physique et psychique des personnages, et d'autre part la rêverie pleine d'espoir de la chorégraphie et de la chanson. Les personnages sont en effet coincés (condamnés à rester immobiles) dans les bouchons d'une autoroute monotone (chemin tracé à sens unique). Or, tout d'un coup, une jeune femme se met à chanter et sort de sa voiture pour danser, emportant tous les usagers dans son énergie. Les paroles de la chanson sont pleines d'espoirs et de fantasmes, les pas de danse sont pleins de joie et de légèreté : les personnages semblent s'élancer vers leur rêves de succès à Hollywood. La caméra est portée par la même énergie : elle semble s'envoler parmi les danseurs, virevoltant librement de voiture en voiture, tournoyant sur elle-même

au gré des performances. Tout est orchestré avec précision, chaque danseur effectue son pas de danse au moment exact où la caméra passe devant. La caméra suit le rythme du récit, de la musique et de la chorégraphie, répondant aux mêmes accentuations et aux mêmes inflexions. D'abord, un travelling latéral laisse défiler une succession de voitures arrêtées, chacun diffusant un canal radio différent. La caméra s'approche lentement de l'une des conductrices, qui chantonne une mélodie. Le mouvement de la caméra se suspend le temps de quelques vers, avant de s'écarter pour laisser sortir la jeune femme qui esquisse quelques premiers pas de danse. La musique s'emballe soudain et d'autres personnages rejoignent la jeune femme pour chanter et danser : la caméra les laisse entrer dans le cadre par un dynamique travelling arrière. Les danseurs avancent vers nous d'un pas vif et entament une chorégraphie de groupe. Au moment où la jeune femme, au centre du groupe, pivote sur elle-même, la caméra tournoie à 180° et se retrouve de l'autre côté de la voie. La chanson se poursuit par des chœurs, et les danseurs jaillissent de partout. La caméra cesse d'évoluer de manière rectiligne et se met à panoter tantôt d'un côté, tantôt de l'autre, saisissant chaque nouvelle arrivée de danseur. Elle n'hésite pas à tilter vers le haut ou le bas pour attraper au vol quelques sauts. Puis, dans une parfaite continuité, la caméra reprend un chemin rectiligne pour s'attacher à un nouveau personnage, entonnant le couplet suivant. La caméra le suit et traverse la route avec lui, d'une chaussée à l'autre. Il rejoint une autre jeune femme et la caméra les suit, tantôt en avant, tantôt en arrière, s'arrêtant quand ils s'arrêtent. Quand le chœur chante « *Climb these hills, I'm reaching for the heights* »³¹, la caméra s'élève et embrasse une grande partie de l'autoroute, révélant des dizaines de danseurs entre et sur les voitures. La caméra dévie ensuite subtilement de son axe, sans avoir l'air de suivre un personnage en particulier : elle nous amène vers l'arrière d'un camion. Le jeune homme du début ouvre subitement la porte de ce camion et le groupe de musique qui se trouve à l'intérieur se met à jouer l'interlude instrumental de la chanson. Tous les danseurs semblent s'être rejoints là et forment une ronde au centre de laquelle certains danseurs exécutent d'impressionnant solos. En parfaite synchronisation avec la musique, la caméra pivote d'un coup sur son axe avant de se fixer avec douceur sur une femme allongée sur une voiture. Un skater surgit depuis le hors champ et emporte avec lui le mouvement de la caméra. Celle-ci se met à virevolter d'acrobate en acrobate : skater, hula-hoop, vélo, gymnaste, etc. Sa course rencontre une nouvelle jeune femme qui prend

³¹ Traduction personnelle : « Monter sur ces collines, j'atteins les hauteurs ».

une pause sexy, avant de grimper sur le muret séparant les deux voies. La caméra s'élève avec elle et la dépasse en hauteur, laissant s'achever la chorégraphie et la musique par un cadre très large sur l'autoroute et les collines d'Hollywood au lointain.

Ainsi s'achève ce plan-séquence, minutieusement calculé et accordé. Tout comme dans *Prologues*, les moyens cinématographiques sont poussés à leur paroxysme. Chez Berkeley, c'est le montage, très fragmenté, qui utilise à outrance toutes les valeurs de plan et tous les angles possibles. Dans *La La Land*, Damien Chazelle choisit d'articuler les angles et les valeurs de plan dans un seul et même plan. Dans les deux cas, le choix du découpage et de mouvements de caméra s'est accordé à la chorégraphie des corps.

L'équipe du film de *La La Land* a passé six mois à répéter la chorégraphie de la scène d'ouverture du film³². Les répétitions ont permis de définir comment les danseurs allaient évoluer entre les voitures et comment la caméra allait saisir ce ballet. Damien Chazelle en a profité pour tester les mouvements de caméra avec un téléphone. Au fur et à mesure, un dessin précis du mouvement de chacun, danseurs comme techniciens, a vu le jour. Quelques jours avant le tournage, quand il a fallu transposer le projet in situ avec les véritables dispositifs de prise de vue et de machinerie, Damien Chazelle a été confronté à de nombreuses complications : terrain en pente et mobilité réduite pour la grue, grande chaleur et vent très fort. Il a donc dû ajuster son découpage et diviser le plan-séquence entre trois plans. Voici quelques images du tournage de la séquence³³, en parallèle avec des photogrammes du film :



³² Entretien avec Damien Chazelle in MCGOVERN Joe, « *La La Land* director breaks down the movie's amazing opening », *Entertainment Weekly*, publié le 21 décembre 2016, URL : <http://ew.com/movies/2016/12/21/la-la-land-freeway-musical-number-damien-chazelle/>, consulté le 5 mai 2016.

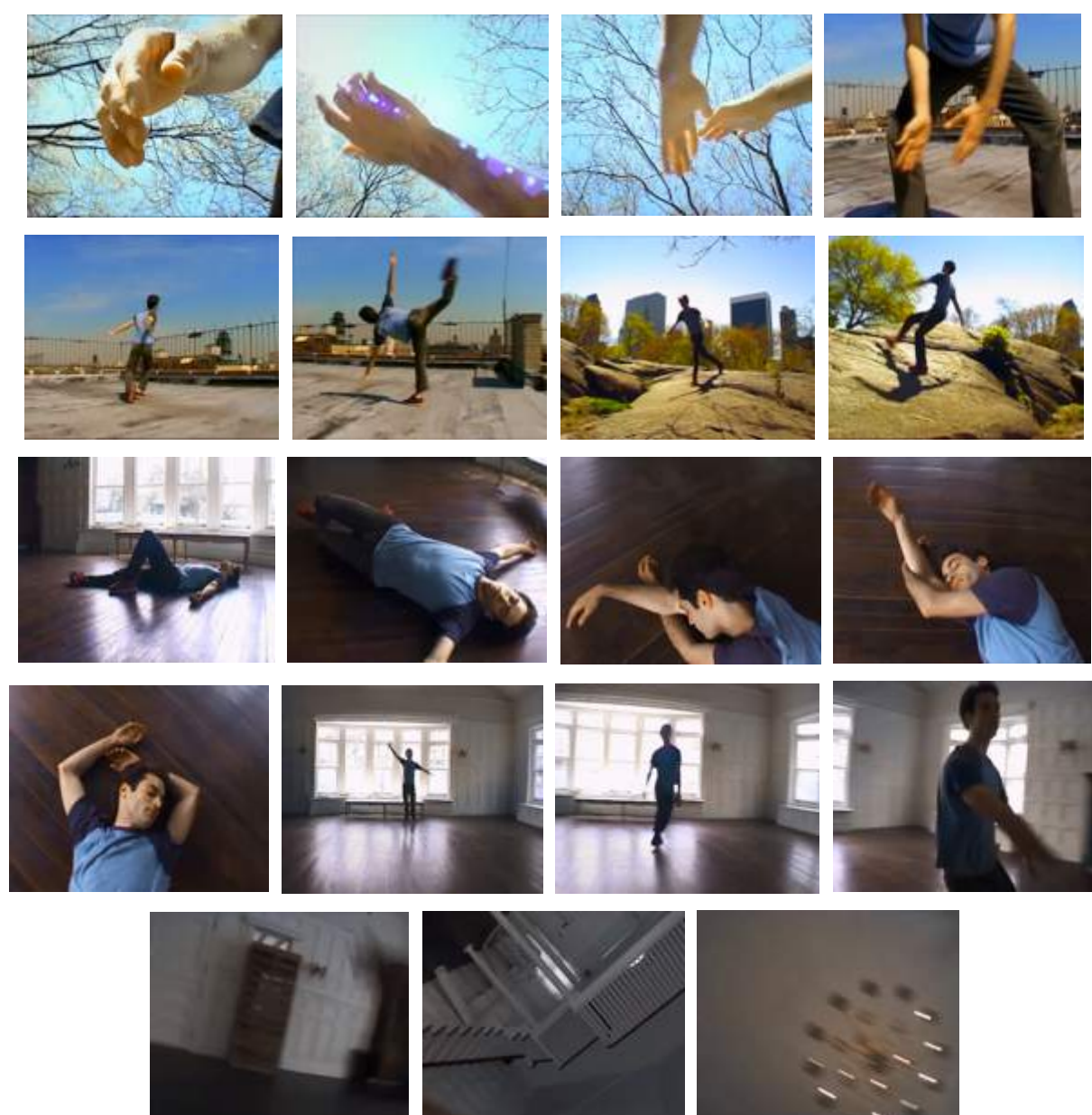
³³ Images du making-of issues d'une vidéo publiée par IAMAG, « Behind The Scenes: Filming La La Land », [iamag.co](http://www.iamag.co/features/behind-the-scenes-filming-la-la-land/), URL : <http://www.iamag.co/features/behind-the-scenes-filming-la-la-land/>, consulté le 5 mai 2016. Les images ont été volontairement désaturées, afin de mieux les distinguer des photogrammes du film.



Illus. 21 : photogrammes de *La La Land*, Damien Chazelle (2016)
 et photogrammes du making-of du film (vidéo publiée par lamag)

Les mouvements de caméra peuvent aussi être improvisés, ou du moins beaucoup moins programmés. Le cadreur doit s'affirmer comme co-danseur et être à l'écoute du danseur qu'il filme pour faire évoluer son cadre en fonction de celui-ci. C'est le cas dans le travail d'Olivier Simona et Benjamin Millepied en 2000 avec *Chaconne*. Ce court-métrage de ciné-danse expérimente un duo chorégraphique entre Olivier Simona au cadre et Benjamin Millepied. Chacun développe une chorégraphie sur la musique de Bach. La caméra saisit au vol les mouvements de Benjamin Millepied, mais n'hésite pas à suivre son propre chemin. Elle agit comme un œil dansant, s'attarde un moment sur une main ou sur le corps dans son

ensemble sur fond de ciel, et réagit aux impulsions de Benjamin Millepied quitte à se retrouver par terre. Le travail au cadre sur ce film n'est bien sûr pas totalement le fruit de l'improvisation. De nombreux passages ont été prémédités et sont contrôlés. Cependant, la liberté de la caméra portée nous fait entrevoir la présence du corps du cadreur et nous plonge dans l'éphémérité brute des sensations. Le spectateur se sent impliqué dans le dispositif, parce qu'il a conscience de la simplicité de celui-ci : il pourrait lui-même être là, à filmer à la main dans la rue. La qualité fragile du mouvement évacue immédiatement tout dispositif complexe de machinerie, laissant la place à un geste qu'on pourrait qualifier d'instinctif et spontané.



Illus. 22 : photogrammes de *Chaconne*, Olivier Simola et Benjamin Millepied, 2000

Enfin, penser le mouvement du dispositif de prise de vue, c'est parfois préférer laisser la caméra immobile, et inscrire la danse dans un plan fixe. Certains réalisateurs refusent de mettre en mouvement la caméra pour ne pas parasiter ou brouiller le mouvement de la danse, déjà présent. Dans certains cas, laisser la danse envahir l'image fixe est beaucoup plus saisissant qu'un complexe mouvement de caméra. Par exemple, dans *Ma première brasse* de Luc Moullet (1981), le personnage principal (incarné par Luc Moullet lui-même) se met à danser tout seul sur la plage et toute la séquence est filmée en un seul plan fixe de presque deux minutes. Le plan en lui-même dure plus longtemps, puisqu'il commence avec un dialogue entre un protagoniste hors champs, et se termine par une réplique de Luc Moullet. Ces deux passages dialogués sont filmés en rapproché, et quand Luc Moullet se met à danser, la caméra élargit son cadre par un zoom et conserve la même valeur de plan et le même angle de prise de vue pendant toute la durée de la danse. A la fin de ce moment dansé, la caméra revient à un cadre rapproché pour les derniers mots de Luc Moullet. Ce choix d'une caméra immobile face à la danse se justifie par une volonté d'inscrire dans la durée la chorégraphie gesticulante de Luc Moullet, véritable performance physique. En effet, le personnage effectue une danse en sur place, en agitant son corps de manière désordonnée et pulsionnelle. Le corps déborde d'énergie : nul besoin d'y ajouter du dynamisme par un mouvement de caméra. La performance de Moullet se déroule inexorablement face à nous, immobiles, et en devient bien plus saisissante.



Illus. 23 : photogrammes de *Ma première brasse*, Luc Moullet, 1981

Un parallèle entre l'immobilité de la caméra au cinéma et l'immobilité du corps en danse est possible. Dans ses textes et ses prises de parole, la chorégraphe Anna Teresa De Keersmaecker a maintes fois fait l'éloge de l'absence de mouvement en danse : « Lorsqu'on exécute un mouvement avec beaucoup de combativité ou avec tendresse, le plus beau

moment est l'immobilité qui le suit. Le mouvement qui continue à irradier »³⁴. La soudaine absence de mouvement crée comme une impression de suspension, le spectateur retient presque son souffle dans l'attente de l'événement qui viendra briser l'immobilité. Celle-ci, par sa durée, irradie et peut-être perçue comme la trace du mouvement, ce qu'il en reste. Le cinéma fonctionne de la même manière : arrêter le mouvement de la caméra et rester immobile peut en effet nous installer dans un état contemplatif, où la trace irradiante du mouvement est perceptible.

Les mouvements de la caméra accompagnent les mouvements des corps. Le regard construit par l'image ciné-chorégraphique devient lui-même la danse. La danse contamine l'image et s'exprime au-delà du corps, dans le cinéma lui-même.

³⁴ Anne Teresa De Keersmaeker, « Votre voix est une partie de votre corps », entretien, *Theaterschrift*, n°2, Bruxelles, octobre 1991. Cité par Fabienne Costa in « Hors piste (en préambule) », *Vertigo*, n° hors-série, « Danses », Marseille, Images en Manœuvres, octobre 2005, p. 4.

CHAPITRE 4 RYTHME ET TEMPORALITÉ

Le mouvement, qu'il soit dansé ou qu'il soit celui d'une caméra, est une relation entre une position dans l'espace et une durée. Aussi, parler de mouvement implique non seulement de parler d'espace, mais aussi de parler de temps et de rythme. Par essence, l'image cinématographique est une décomposition temporelle du mouvement : la caméra capture un mouvement plusieurs fois par secondes. La projection de ces images à une cadence identique à celle de la prise de vue permet de reconstituer l'illusion du mouvement. Le cinéma est capable de saisir des fractions de temps et de les rejouer dans une autre temporalité, autant de fois que souhaité (tant que le support des images reste intact). Fort de ce pouvoir sur le temps, le cinéma peut même aller plus loin et manipuler la notion de temps. Mais, faire correspondre la vitesse d'enregistrement des images à la vitesse de leur projection n'est finalement qu'une possibilité parmi d'autres. En effet, il offre la possibilité d'inverser, accélérer ou ralentir le défilement des images capturées. Ces manipulations altèrent la perception du mouvement, qui ne semble plus correspondre aux schémas kinesthésiques que le spectateur connaît. L'inversion temporelle est plutôt simple à faire et produit une perception étrange du mouvement, puisque ce dernier semble commencer par sa phase finale et s'achever par son impulsion initiale. D'après Jean Epstein, les variations de vitesses donnent à voir des choses invisibles à l'œil nu : « Le ralenti et l'accélééré révèlent un monde où il n'y a plus de frontière entre les règnes de la nature : tout vit ! »³⁵. Le ralenti, pouvant aller jusqu'à l'effet « *bullet-time* » dans le film *Matrix* des sœurs Wachowski, permet en effet de déceler les infra-mouvements d'un événement trop rapide pour être compris à l'œil nu. Quant à l'accélééré, il permet d'embrasser les macro-mouvements des mouvements trop lents. Le cinéma nous donne à voir un temps qui n'est pas celui du réel et de la vie quotidienne. En cela, les variations de vitesse ont un réel intérêt scientifique puisqu'elles rendent possible un point de vue microscopique et macroscopique sur les événements. D'un point de vue artistique, faire varier la vitesse d'un événement a de nombreux intérêts : dilater la durée d'un événement pour le dramatiser, compresser une action pour la rendre comique, amplifier ou intensifier un acte, plonger le spectateur dans la contemplation et l'hypnotiser, etc. Danse et cinéma se rencontrent donc autour des

³⁵ EPSTEIN Jean, « L'intelligence d'une machine », *Écrits sur le cinéma*, Paris, Seghers, Collec. « Cinéma club », 1974, p.250.

questions de cadence puisqu'ils cherchent tous deux la même chose : inscrire le temps dans l'espace et donner à voir l'invisible.

Le ralenti est l'une des variations temporelles la plus employée en ciné-danse. Selon Maureen Fazendeiro, la danse comme le cinéma visent à « investir ce terrain négligé des interstices, de l'écart infime entre les instants photographiques, et chercher à les peupler de durée, à les charger en intensité »³⁶. Le ralenti déploie en effet le geste et dévoile le corps dans une impossible lenteur et légèreté. Il est troublant parce qu'il semble faux, et pourtant il ne ment pas, il n'invente rien, puisque chacune des images est un enregistrement de ce qui a été. Il transforme un geste ordinaire en événement surnaturel. Le mouvement devient ce qu'il ne peut être. L'un des utilisateurs les plus notables du ralenti est certainement Norman McLaren, avec son court-métrage *Pas de deux*, en 1968. McLaren a recours conjointement au ralenti et à la surimpression, matérialisant ainsi la trace irradiante du temps et du mouvement. Dans une esthétique évoquant la chronophotographie, McLaren décompose le mouvement, puis dédouble et superpose ces images du temps par couches successives. Chaque geste des danseurs semble ainsi ne pas s'arrêter de commencer, ne pas s'arrêter d'être et ne jamais se terminer : tout est flux. L'utilisation du ralenti n'a pas ici un but scientifique, puisque l'intervalle du mouvement se dissout dans les surimpressions, pour amener l'image du corps à une forme d'abstraction. Le film, au delà de sa beauté onirique, rend visible la perception même du temps.



Illus. 24 : photogrammes de *Pas de deux*, Norman McLaren, 1968

Le cinéma peut également travailler rythme et durée par le montage. Chaque plan est découpé et assemblé avec d'autres plans, comme des unités gestuelles s'enchaînant pour accentuer la dynamique chorégraphique. Le montage permet, par ses coupes et ses raccords, de donner un rythme au film. Le montage met en place un flux d'images en

³⁶ Maureen Fazendeiro, « Au point de repos du monde qui tourne... », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 116.

mouvement, rythmé par des accents toniques. De nombreux cinéastes et penseurs du cinéma ont rapproché le montage de la composition musicale³⁷. Il s'agit en effet de jouer avec la durée, l'intensité et l'enchaînement de chaque note/plan. De la même manière, le lien entre la danse et la musique est évident. La danse s'appuie presque toujours sur un morceau de musique, et, quand ce n'est pas le cas, la chorégraphie est toujours soumise à un certain rythme.

Le montage au cinéma et la composition chorégraphique sont certes comparables, mais le cinéma, par sa capacité à manipuler la durée, dispose d'un mode d'action impossible pour la danse : l'ellipse. Cette forme de raccord, permet de lier deux plans parfois très différents. En effet, un raccord lie habituellement deux plans possédant de nombreuses similitudes : même décor, même temporalité, même action. Le second plan s'inscrit dans la continuité logique du premier plan. Or, l'ellipse consiste à monter deux plans sans se soucier forcément de leurs similitudes. Une ellipse peut, par exemple, nous faire passer d'un plan se passant dans une gare de train en 1959 à un plan se passant sur une planète extraterrestre en 2078. De son côté la danse n'a aucune prise sur la temporalité des actes, ils s'enchaînent nécessairement dans une temporalité linéaire et il est impossible de faire des ellipses. Dans un entretien, Loïc Touzé et Matthieu Bouvier évoquent le désir du chorégraphe de pouvoir recourir à l'ellipse. Matthieu Bouvier constate que dans les pièces chorégraphiques de Loïc Touzé, il y a un « parti pris de séquençage très fort, comme une série de plans fixes nettement découpés, ce qui produit un effet de montage très accentué »³⁸. Il cite notamment la pièce *Morceaux* durant laquelle chaque danseur propose une seule action, dans un laps de temps donné, créant comme des séquences qui s'enchaînent sans que la dernière n'affecte la suivante. Loïc Touzé explique qu'il souhaitait que « l'ellipse produite par la coupe entre les actions [devienne] un espace de projection pour le regard, le raccord suggérant d'autres images possibles »³⁹. L'ellipse, bien qu'elle ne dure physiquement qu'une fraction de seconde, est finalement le raccord qui laisse se déployer l'imagination du

³⁷ Aborder les notions de rythme et de temporalité induit nécessairement d'évoquer la musique et le son. Cependant, comme notre propos préfère se concentrer sur l'image, nous n'aurons hélas pas l'occasion de développer comme il se doit les apports et les influence de la musique sur les questions de rythme et de temporalité. Néanmoins, nous tenions à signaler l'importance du son dans la conception d'une image ciné-chorégraphique : dans les processus de création des films de ciné-danse, la musique joue un rôle tout aussi primordial que l'image ou la danse.

³⁸ « Conversation entre Loïc Touzé et Matthieu Bouvier », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 10.

³⁹ « Conversation entre Loïc Touzé et Matthieu Bouvier », *ibid.*, p. 11.

spectateur : c'est lui qui reconstruit ce qui s'est passé entre les deux plans. Ainsi, dans son film *A study in Choreography for Camera*, Maya Deren filme le danseur Talley Beatty dans plusieurs espaces très différents, avec des cadrages tantôt très serrés, tantôt très larges, et parfois même au ralenti et à l'accélééré. Le montage est audacieux puisqu'il raccorde des plans en se fiant seulement à une logique chorégraphique. Ce sont des raccords dans le mouvement qui donnent une continuité à l'ensemble hétérogène des espaces. Le film s'ouvre sur un panoramique lent et continu vers la gauche sur une forêt. Le danseur apparaît gauche cadre un court moment avant de disparaître hors champs de l'autre côté du cadre. Mais, seulement trois secondes plus tard, alors que la caméra n'a pas eu le temps de tourner à 360°, le danseur réapparaît dans l'image. Le tour de magie est reproduit plusieurs fois, conférant au danseur des pouvoirs surhumains de déplacement instantané d'un lieu à l'autre. Il s'agit en fait de mini-ellipses très bien dissimulées : Deren interrompait la prise de vue dès que le danseur sortait du champ, pour lui permettre d'aller se replacer plus à gauche et plus près de la caméra à chaque fois. Quand la caméra reprend sa course, Beatty surgit donc là où on ne l'attend pas, et le montage permet de raccorder les prises à l'image près, comme s'il n'y avait pas eu de saut temporel. L'impression que le danseur possède des pouvoirs surhumains s'accroît dans les séquences suivantes. En effet, le montage, par des coupes brutales nous fera passer de lieu en lieu, sans pour autant interrompre le flux chorégraphique du danseur. Les coupes elliptiques s'effectuent au moment où Beatty amorce l'impulsion d'un mouvement, et les nouveaux plans laissent se poursuivre le geste comme si aucun changement n'avait eu lieu. Le danseur passe ainsi, sans ciller, de la forêt à un salon, ou d'un musée au sommet d'une montagne. Le film a ensuite recours à des variations de vitesse : Beatty effectue une pirouette, d'abord tout en douceur, puis de plus en plus rapide. S'en suit un plan sur ses pieds pendant la pirouette, puis un autre plan sur ses jambes qui sautent et dont le défilement a été inversé (à la prise de vue, il s'agissait donc d'un atterrissage). Ce bond donne lieu à une succession de plans ralentis sur son corps en suspens dans les airs, en contre-plongée. Chaque plan du saut répète la même action, l'étire et la fait durer dans une lenteur disproportionnée. Le film s'achève sur l'atterrissage du danseur, à niveau au ralenti, comme s'il se posait délicatement sur le sol alors qu'il vient d'exécuter un prodigieux saut dans les airs. Deren, en filmant son danseur, avait déjà en tête ces effets de montage et de jeu sur la temporalité : elle a imaginé en amont les dispositifs de

prises de vue et les trucages de postproduction pouvant donner au corps un pouvoir qu'il n'a pas sur la scène du spectacle vivant.



Illus. 25 : photogrammes de *A study in Choreography for Camera*, Maya Deren, 1945

Nous l'avons rapidement évoqué dans notre analyse de *A study in Choreography for Camera*, mais le cinéma est aussi capable de jouer sur la répétition d'un même événement, potentiellement à l'infini. Comme le rappelle Xavier Baert, « l'image en mouvement se caractérise par sa linéarité : linéarité physique (celle du support film, notamment), linéarité temporelle (celle du passage du film dans le projecteur) »⁴⁰. Or, de par le montage, cette linéarité peut être altérée et remise en question. Cette « rupture possible de la linéarité »⁴¹ a donné lieu, d'après Xavier Baert à « une recherche structurelle qui [prend] exemplairement la danse comme motif »⁴². En effet, la danse n'a eu de cesse de vouloir s'extraire de la

⁴⁰ BAERT Xavier, « Corp(u)s sauvage. Danse et formes expérimentales de l'image en mouvement », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 102.

⁴¹ BAERT Xavier, « Corp(u)s sauvage. Danse et formes expérimentales de l'image en mouvement », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, op. cité, p. 102.

⁴² BAERT Xavier, *ibid.*, p. 102.

linéarité temporelle du spectacle vivant et a notamment inventé le principe de répétition ou de boucle : « dans la répétition du motif, c'est l'approfondissement, le déploiement des possibles du rythme et de la figure qui se manifestent »⁴³. La répétition déconstruit le geste et le questionne : elle l'observe avec minutie, elle le retient, elle le prolonge, elle l'empêche de s'échapper. La répétition laisse espérer à l'art du mouvement, c'est-à-dire l'art de l'insaisissable, qu'il peut saisir du geste, se saisir de la vie qui l'anime. Le cinéma, en reprenant le principe de répétition, tend à la même chose. Dans le clip musical *Come into my world* de Kylie Minogue, Michel Gondry pousse le principe de répétition encore plus loin avec l'ajout du même. Le clip se présente comme un plan séquence avec un mouvement de caméra à 360°, suivant les pérégrinations de Kylie Minogue dans une rue. La même déambulation se répète en boucle, mais à chaque nouvelle boucle, les événements de la précédente boucle se reproduisent à l'image, se combinant avec les nouveaux événements. Le clip fonctionne comme un canon en musique : les instruments jouent la même partition mais chacun commence au moment où l'autre achève sa première phrase musicale. Les personnages évoluent chacun dans leur propre espace, se démultipliant à chaque passage de Kylie. Cependant, cet univers semble répondre à une mécanique étrange, puisque tous les éléments ne se dédoublent pas à chaque fois et à l'identique. Seule Kylie Minogue est en rythme avec la caméra et la musique. Il y a répétition mais pas à l'identique : c'est le même parcours mais pas forcément le même cadrage, c'est la même cadence mais pas la même chorégraphie. Chaque nouvelle Kylie s'adapte à l'espace précédent, déjà rempli. Dans ce clip, il ne s'agit plus de montage linéaire, mais de montage par couches. L'organisation des espaces et des déplacements de chacun, y compris ceux de la caméra, a été précisément calculée pour tomber juste. Au moment de la post-production, le montage classique s'est vu remplacé par un titanesque travail d'effets spéciaux pour combiner les différentes couches, tournées séparément.

⁴³ BAERT Xavier, *ibid.*, p. 102.



Illus. 26 : photogrammes de *Come into my world*, Michel Gondry, 2002
 (chaque boucle est représentée de haut en bas)

Le cinéma reprend et s'appuie sur les apports de la musique et de la danse sur les questions de rythme et de temporalité. Mais, son rapport au temps lui permet d'aller bien plus loin : manipulations de la durée (ralenti, accélération, inversion temporelle), montage et ellipses, répétitions. L'image offre à la danse un nouveau rapport au temps et au rythme.

PARTIE III

MISE EN ACTES DE L'IMAGE CINÉ-CHORÉGRAPHIQUE : L'EXEMPLE D'*UPSIDE DOWN REVOLUTION*

Notre étude de l'image ciné-chorégraphique nous a permis de comprendre en quoi le cinéma peut offrir de nouvelles possibilités d'expression à la danse. En effet, la danse à l'écran est en mesure de s'approprier un espace modulable et kaléidoscopique, d'adopter une pluralité de point de vue, d'irradier dans le mouvement-même de la caméra-dansante, ou de jouer avec une temporalité flexible et non-linéaire. Mais si le cinéma déploie de nouveaux horizons pour la danse, c'est aussi parce cette dernière lui apporte matière à penser sa propre essence.

Dans le cadre de notre recherche, nous avons eu la chance de pouvoir expérimenter de manière tangible la mise en actes d'une œuvre ciné-chorégraphique. Cette expérience a donné lieu à la réalisation du court-métrage de ciné-danse intitulé *Upside Down Revolution*. La dernière partie de notre recherche s'efforcera donc d'analyser les résultats de cette mise en application de l'image ciné-chorégraphique, et de les confronter aux hypothèses théoriques formulées précédemment.

CHAPITRE 1 LA *POLE DANCE* : UNE DANSE AU POTENTIEL CHORÉGRAPHIQUE INEXPLORÉ

Dans le cadre de la partie pratique de ce mémoire, il semblait important de pouvoir se concentrer sur un certain type de danse et d'en étudier le potentiel cinématographique, c'est-à-dire de pouvoir s'interroger précisément sur ce que cette danse induit en terme de corps, de mouvement, d'espace, de regard et de rythme. Une telle analyse permet ensuite d'envisager de manière plus pertinente une image pour cette danse.

J'ai choisi de m'attacher à une danse assez singulière : la *pole dance*. Il s'agit d'une danse acrobatique sur agrès : une barre métallique verticale pouvant être fixe ou en rotation sur elle-même. Le corps organise son mouvement autour de cet axe vertical, générant ainsi un espace circulaire. Historiquement, on considère que la *pole* est apparue dans les cirques

et les fêtes foraines, notamment au Canada, à partir des années 1920. Dans les années 1950, avec la popularité du burlesque, la *pole* est de plus en plus associée au strip-tease. Cette image de la *pole* « érotique » persiste dans les années 70/80 avec le développement de nombreux clubs au Canada et aux Etats-Unis, puis en Australie et en Angleterre. Mais, cette soudaine popularité et l'ambiance généralement bon enfant de ces clubs rendent la *pole* plus acceptable socialement. Elle se développe donc peu à peu. Au début des années 1990, la danseuse canadienne Fawnia Mondey commence à enseigner la discipline à des individus n'ayant aucun lien avec l'univers burlesque, ni avec le monde de la nuit. Elle produit également le premier DVD pédagogique de *pole dance*. Bien sûr, l'image plus ou moins sulfureuse de la discipline rend assez difficile, dans un premier temps, son acceptation par un large public. Cependant et malgré les préjugés, celles et ceux qui osent franchir la porte de ces cours (souvent en cachette de leur entourage) commencent à manifester leur enthousiasme pour les aspects à la fois esthétiques et ludiques mais également très sportifs de cette activité, encore fortement décriée à l'époque. Aujourd'hui, cette discipline, encore très jeune, longtemps rejetée par les danseurs ou par les sportifs « sérieux », commence à se codifier. Les figures ont reçu des noms (en anglais, pour des raisons historiques) afin de mieux les distinguer, que ce soit pour l'enseignement, pour l'écriture chorégraphique ou pour les évaluations lors des compétitions nationales et internationales.⁴⁴



Illus. 27/28 : performances de Maxime Joret, champion français de *pole dance*

⁴⁴ Peu d'éléments précis retracent l'histoire de la *pole dance*. Mariana Baum, pionnière de la *pole dance* en France et directrice de l'école « Pole Dance Paris », a partagé le fruit de ses premières recherches sur le site internet de son école : « Un peu d'histoire », *Pole Dance Paris*, URL : http://Poledance-paris.com/01_histoire/index.html, consulté le 6 janvier 2017.

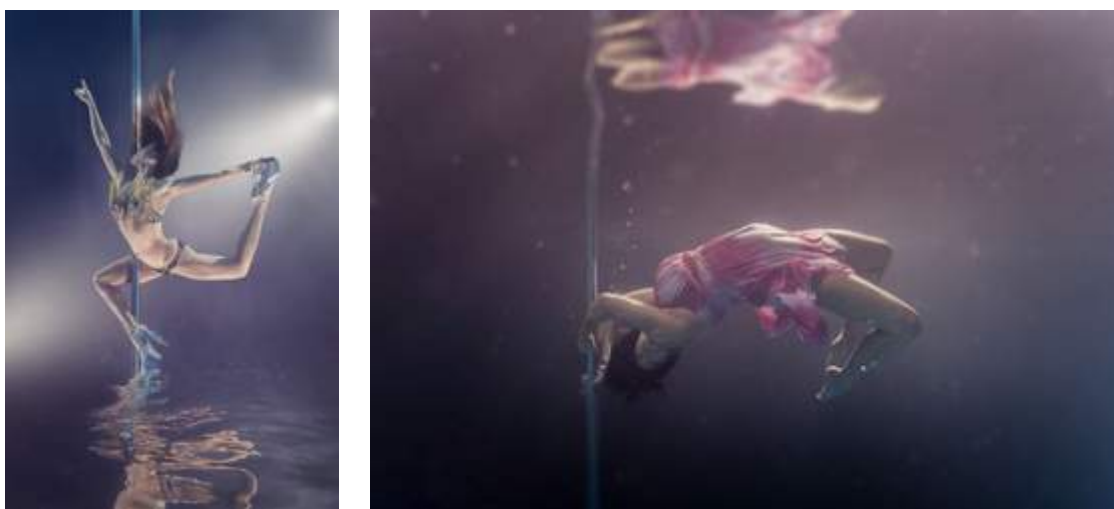
Plusieurs types de figures sont identifiables. Il y a d'abord les « *spins* », qui sont des figures en mouvement rotatif autour de la barre. Il y a ensuite les « *tricks* » qui sont des figures fixes, des postures, souvent en force, en gainage ou en blocage. Puis, il y a le « *floorwork* » : ce sont des figures réalisées au sol, en appui ou non à la barre. Enfin, les figures dites de « transition » permettent de combiner les figures pour passer de l'une à l'autre. Filmer la *pole dance* n'est pas en soi inédit puisqu'il existe une production assez conséquente de vidéos de *pole*. Mais cette production, à quelques rares exceptions près, n'a qu'une vocation pédagogique ou archivistique. La plupart des vidéos ont pour but de décrire un mouvement ou une figure (DVD pédagogique), ou de rendre compte d'une performance scénique (spectacle, compétition). Rares sont les productions ciné-chorégraphiques s'interrogeant vraiment sur l'image de la *pole dance*, ouvrant des horizons esthétiques nouveaux, ou présentant la *pole dance* comme une véritable discipline artistique et sportive.

Quand on commence la *pole dance*, on apprend d'abord à perdre volontairement l'équilibre, à se laisser tomber. En effet, l'essentiel des figures repose sur l'équilibre et la chute (qui sert d'élan). Visuellement, le corps s'envole, il lévite, il semble s'extraire de la gravité, n'avoir plus de poids. Ou du moins jouer avec son poids. Le poids du corps est en fait ce qui permet à celui-ci de tenir à la barre, par le contact de la peau et par la pression du muscle. Toute figure est un entre-deux précaire entre le « tenir » et le « lâcher ». D'autant que, lorsque que la barre est fixe, il faut souvent laisser le corps tourner autour de la barre, tout en serrant ses appuis afin de ne pas retomber. Le corps est pleinement engagé. C'est cet entre-deux qui permet le décollage et la suspension, mais qui permet aussi le mouvement et la rotation. C'est un effort particulièrement difficile à obtenir, mais qui devient de plus en plus aisé, et permet ainsi de réussir des figures de plus en plus étonnantes. Comme en danse classique ou dans le cirque, le danseur de *pole dance* cherche généralement à rendre invisible son effort, ainsi que ses points d'appuis. Il donne ainsi souvent l'impression d'une facilité, de fluidité extrême. C'est à ce moment là que la combinaison des figures devient possible, et le corps virevolte en tout sens, passant du sol à la barre, s'étirant puis se repliant, en jouant sur sa souplesse et sa force. Avec de l'expérience, le danseur est même capable de gérer le rythme de ses figures, jouant tantôt avec le « tenir », tantôt avec le « lâcher », ou bien, quand la barre est en rotation sur elle-même, en jouant sur le positionnement de son centre de gravité (plus le bassin se rapproche de la barre, plus la rotation de la barre accélère ; plus le corps s'étend loin de la barre, plus

celle-ci réduit en vitesse). Ces deux notions d'équilibre et de rythme sont essentielles en *pole dance*, et sont difficilement appréciables, si ce n'est par la pratique.

La *pole* est une danse très particulière parce qu'elle utilise un agrès qui induit beaucoup de choses. D'abord, puisqu'il s'agit de tourner autour d'une barre, une figure peut être visible de n'importe quel côté, le point de vue est potentiellement panoptique. Aussi les spectateurs peuvent potentiellement se disposer en cercle autour de la barre, et chacun aura une bonne vision de la performance (et chacun verra la danse sous un axe particulier, un point de vue singulier). Généralement, les représentations de *pole dance* se passent dans des théâtres : la scène est orientée frontalement vers le public. La chorégraphie est alors souvent pensée pour proposer le « meilleur » des figures dans la direction du public. En revanche, on remarquera que les représentations de *pole dance* dans les clubs érotiques s'émancipent plus facilement de l'espace scénique classique, pour proposer de regarder la performance de tous les côtés, en plaçant la barre sur un podium ou une estrade au centre des spectateurs. Ainsi, la *pole* induit un espace ouvert, un espace autour, et il s'agit, pour le danseur d'évoluer dans cet espace circulaire, en restant accroché à la barre. Dans le quotidien, on retrouve ce même phénomène d'ouverture de l'espace autour d'un axe central : barres de métro, colonnes, arbres, statues, bassins aquatiques, tables, etc. Cet espace potentiellement ouvert pour le public l'est donc également pour le danseur. En effet, là aussi du fait du caractère giratoire de la *pole dance*, on ne peut pas parler de « devant », de « derrière », de « droite », ou de « gauche ». Toutes les directions de l'espace se valent, c'est au danseur de choisir comment s'orienter. La barre est le seul repère. À cela s'ajoute le fait que le danseur doit s'émanciper des notions de « haut » et de « bas » puisque beaucoup de figures s'exécutent la tête en bas. Le danseur doit donc penser les mouvements autrement. Quand on voit (en étant debout) une figure inversée exécutée par un autre danseur, puis que l'on tente de la reproduire, le cerveau entre souvent en conflit avec le corps : on ne sait plus où on est, quel bras bouger, dans quelle direction, dans quelle mesure la jambe doit « peser » pour faire contrepoids. L'expérience permet de minimiser ce conflit interne et de davantage ressentir les figures. Enfin, on peut distinguer un troisième facteur participant au brouillage ou à l'absence de repères spatiaux « classiques » pour le danseur : la rotation de la barre. Une figure exécutée sur une barre en rotation provoque une sensation très particulière, et ce d'autant plus si la figure se fait la tête en bas. Il y a d'abord une impression de vertige, parfois très forte quand le danseur enchaîne des figures tantôt

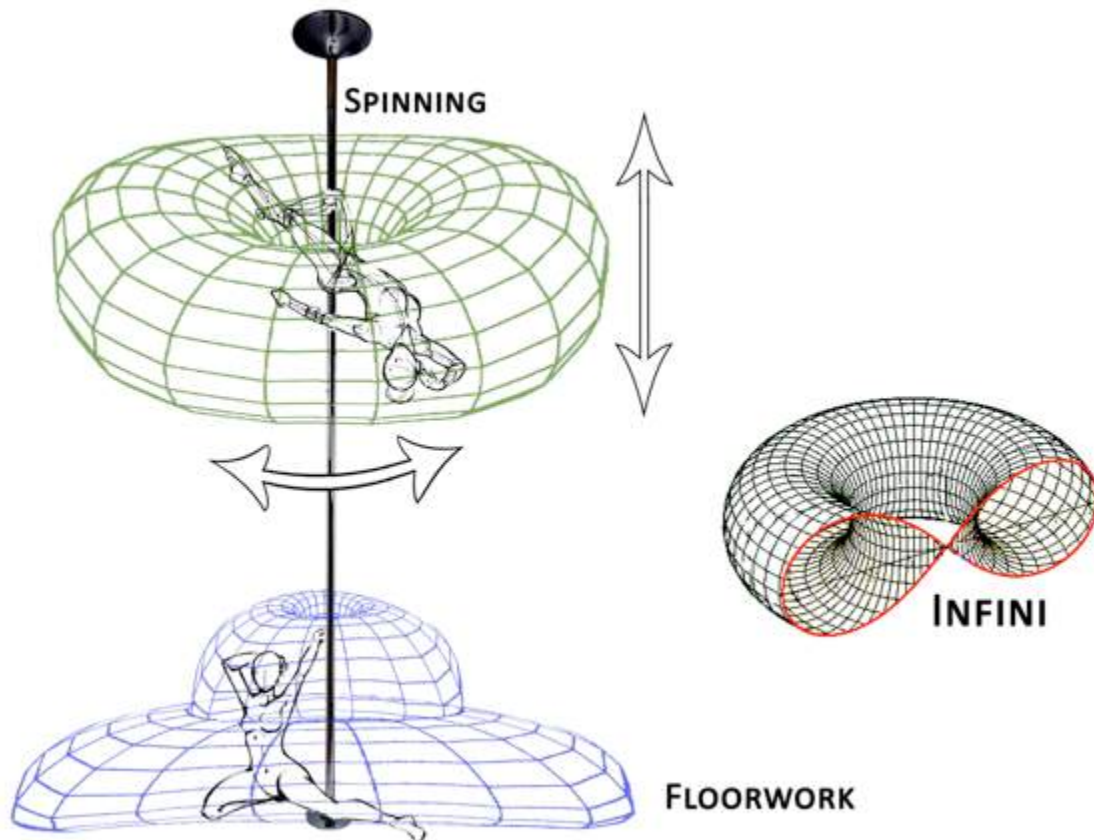
dans un sens, tantôt dans l'autre, tantôt de face, tantôt de dos (le vertige pouvant aller jusqu'à la nausée). Mais il y a aussi une perception totalement différente du corps et des mouvements puisque, grâce à une puissante force centrifuge, la rotation permet au corps de s'extraire en partie de la gravité. Ainsi, les mains ne vont plus empêcher le corps d'aller vers le sol, mais plutôt l'empêcher d'être expulsé latéralement de la barre. Le travail musculaire et les prises sont donc complètement différents pour une même figure réalisée en statique ou en *spinning* (terminologie d'usage pour parler de la barre en rotation).



Illus. 29/30 : photographies de *pole dance* sous l'eau par Brett Stanley (Sirena et Phyllisann), 2013-2015

D'autre part, la verticalité de la barre confère à la *pole dance* une dimension particulière. Rappelons que l'être humain se différencie de l'animal notamment parce qu'il réussit à se tenir debout : la verticalité peut être considérée comme une évocation de l'humanité. La ligne verticale crée un lien entre la terre et le ciel : c'est le rapport induit par la pesanteur. Évoluer sur la barre, c'est finalement s'affranchir de ce rapport pour atteindre, peut-être un état supérieur, un état antigravitationnel, un état de lévitation. La verticalité évoque aussi le totem ou une figure christique. Il existe d'ailleurs une figure de *pole* appelée le *crucifix*, où l'on se tient vertical, les bras en croix, en enserrant les jambes autour de la barre, sans toucher le sol. La verticalité appelle donc à un dépassement de la physique, mais peut-être aussi *méta-physique*. La *pole dance* transcende notre quotidien, parce qu'elle permet de s'arracher à notre condition terrestre et de faire l'expérience d'un mouvement dans les airs, un mouvement presque stellaire. La métaphore est peut-être audacieuse, mais la barre est bel et bien un vecteur vers un espace autre. La barre nous projette vers un ailleurs, elle permet un déplacement et ouvre un espace infini autour. L'autour de cette ligne

est a priori infini. La barre n'est pas un espace, elle n'occupe que peu ou pas de place, mais elle crée un espace. Le danseur ne se confond jamais à cet axe, son corps et ses gestes sont hors de l'axe, autour. En s'appuyant sur la barre, le danseur choisit de créer cet espace où il veut, il le modifie au fur et à mesure de ses figures, il interagit avec lui, il l'explore. Cet espace a une forme de torique, et il peut glisser le long de la barre verticale, selon la hauteur du danseur (cf. schéma).



Illus. 31 : schémas représentant l'espace parcouru par le corps en *pole dance* (F. Médina)

La *pole dance* travaille donc les mêmes notions que le cinéma. Très photogénique, elle donne à penser le monde autrement et met en place un espace qui ne semble pas répondre aux lois de la physique et qui ne s'appuie pas sur nos repères spatiaux quotidiens. Elle bouleverse la perception du corps, pour le spectateur comme pour le danseur. Hors des sentiers battus, il nous faut donc reconstruire notre regard. En cela, la *pole* nous ouvre à tous les points de vue possibles.

CHAPITRE 2 IMAGINER LA CHORÉALISATION

Pratiquant moi-même la *pole dance*, j'ai une bonne connaissance technique de cette discipline. Cette connaissance m'a permis de concevoir un projet ciné-chorégraphique cohérent et pertinent, liant les enjeux de la *pole dance* et du cinéma : choix des figures adéquates, élaboration de l'évolution chorégraphique, choix des dispositifs techniques pour filmer la danse, mise en scène de l'ensemble des éléments composant l'œuvre ciné-chorégraphique. Par ailleurs, cette connaissance de la *pole dance* a rendu plus fertile le travail avec le danseur du film, Maxime Joret⁴⁵. En effet, posséder un vocabulaire commun nous a permis d'échanger de manière riche et constructive. Nous avons ainsi réfléchi ensemble au potentiel cinématographique de la *pole dance*, mais aussi aux enchaînements chorégraphiques possibles (au regard des limites physiques propres à la discipline), ou bien à la meilleure façon de filmer telle ou telle figure, aux détails gestuels de chaque mouvement, aux transitions, ou encore aux regards et aux orientations du corps par rapport à la caméra. Pouvoir penser ensemble, et en même temps, la danse et le cinéma, dans un « effort commun d'expérimentation »⁴⁶, nous a permis d'envisager une relation de « *choréalisation* »⁴⁷ dans le processus de conception du projet.

L'histoire de la ciné-danse a connu de nombreux tandems réalisateur/chorégraphe. Nous pouvons évoquer la très célèbre collaboration entre le réalisateur Thierry De Mey et la chorégraphe Anne Teresa De Keersmaeker. Chacun de leurs projets a été le fruit d'une étroite *choréalisation*, où réalisateur et chorégraphe pensaient à deux la forme du film et la chorégraphie. Thierry De Mey était souvent également le compositeur de la musique de ces œuvres ciné-chorégraphiques. Cependant, nous préférons nous arrêter sur une collaboration moins connue et plus ponctuelle : le travail de Fabrice Ramaligom sur *Main dans la main* de Valérie Donzelli. Dans un entretien avec Laurent Barré en janvier 2012⁴⁸, Fabrice Ramaligom raconte comment il a envisagé la *choréalisation* sur le film. Donzelli souhaitait que la danse sous-tende le film dans son ensemble, que les personnages soient

⁴⁵ Cf. annexes 2 et 3.

⁴⁶ WALON Sophie, « Introduction », *Ciné-danse : histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride*, thèse doctorale en études cinématographiques, sous la dir. de Jean-Loup Bourget et Isabelle Launay, Paris, École Normale Supérieure, 2016, p. 2.

⁴⁷ Néologisme de Sophie Walon, in *Ciné-danse : histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride*, op. cité.

⁴⁸ BARRÉ Laurent, « Trois entretiens », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantini, Capricci/Centre national de la danse, 2012, pp. 170 à 174.

toujours entre le geste quotidien et le pas de danse. L'idée qu'elle a développée avec Ramaligom était de synchroniser les mouvements de deux personnages principaux : chacun avait sa manière de bouger, mais l'idée était de voir comment leurs corps pouvaient s'accorder et résonner l'un par rapport à l'autre. Ramaligom a donc commencé par observer la manière de se mouvoir des deux comédiens, et expérimenté avec eux cette idée de synchronisation. Hélas, le temps imparti étant trop court et Valérie Lemerrier ayant beaucoup de difficultés, Donzelli a choisi de se concentrer sur quelques moments dansés précis, laissant l'idée de synchronisme pour la mise en scène et le montage. Ramaligom a donc travaillé sur des chorégraphies précises, qui ne cessaient de varier à chaque changement de musique (pour des questions de droits). Ramaligom est ressorti plutôt déçu de l'expérience du tournage, puisqu'il a compris que pour Valérie Donzelli, la chorégraphie était un matériau filmique comme un autre. Entre cet exemple et celui des films de Thierry De Mey, nous avons donc deux manières d'envisager une collaboration ciné-chorégraphique : l'une, profondément expérimentale, faisant la part belle à la symbiose entre réalisateur et chorégraphe ; l'autre, à mi-chemin entre l'expérimentation et un cinéma plus traditionnel, partant du même désir mais échouant à l'accomplir vraiment, à cause des conditions de production d'un long métrage narratif.



Illus. 32 : photogramme de *Main dans la main*, Valérie Donzelli, 2011

Charles Picq revient sur cette difficulté de la collaboration ciné-chorégraphique.

D'après lui, l'œuvre ciné-chorégraphique constitue :

« une forme hybride où deux modes d'écriture se superposent et se combinent, celui du spectacle et de la chorégraphie avec ses règles, ses codes, ses langages, un travail sur l'espace propre au théâtre, un rythme propre au temps du spectacle, des formes compositionnelles singulières à chaque auteur, un vocabulaire gestuel, des qualités de mouvement, des figures... Et celui du cinéma, qui vient travailler cette matière spectaculaire de l'œuvre construite, et qui répond à d'autres règles, d'autres codes, une autre grammaire, lesquels se déploient tant au moment de la préparation du film et du découpage qu'au moment du tournage et ensuite du montage. Là, il s'agit d'axes, d'angles de champ et de valeurs de plans, de mouvements de caméra, de champs et de contrechamps, de travail sur le hors-champ, de raccords, d'inserts, et de la manière propre à chaque réalisateur de décrire la danse, de la nommer en actions, voire de la dessiner, de la story-boarder, d'en parler et d'en transmettre une vision à l'équipe de tournage puis avec le monteur. Une forme est du domaine chorégraphique, l'autre appartient au réalisateur, et la réussite du film dépend bien souvent de la qualité de la collaboration et du dialogue qui s'établit entre ces deux protagonistes, et de leur désir de vouloir jouer des forces de cette hybridation. Il y a là en effet tous les éléments d'une dynamique pour explorer de nouveaux territoires où l'œuvre se détachera progressivement des marques du théâtre pour investir des espaces et un imaginaire plus cinématographiques ». ⁴⁹

Il s'agit donc de trouver un équilibre dans la collaboration, et que chaque partie accepte que l'autre s'aventure sur son « territoire ».

Dans le cadre de la réalisation de ma partie pratique, j'ai donc voulu établir une solide relation de *choréalisation*, dans laquelle le danseur s'impliquerait d'une part comme interprète et surtout comme chorégraphe. J'ai choisi de travailler avec Maxime Joret non seulement pour son très bon niveau technique en *pole dance*, mais aussi, et surtout, pour son profond désir d'explorer le potentiel chorégraphique de la *pole* à l'image.

Bien en amont du projet d'*Upside Down Revolution*, j'ai eu l'opportunité de participer, en partenariat avec l'Académie Fratellini et l'ENS Louis Lumière, à un atelier de recherche et création, porté par la chorégraphe Kitsou Dubois (qui a développé une pratique unique de la danse en apesanteur) : « Le Corps Infini » ⁵⁰. Associant image, cirque, son, réalité virtuelle et design textile, les expériences menées durant cet atelier avaient pour but

⁴⁹ PICQ Charles, « La "danse filmée", une forme hybride », in BOUQUET Stéphane (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012, p. 190.

⁵⁰ Cf. annexe n°1.

d'interroger les limites perceptives du corps en perte de repère, et de proposer une reconfiguration du rapport à l'espace autour d'un circassien en vol. Durant cet atelier, j'ai été amené à filmer deux cordelistes (acrobates travaillant sur un agrès vertical aux nombreuses similitudes avec l'agrès de *pole dance*) et à m'interroger sur les différentes façons d'utiliser le dispositif cinématographique pour donner l'impression que le corps des acrobates étaient en apesanteur. Ainsi, nous avons fait varier différents paramètres du dispositif de prise de vue pour déterminer quelles étaient les conditions les plus à même à retranscrire la perte de repères, la sensation d'infini et l'apesanteur : cadrage (du plan large au gros plan, plongée ou contre-plongée, différents angles de prise de vue, hors-champs), lumière (différents types de sources, différents contrastes, couleurs, face ou contre, allumages et extinctions, tâches lumineuses, lumière mobile), machinerie (fixe, Dolly, ras du sol, grande hauteur, caméra embarquée, travail sur le rythme du mouvement en fonction du mouvement des corps). La même démarche (variation des paramètres) a guidé nos expériences pour la post-production : montage (répétition, ellipse, variation de vitesse, organisation des différents points de vue pour faire évoluer le regard du spectateur), VFX (isolement du corps, multiplication du corps, ralenti, accéléré, surimpression, variation d'échelle, rotation). Ces expériences ciné-chorégraphiques ont eu une grande influence sur ma réflexion dans le cadre de ce mémoire, et sur le développement de mon projet de partie pratique.



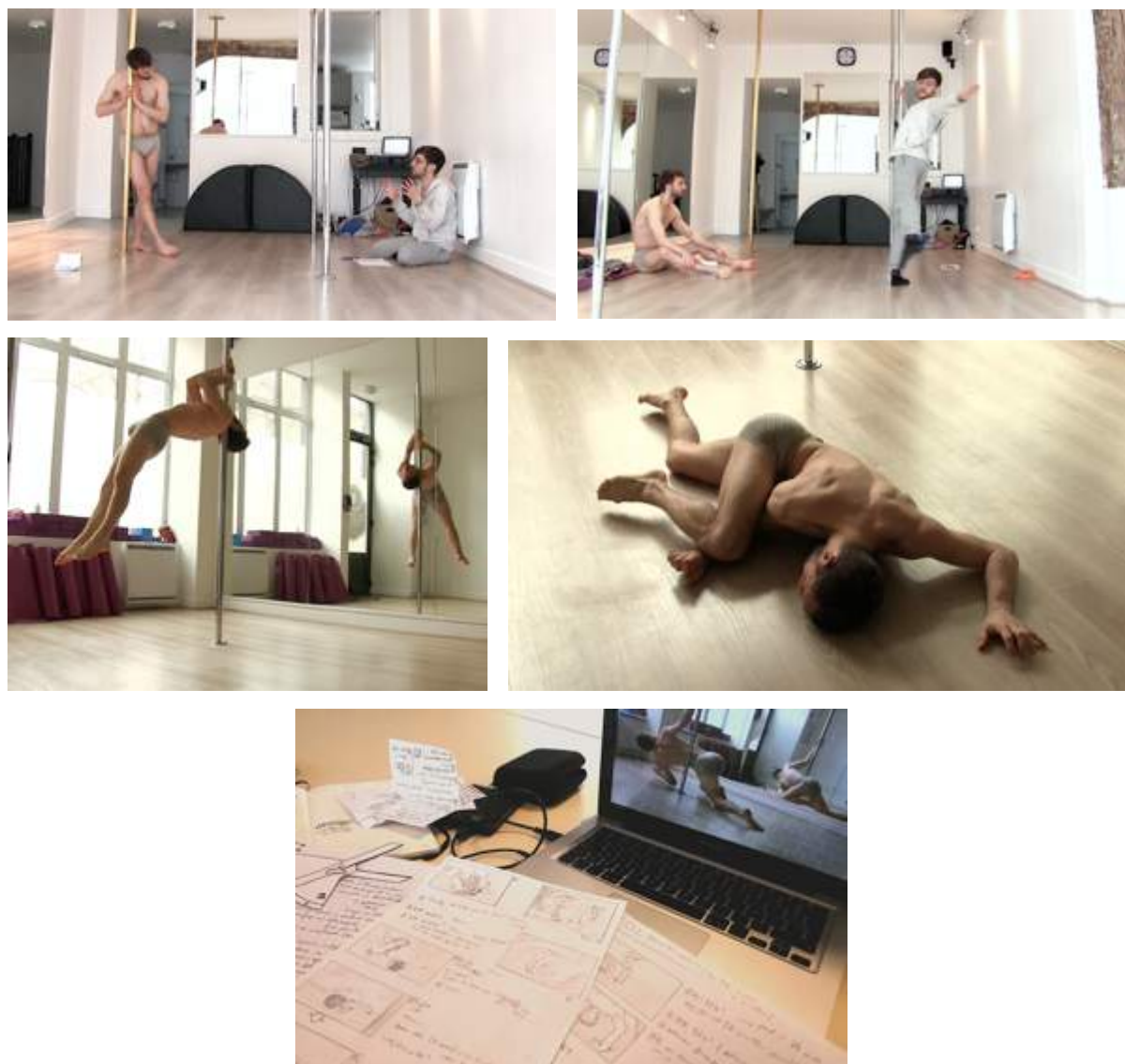
Illus. 33 : photogrammes du projet « Le Corps Infini », 2016

Le but du projet *Upside Down Revolution* était de poursuivre les expérimentations ciné-chorégraphiques amorcées sur « Le Corps Infini ». Cependant, mon projet était d'adopter une forme plus narrative. Pour écrire l'argument d'*Upside Down Revolution*, je me suis nourri des métaphores que mon étude du mouvement en *pole dance* m'avait inspirées. Je suis parti de l'image de la barre de *pole dance*, reliant le ciel et la terre et permettant au corps de s'élever, de se déployer et de découvrir un espace nouveau. Le récit qui allait conduire mon projet ciné-chorégraphique est alors apparu : par sa rencontre avec un étrange mât, un homme va apprendre à marcher, tel l'*homo erectus*. Le projet s'est développé à partir de cette idée. Nous avons envisagé une configuration simple : une barre de 3,5 mètres au centre d'un studio neutre. La danse est au centre du dispositif, sans élément extérieur interférant avec le propos. Cette configuration permet une grande liberté d'éclairage et de mouvement pour la caméra. Autour de cette barre, lumière, caméra et machinerie peuvent s'organiser pour danser avec le corps.

Afin de définir la chorégraphie et le découpage, Maxime Joret et moi avons effectué plusieurs sessions de travail. Chaque session commençait par une discussion autour des mouvements et figures qui pourraient être intéressantes. Ensuite, nous expérimentions nos idées grâce à des phases d'improvisation. Nous définissions une ambiance musicale et gestuelle particulière, avec quelques figures clés, pour ensuite laisser libre cours à l'inspiration. Chaque tentative était filmée, d'une part pour garder une trace du travail et pouvoir le commenter ensuite, et d'autre part pour explorer différentes façons de filmer la danse. Après chaque session, nous faisons un montage des moments les plus intéressants. Les images montées nous servaient de point de départ pour les séances suivantes. Peu à peu, nous avons dégagé des axes chorégraphiques et des idées de découpage qui nous ont permis d'esquisser plus précisément l'évolution et la forme du film. Nous avons organisé le film en séquences.

Les vidéos de ces répétitions ont servi de base de travail pour le reste de l'équipe. Ainsi, le compositeur de la musique s'est servi de ces vidéos et des musiques que nous utilisions pendant les répétitions pour commencer à concevoir les maquettes de la musique du film. Nous souhaitions pouvoir diffuser ces maquettes pendant le tournage pour que le danseur et la caméra puissent se fier à une ambiance et un rythme précis. Cette étape nous a parue indispensable pour être sûrs de conserver tout au long de la chaîne de travail le bon ton et le bon tempo pour chaque séquence. Il était nécessaire d'avoir la même dynamique

sur les différents plans d'une même séquence pour que le montage image et la composition musicale finale puissent se faire facilement, sans incohérences rythmiques.



Illus. 34-38 : photogrammes des vidéos des répétitions d'*Upside Down Revolution*

Ces vidéos des répétitions ont également permis à toute l'équipe de découvrir et de s'approprier le vocabulaire⁵¹ développé par la *pole dance*. Il était important de familiariser chaque membre de l'équipe avec le travail chorégraphique de Maxime Joret, d'autant que nous savions que nous n'allions pas pouvoir faire beaucoup de répétitions ou démonstrations de l'action avant chaque prise. La discussion était essentielle, et entre chaque prise nous prenions le temps de bien définir ce qu'il fallait corriger ou améliorer. Au cours des prises, nous communiquions beaucoup les uns les autres pour que chacun soit

⁵¹ Cf. annexe n°6.

synchronisé. Les indications permettaient à chacun de ressentir le rythme de l'autre et de s'accorder. Une grande connivence s'est développée entre Maxime et les techniciens. Si les techniciens ont dû apprendre à reconnaître des figures de *pole dance* et retenir l'ordre de leurs enchaînements, Maxime a dû, pour sa part, comprendre la tâche de chaque technicien. Ainsi, Maxime s'est mis à penser ses mouvements en fonction de la caméra ou de la machinerie, essayant de caler le rythme de rotation de la barre pour que telle ou telle figure se retrouve sous tel ou tel angle en fonction de la position de caméra. Le principe d'aller-retour entre improvisation et réflexion durant la préparation d'*Upside Down Revolution* a donc été le nerf de la relation de *choréalisation* avec Maxime Joret. Cette méthode de travail nous a amenés à devoir adopter le point de vue de l'autre, à se projeter dans son regard.

CHAPITRE 3 L'EXPÉRIMENTATION

La phase de préparation du projet a permis non seulement d'élaborer une forme de récit et d'évolution pour le film et la chorégraphie, mais aussi de définir des idées précises pour la prise de vue et la post-production. Notre réflexion sur les aspects cinématographiques traversant la *pole dance* nous a permis de déterminer quels pourraient être les dispositifs les plus intéressants vis-à-vis de cette discipline corporelle. Nous nous sommes interrogés sur les choix à mettre en place pour donner une vision intéressante et nouvelle de la *pole dance*. Notre projet initial s'est bien évidemment confronté à la réalité du tournage et de la post-production. Les résultats de nos expérimentations sont riches d'enseignement et nous allons tenter d'analyser chacune de nos tentatives au regard de ce qu'elles produisent en terme d'image.

Avec le chef opérateur et l'équipe de décoration, nous avons décidé de proposer un espace relativement neutre : la barre et le corps sont les seuls éléments de l'espace. Néanmoins, nous ne voulions pas que l'espace soit totalement vide et impersonnel, rappelant alors un espace scénique. Nous avons donc choisi des éléments symboliques pouvant évoquer un espace réel. L'action se déroule dans un espace désertique. Le personnage découvre une barre au milieu de cet espace et s'en empare pour essayer de s'arracher du sol et atteindre le ciel. Pour le sol, nous voulions donner l'impression d'une étendue de terre battue aride : nous avons donc utilisé des rouleaux de gazons posés à l'envers, côté terre sur le dessus. La texture du sol rappelle ainsi un espace naturel, mais les « coutures » aléatoires créées par la juxtaposition des rouleaux de gazon déréalisent l'espace. Pour l'espace aérien, nous avons choisi de placer une multitude de petites ampoules suspendues, évoquant des étoiles. Là aussi, l'élément de décor fait penser à un élément réel (un ciel étoilé) mais, par son aspect factice, il tend vers un espace déréalisé. Nous voulions que l'espace soit une évocation symbolique et artificielle du réel. Le récit que nous avons élaboré avait besoin d'un certain contexte pour mieux fonctionner, mais nous souhaitons que le regard reste concentré sur le corps et sur la danse. La lumière a également participé à cette idée. Nous avons à la fois construit une lumière réaliste (lumière solaire ou céleste), et une lumière plus abstraite (lumière mobile et colorée). L'idée d'une lumière mobile et circulaire nous intéressait beaucoup. Nous voulions que le corps oscille entre différentes directions lumineuses, pour complexifier la lecture de son mouvement et

de sa place dans l'espace. La lumière mobile interagit avec la chorégraphie puisqu'elle ne fait que passer, caressant la peau du danseur et soulignant de manière éphémère tel ou tel détail gestuel. Les ampoules placées en cercle autour de la barre laissent supposer une multitude de sources lumineuses possibles : plus le danseur prend de la hauteur et plus il tournoie, plus il est pris dans un tourbillon vertigineux de lumières. Le corps devient une sculpture animée, sur laquelle les zones d'ombre et les zones de lumière ne peuvent se fixer. Avec le chef opérateur nous évoquons souvent les expériences sur la lumière mobile d'Henri-Georges Clouzot pour *L'enfer*. Enfin, nous avons choisi de faire intervenir des lumières colorées pour une séquence particulière. La séquence en question présente le personnage dépassé par son propre mouvement : il perd pied, il tombe, les mouvements deviennent totalement irrationnels. Les lumières colorées, toujours mobiles, venaient renforcer l'idée d'une perte de repère et l'idée de confusion. Certaines sources, en plus d'être mobiles, ont joué sur les allumages/extinctions pour rendre l'effet plus fort. Notre projet lumière a plutôt bien fonctionné.

Bien que l'espace que nous souhaitons mettre en place ne se prête pas particulièrement à une prise de vue stéréoscopique, nous voulions pouvoir donner au spectateur une impression de proximité avec le corps du danseur. Nous avons donc décidé de tourner une partie du film en relief⁵². Le jaillissement hors de l'image du corps en rotation permet au spectateur de se sentir au plus proche de la danse. Nous avons décidé que la 3D interviendrait seulement à la fin du film, comme un élément participant au récit. En effet, l'arrivée de la 3D est synchrone avec le moment où le danseur s'échappe du tourbillon de mouvements infernaux dans lequel il était prisonnier. Ayant repris le dessus sur la barre, il jette un œil vers le sol. Un plan subjectif nous offre sa vision. C'est pendant ce plan que le relief apparaît, grâce à une modification de l'entraxe en cours de prise de vue. Le sol semble s'éloigner de nous dans la profondeur et la barre s'allonge vertigineusement. A ce moment du film, le personnage est passé par différentes étapes dans la découverte de son corps et de la mobilité de celui-ci. Quand il réussit enfin à reprendre le contrôle de son corps, il décide de redescendre : il a compris comment son corps fonctionne et quelles limites il ne doit pas franchir. La 3D vient donc littéralement donner du relief à son corps, enfin pleinement maître de lui-même. Les mouvements sont amples et lents et parcourent tout l'espace de l'écran. Son corps a retrouvé sa mobilité, c'est-à-dire la possibilité d'interagir

⁵² Cf. annexe n°5.

avec l'espace : il retrouve son volume. L'utilisation du relief dans le film nous semblait très pertinente mais les plans que nous imaginions (plans subjectifs en hauteur, plans en travelling, contre-plongées, etc) nécessitaient de trouver un dispositif stéréoscopique à la fois souple et léger. Nous avons donc opté pour le MinhiRig, un rig-3D de petite taille, inventé par le stéréographe Minh Hoang. Le MinhiRig, très facile d'utilisation, nous a permis de réaliser tous les plans que nous souhaitions. Son ergonomie était idéale et un autre rig, plus volumineux ou plus lourd, aurait très certainement posé problème pour certains plans.

Choisir de tourner une partie du film en relief nous a amené à préférer des optiques à courtes focales. En effet, le relief fonctionne beaucoup mieux aux courtes focales, qui laissent entrer dans le cadre davantage d'espace et des perspectives plus intéressantes. La courte focale nécessite de se rapprocher davantage du sujet si l'on souhaite des plans serrés : par conséquent, les effets de jaillissement en deviennent plus saisissants. Le relief nous a également amené à préférer travailler avec une grande profondeur de champ. Le flou en relief est plutôt à éviter puisqu'il diminue l'impression de volume et de perspective. Ces choix relatifs au dispositif stéréoscopique se sont révélés en adéquation avec notre désir pour le film en général. Nous voulions filmer la danse de manière à en retranscrire la plus grande présence : les courtes focales étaient donc idéales. De la même manière, comme nous voulions centrer l'attention sur les mouvements du danseur, une profondeur de champ relativement grande nous permettait de saisir son corps dans son intégralité, sans que l'une de ses extrémités soit floue. Or, de tels partis pris optiques pouvaient être sources de problèmes. En effet, les courtes focales ont tendance à provoquer des déformations optiques (en forme de coussinet), et une grande profondeur de champ suppose de fermer le diaphragme et donc d'éclairer davantage la scène. A côté de cela, nous souhaitions travailler avec des zooms pour pouvoir ajuster la valeur du cadre précisément, sans déplacer la caméra, et pourquoi pas opérer ses variations en cours de plan. Aussi, pour toutes ces raisons, notre choix s'est porté vers les zooms Angénieux de la série Optimo, réputés pour leur qualité optique et leur ergonomie. Leur petite taille nous a facilité le travail pour installer les plans les plus compliqués (contre-plongée sur un miroir semi-aluminé, plan au ras du sol, etc). Et leurs corrections optiques de précision ont diminués les effets de déformation liés aux courtes focales.

L'utilisation du zoom nous laissait potentiellement un choix de focales et de cadres très vaste. En amont du tournage, j'envisageais de privilégier trois types de valeurs de plan :

le gros plan, pour saisir les détails du corps, les appuis et les expressions du visage ; le plan rapproché, pour saisir le corps presque dans son ensemble mais sans pour autant l'inclure dans l'espace qui l'entoure ; et le plan large, pour avoir en même temps dans le cadre le corps et son contexte spatial. Pendant le tournage, le gros plan s'est rapidement révélé de faible intérêt. En effet, trop serré, trop isolant, il rendait la lecture du mouvement difficile. De plus, comme le corps du danseur était presque tout le temps en rotation, il était très difficile de suivre sa main ou son visage en conservant un angle de prise de vue intéressant : très vite, le détail filmé nous échappait ou était dissimulé par une autre partie du corps. Nous nous sommes donc concentrés sur les valeurs rapprochées et larges, en faisant varier légèrement le resserrement ou l'élargissement du cadre de prise en prise. Nous avons également en tête quelques plans en contre-plongée ou en plongée totale. Ces plans avaient pour vocation de venir surprendre et dérouter le spectateur à certains moments de la chorégraphie, ou bien de souligner dramatiquement certains passages du récit. Au moment du tournage, nous avons finalement beaucoup réduit le nombre de plans en plongée et contre-plongée puisque quand nous testions les plans avec un chercheur de champs, nous nous rendions compte que le cadrage était souvent disgracieux ou peu lisible. Enfin, nous avons élaboré un découpage cherchant à reproduire les états de corps du danseur. Ainsi, pour la partie de danse au sol au début du film, la caméra était placée au ras du sol. Cette configuration imposait au cadreur d'être lui aussi allongé sur le sol. Par ce découpage, nous souhaitions que le spectateur se sente en immersion dans la danse et dans l'espace, qu'il s'imagine être la caméra couchée au sol ou suspendue à bout de bras dans les airs. Nous avons même le projet d'une caméra embarquée sur le danseur, pour filmer le point de vue du personnage. Une tentative similaire avait été expérimentée sur le projet du « Corps Infini », mais s'était révélée peu concluante, faute d'organisation dans la mise en place du dispositif. Nous voulions donc retenter l'expérience. Avant le tournage, nous avons fait quelques essais avec une GoPro fixée sur le buste du danseur mais, malgré nos efforts, nous ne sommes pas parvenus à obtenir un résultat satisfaisant et nous avons laissé tomber l'idée. Finalement, les points de vue subjectifs du danseur sont rares. Ceux que nous avons tournés se sont souvent révélés difficiles à monter, parce qu'ils venaient trop en rupture dans la dynamique du film. Néanmoins, nous avons trouvé que l'identification du spectateur au personnage fonctionnait plutôt bien, même sans ces plans-là.

L'aspect rotatif de la *pole dance* nous a très tôt donné envie de filmer sur un travelling circulaire à 360°. Un tel dispositif reproduit la rotation et le vertige que peut ressentir le danseur évoluant sur la barre. Nous avons eu envie de faire danser la caméra, de pouvoir lui mettre la tête en bas ou dans des postures acrobatiques. Le 360° était donc une évidence et il a très bien fonctionné. Nous avons tenté plusieurs vitesses de rotations et plusieurs sens de rotation. Très vite, nous avons compris que nous devions impérativement tourner dans le sens inverse du sens de rotation du danseur. Nous espérions pouvoir tourner en même temps que lui pour rester en face, mais la course nécessaire à une telle configuration n'était pas possible physiquement ni pour le chef machiniste ou l'assistant caméra, ni pour la dolly (qui, à partir d'une certaine vitesse, était victime de la force centrifuge et se soulevait du rail, risquant ainsi de se renverser). Quant à la vitesse de rotation, nous avons constaté que plusieurs rythmes fonctionnaient bien. Au fur et à mesure des prises, nous opérions des variations de la vitesse de la dolly en cours de plan, en fonction du rythme du danseur, pour donner l'impression de retenir le mouvement ou au contraire pour suggérer un nouvel élan de la chorégraphie. Il fallait toutefois aller relativement vite et les fins de prises étaient éprouvantes : le cadreur cramponné à la caméra ou le machiniste finissaient tout aussi essoufflés que le danseur. Nous avons aussi réalisé des travellings en ligne droite pour le début et la fin du film, eux aussi travaillés dans leur rythme pour entrer en résonance avec la chorégraphie, et dévoiler tel ou tel éléments à certains moments plutôt que d'autres. Les mouvements de caméras étaient finalement relativement simples dans leurs trajectoires. Comme la chorégraphie du danseur proposait déjà un mouvement assez complexe, nous n'avions nul besoin de venir surajouter de la complexité à ce premier mouvement. Nos efforts se sont plutôt concentrés sur des questions de rythme et de cadence entre le mouvement de la caméra et le mouvement dansé.

Le travail sur le rythme s'est poursuivi au moment du montage. Nous avons d'abord fait une première version de montage, avec l'intégralité de la chorégraphie. Cette première version, fidèle au projet initial, posait différents problèmes de rythmes. Certaines séquences étaient trop longues, ou trop courtes, certains passages ne fonctionnaient pas, notamment à cause de certains raccords qui se révélaient impossibles, etc. Nous avons travaillé sur une seconde version de montage se permettant des ellipses, des variations de vitesse en cours de plan ou même des faux raccords vis-à-vis de la chorégraphie. La dynamique du film s'est alors dessinée de manière plus précise. Le début qui prend son temps, qui installe une

ambiance et qui présente le corps du personnage comme un corps empêché, condamné à ramper. Puis, quand le personnage commence à se hisser sur la barre, le rythme devient plus rapide et monte crescendo jusqu'à la séquence de perte de repères. Cette montée en puissance du corps devait être soulignée par le montage. Les premiers plans du danseur sur la barre sont donc peu nombreux et assez lents et nous n'avons pas hésité à enlever certaines figures de la chorégraphie pour laisser plus de durée aux premières figures. Puis, les plans s'enchaînent de plus en plus rapidement et quelques *jumps cuts* viennent accélérer le rythme. S'en suit la séquence de perte de repère. Sur cette séquence, nous avons choisi de nous émanciper totalement de la logique de la chorégraphie initiale pour monter les mouvements de manière beaucoup plus pulsionnelle : raccords de vitesse, raccords de couleurs, raccords de direction, etc. Le mouvement du danseur devient totalement déconstruit et irrationnel. Le spectateur se retrouve face un montage profondément sensoriel, où il n'est plus nécessaire de comprendre le corps, mais de le sentir. Enfin, pour les dernières séquences du film, nous sommes revenus à un montage similaire aux séquences du début : montée en douceur du rythme, puis décélération progressive, avant de retrouver une certaine lenteur sur les derniers plans. La fin du film se devait d'être plus lente et plus maîtrisée à cause des images en relief. Ce paramètre entre en jeu seulement à la fin du film et il faut laisser du temps au spectateur pour le comprendre et pour l'apprécier.

En même temps que le montage, nous avons commencé à travailler sur des effets spéciaux. Certains avaient été prévus en amont, d'autres se sont révélés nécessaires au moment du montage. Nous avons d'abord prévu des plans tournés au ralenti, soit à 50 images par secondes avec l'Alexa, soit à des cadences plus élevées avec la Phantom. L'utilisation du ralenti avait été prévue pour de très rares moments puisque la chorégraphie, dans son ensemble était soit plutôt lente soit avec un rythme assez soutenu qui ne permettait pas d'être interrompu par une subite variation de vitesse. Ainsi, seulement trois plans ralentis subsistent dans le montage final : le plan du prologue du film où l'on voit le personnage chuter lentement dans le vide, et deux plans dans la séquence de perte de repères, le premier étant un portrait du visage du danseur en plongée totale, le second un court moment de suspension, saisi au cœur d'un enchaînement chorégraphique très rapide. Dans ces trois plans, le ralenti est là pour suspendre le temps et révéler la fugace intensité d'une fraction de seconde. Les actions de ces plans sont liées à la chute et dramatisent ces événements. Nous avons également filmé avec la Phantom des manipulations de matières

organiques, en vue de réaliser des surimpressions avec les images de danse. Nous voulions renforcer l'impression que le personnage était cloué au sol au début du film, ou en lévitation dans les airs plus tard. Nous avons donc filmé différentes textures de terre et de sable, ainsi que des volutes de fumée. Malheureusement, nos tentatives de surimpressions en post-production n'étaient pas du tout concluantes et nous avons préféré abandonner cette idée. Seul le plan du portrait sur le visage du danseur fait l'objet d'une surimpression : des points lumineux défilent rapidement au-dessus de son visage et semblent l'hypnotiser. Nous avons également imaginé différents effets qui, compte-tenu des rushes du tournage, n'étaient finalement pas possibles : déformation du corps, duplication du corps, variation des bordures du cadre pour donner une sensation d'enfermement du personnage, allongement de la hauteur de la barre, etc. Nous nous sommes donc concentrés sur des effets plus simples et nous nous sommes notamment surpris à beaucoup utiliser les retournements horizontaux et verticaux de l'image, ou flip/flop. Ces altérations de l'organisation de l'image avaient pour but soit de corriger une erreur dans le sens de rotation du danseur au moment du tournage, soit, au contraire, de déformer la perception du spectateur en lui proposant des contradictions dans les trajectoires du corps. Cet effet est ainsi le ressort principal de la séquence de perte de repères, où des plans très hétérogènes ont pu être montés ensemble et provoquer une impression de continuité discontinue. L'enchaînement des plans semble fluide, alors que chaque raccord est absurde : le spectateur perçoit à la fois une logique dans l'ensemble, et une incohérence de la succession de chaque mouvement.

Enfin, nous avons réservé la dernière journée du tournage pour expérimenter des prises de sons seuls. Nous ne voulions pas enregistrer le son direct pendant le tournage pour plusieurs raisons. D'abord, l'installation technique était très bruyante. Ensuite, nous voulions diffuser de la musique et communiquer entre nous pendant les prises. Enfin, les sons produits par le corps sur une barre de *pole dance* sont souvent très disgracieux : frottements, couinements, grincements, crissements, etc. Néanmoins, après en avoir discuté avec le compositeur de la musique, nous avons pensé que la barre pouvait produire des sons intéressants pour la bande son. Certains sons pourraient être utilisés directement dans l'orchestration de la musique, et d'autres pourraient servir de matière à un travail de design sonore, complémentaire à la musique. Nous avons donc dressé une liste d'expériences sonores à mener autour de la barre. Nous avons commencé par des bruits du corps qui danse sur la barre : comme nous l'avions imaginé, ce n'était pas très intéressant. Ceci dit,

certain passages pouvaient être manipulés pour produire des sonorités différentes, proches des percussions ou des nappes sonores. Après cela, nous avons essayé de nous servir de la barre comme si c'était un instrument de musique : nous avons tapé dessus, fait glisser un archet dessus, soufflé à l'intérieur, etc. Les résultats de ces expériences se sont révélés très intéressants et, malgré le fait que beaucoup de sons enregistrés devront subir un traitement numérique avant d'être exploités, le compositeur et les monteurs son s'en sont rapidement saisis pour les intégrer à leur bande son. Ces sons sont d'autant plus intéressants pour eux qu'ils n'ont ni assisté au tournage, ni à la session de prise de sons seuls. Ils ont découvert les sons tels quels, sans savoir à quoi ils peuvent correspondre physiquement. De la même manière, ils travaillent sur des images muettes de la danse et ne savent donc pas quel bruit peut provoquer tel ou tel mouvement du corps. Libres de tout référent au réel, leur travail de composition musicale et de design sonore confèrera sûrement une dimension nouvelle au film.⁵³

⁵³ Cf. annexe n°4.

CONCLUSION

Au terme de cette recherche, la « fatalité chorégraphique de l'invention cinématographique »⁵⁴ ne fait plus le doute. Le rapport ontologique liant danse et cinéma est indéniable et l'hybridation de ces deux arts semble logique, voir inévitable. En effet, comment pouvoir désormais penser à un cinéma ne s'interrogeant pas sur les questions d'espace, de point de vue, de mouvement, de temps et de représentation du corps ? Le cinéma est chorégraphique. Et concevoir une image ciné-chorégraphique n'est pas un acte anodin. Quelle est donc la spécificité une image ciné-chorégraphique et comment peut-on la concevoir ? En quoi l'acte de création d'une image ciné-chorégraphique nécessite-t-il de repenser l'essence-même du cinéma et de la danse ? Quelles perspectives esthétiques nouvelles l'hybridation ciné-chorégraphique rend-t-elle possibles ? Pourquoi et comment filme-t-on la danse ?

En observant le dispositif cinématographique du point de vue de la danse, nous avons pu identifier les spécificités chorégraphiques qui le traversent. Le cinéma dispose de tous les attributs d'un corps : un œil, une tête, des pieds, etc. Le corps-cinéma est un corps hybride, un corps augmenté, un corps-machine surpuissant. Toutefois, pour prendre « vie » et être capable de se mouvoir et de danser, le corps-cinéma nécessite l'action du cinéaste. La mise en œuvre du cinéma suppose le mouvement commun d'un duo, ou d'un collectif. Du « pas de deux » au « ballet », le dispositif cinématographique constitue un engagement à « être ensemble ». Faire un film nécessite de prendre conscience de la nature chorégraphique du cinéma : c'est une danse de groupe. Or, par son pouvoir immersif, le cinéma est capable de projeter mentalement le spectateur au cœur de son dispositif et donc de l'inclure dans son « pas de deux ». Bien qu'en bout de chaîne du dispositif, il est invité à entrer lui aussi dans la danse, à s'immerger corps et âme dans le ballet du cinéma à l'œuvre, dans le regard qu'on lui propose. Une dimension chorégraphique rayonne au travers de tous les éléments qui mettent en actes le cinéma : la danse irradie jusqu'au cœur même de l'image cinématographique. La matière de l'image est capable de se mettre en mouvement, de se transformer : de se métamorphoser. La danse agite finalement tout le cinéma, de

⁵⁴ PAÏNI Dominique et LOUPPE Laurence, « Les danseurs cinéphiles », in *Artpress*, hors-série n°8, Paris, Arts Press, 1987, p.65.

manière presque invisible ou inconsciente mais la dimension chorégraphique du dispositif cinématographique est indéniable.

Que se passe-t-il alors quand le cinéma rencontre la danse ? De quoi cette rencontre le rend-il capable ? Quels sont les pouvoirs d'expression propres à l'image ciné-chorégraphique ? Nous nous sommes intéressés aux notions traversant communément la danse et le cinéma : espace, point de vue, mouvement, temporalité. Le cinéma propose à la danse de s'approprier un espace nouveau, modulable, fragmentable, recomposable, kaléidoscopique. Il lui permet également de sortir du point de vue unique. L'image ciné-chorégraphique construit la danse par le regard. La pluralité du point de vue cinématographique apporte à la danse un nouveau terrain d'exploration du corps. Par ailleurs, nous avons pu constater, à l'inverse, que la danse pouvait contaminer l'image et s'exprimer au-delà du corps, dans le cinéma lui-même, dans ses mouvements. L'image devient danse, et construit un chemin du regard. Enfin, nous avons pu voir que si le cinéma reprend et s'appuie sur les apports de la danse sur les questions de rythme et de temporalité, c'est son propre rapport au temps qui lui permet d'aller bien plus loin : manipulations de la durée (ralenti, accélération, inversion temporelle), montage et ellipses, répétitions. En somme, si le cinéma déploie de nouveaux terrains d'expression pour la danse, c'est aussi parce cette dernière lui apporte matière à penser sa propre essence.

Dans un dernier temps, nous avons confronté notre réflexion théorique à la mise en acte de l'image cinématographique, à travers l'exemple du court-métrage *Upside Down Revolution*, réalisé dans le cadre de la partie pratique de ce mémoire. Nous avons d'abord pris le temps d'analyser le potentiel cinématographique de la danse que nous avons filmée : la *pole dance*. Très photogénique, la *pole dance* donne à penser le monde autrement et met en place un espace qui ne semble pas répondre aux lois de la physique et qui ne s'appuie pas sur nos repères spatiaux quotidiens. Elle bouleverse la perception du corps, pour le spectateur comme pour le danseur. Hors des sentiers battus, il nous faut donc reconstruire notre regard. En cela, la *pole* nous ouvre à tous les points de vue possibles. Cette première étape nous a ensuite permis d'expliquer comment nous avons tenté d'imaginer notre projet de *choréalisation*. Nous nous sommes rendu compte que la relation entre le danseur et le cinéaste était déterminante dans la réalisation d'un tel projet. Enfin, nous avons détaillé nos expérimentations, et analysé ce qu'elles ont pu produire en terme d'image ciné-chorégraphique.

Au terme de notre recherche et de nos analyses, nous sommes persuadés de la singularité de l'image ciné-chorégraphique. Bien qu'elle semble très proche et familière de l'image usuelle du cinéma, elle témoigne d'une réflexion plus profonde sur ce qu'est l'essence du cinéma. Filmer la danse oblige le cinéma à s'interroger sur sa propre nature. Filmer la danse ne peut se faire sans réflexion préalable. L'acte même de produire une image ciné-chorégraphique suscite un questionnement. Le cinéma capte, révèle, transforme, travaille le monde comme une matière plastique. Quand le cinéma filme la danse, celle-ci lui apporte son mouvement. Quand la danse est filmée par le cinéma, celui-ci lui apporte aussi son mouvement. La danse est déjà cinéma, et le cinéma est toujours danse.

Toutefois, nous nous rendons compte que notre projet était peut-être trop ambitieux. Nous regrettons de n'avoir pas pu développer pleinement nos idées, comme nous l'aurions souhaité. De plus, nous avons été confronté à la difficulté de mettre des mots sur notre expérience pratique. Les enseignements de cette expérience étaient davantage de l'ordre du ressenti, ou de l'intuition. Nous n'avons pas réussi à les formuler et les théoriser correctement. Nous sommes donc persuadés qu'il serait judicieux de mener d'autres expériences de la sorte pour affiner nos hypothèses, en repartant de ce que nous avons appris durant cette première recherche. Opérer un va-et-vient entre la recherche théorique et la recherche expérimentale est un processus laborieux mais très enrichissant.

Nous avons néanmoins pu dégager plusieurs points importants. Face à un objet aussi particulier qu'une œuvre ciné-chorégraphique, le processus de *choréalisation* est fondamental. Penser l'hybridation de la danse et du cinéma est véritablement un acte de conception vivant, et ce tout au long du processus, de la prise de vue à la post-production. Mélanger et combiner les langages de ces deux arts nous a amené à sortir de nos habitudes de cinéma et à repenser l'essence même du cinéma. Aussi, nous aimerions conclure notre mémoire sur les mots d'Angelin Preljocaj : « La danse permet peut-être au cinéma de retrouver conscience de sa vocation cinématographique [...] et de donner à voir le mouvement »⁵⁵.

⁵⁵ Angelin Preljocaj (*LimeLight*, n°55, Strasbourg, Ed. Ciné-fils), cité in « Les connivences natives entre cinéma et danse », COUREAU Didier et LOUGUET Patrick (dir.), *Cinéma et Danse [Sensibles Entrelacs]*, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 14.

BIBLIOGRAPHIE

La présente bibliographie propose les références des publications consultées et/ou citées dans le mémoire.

[OUVRAGES]

- AMIEL Vincent**, *Le Corps au cinéma*, Paris, PUF, 1998
- AUBENAS Jacqueline** (dir.), *Filmer la danse*, Bruxelles, La Renaissance du livre, 2007
- AUMONT Jacques** (dir.), *L'Invention de la figure humaine – Le cinéma : l'humain et l'inhumain*, Paris, La Cinémathèque Française, 1995
- BOUQUET Stéphane** (dir.), *Danse/Cinéma*, Paris/Pantin, Capricci/Centre national de la danse, 2012
- BOURHIS Marc et AMATO Olivier** (coord. éditoriale), *Le livre blanc du relief (3Ds) au cinéma et à la télévision*, Paris, Ficam/CST/UP3D/HD-Forum/AFC, 2012 (deuxième édition)
- BRANNIGAN Erin**, *Dancefilm : Choreography and the Moving Image*, New York, Oxford University Press, 2010
- BRENEZ Nicole**, *De la figure en général et du corps en particulier – L'invention figurative au cinéma*, Bruxelles, De Boeck Université, Collec. « Arts et cinéma », 1998
- COMOLLI Jean-Louis**, *Corps et cadre – Cinéma, éthique, politique*, Paris, Verdier, 2012
- COUREAU Didier et LOUGUET Patrick** (dir.), *Cinéma et Danse [Sensibles Entrelacs]*, Paris, L'Harmattan, 2013
- DARDENNE Luc**, *Au dos de nos images*, Paris, ed. du Seuil, Coll. La Librairie du XXI^e siècle, 2005
- DELEUZE Gilles**, *Cinéma 1 – L'Image-mouvement*, Paris, Minuit, 1983
- DELEUZE Gilles**, *Cinéma 2 – L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985
- DIDI-HUBERMAN Georges et MANNONI Laurent**, *Mouvements de l'air – Étienne-Jules Marey, photographe des fluides*, Paris, Gallimard, 2004
- EPSTEIN Jean**, *Écrits sur le cinéma*, Paris, Seghers, Collec. « Cinéma club », 1974
- LOUGUET Patrick**, *Sensibles proximités : les arts aux carrefours – cinéma, danse, installation, vidéo-art*, Arras, Artois presse université, Collec. « Lettres et civilisations étrangères », 2009
- MCPHERSON Katrina**, *Making Video Dance – A step-by-step guide to creating dance for the screen*, Londres, Routledge, 2006

MOUËLLIC Gilles et FORESTIER Laurent (dir.), *Filmer l'artiste au travail*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013

PINEL Vincent, *Le montage – L'espace et le temps du film*, Paris, Cahiers du cinéma/CNDP, Collec. « Petits cahiers », 2001

ROSSO Francesca, *Cinema e danza – Storia di un passo a due*, Italie, UTET Libreria, Collec. « Collana di Cinema », 2008

TOMASOVIC Dick, *Kino-Tanz : l'art chorégraphique du cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France, Collec. « Travaux Pratiques », 2009

VERDONE Mario, *Films sur la danse – Répertoire*, Rome, C.I.D.A.L.C., 1961

[THÈSES ET MÉMOIRES]

LARGE-BESSETTE Ludivine, *Cadrer la danse, une manière de s'interroger sur le rôle du cadreur et sur la nécessité de filmer le corps*, mémoire de master cinéma (section image), sous la dir. de Jean-Jacques Bouhon et Pierre-William Glenn, Paris, Fémis, 2012

SOUDET Julien, *Le Film de danse*, mémoire de master en cinéma, sous la direction de Daniel Dobbels et Giusy Pisano, Paris, ENS Louis Lumière, 2013

WALON Sophie, *Ciné-danse : histoire et singularités esthétiques d'un genre hybride*, thèse doctorale en études cinématographiques, sous la dir. de Jean-Loup Bourget et Isabelle Launay, Paris, École Normale Supérieure, 2016

[PÉRIODIQUES]

COMOLLI Jean-Louis, « La Danse des images, kaléidoscopie de Busby Berkeley », *Cahiers du Cinéma*, n°174, janvier 1966, pp. 24-26

COSTA Fabienne (dir.), *Vertigo*, n° hors-série, « Danses », Marseille, Images en Manœuvres, octobre 2005 [plusieurs articles cités]

MACAULAY Alastair, « An Appreciation of Movement and Dance in Walt Disney's films », *The Dancing Times*, n°951, Londres, décembre 1989, pp 261-264.

PAÏNI Dominique et LOUPPE Laurence, « Les danseurs cinéphiles », in *Artpress*, hors-série n°8, Paris, Arts Press, 1987, p.65

[SOURCES INTERNET]

HERVIEU Dominique (dir. de publication), *Numeridanse.tv – vidéothèque internationale de danse en ligne*, URL : <http://www.numeridanse.tv/>, consulté le 15 mai 2016

CARROT Marion, « Danse et cinéma : une relation sans Histoire ? », *Recherches en danse*, publié le 4 mars 2014, URL : <http://danse.revues.org/660>, consulté le 12 janvier 2017

MCGOVERN Joe, « *La La Land* director breaks down the movie's amazing opening », *Entertainment Weekly*, publié le 21 décembre 2016, URL : <http://ew.com/movies/2016/12/21/la-la-land-freeway-musical-number-damien-chazelle/>, consulté le 5 mai 2016

IAMAG, « Behind The Scenes: Filming *La La Land* », *iamag.co*, URL : <http://www.iamag.co/features/behind-the-scenes-filming-la-la-land/>, consulté le 5 mai 2016

BAUM Mariana, « Un peu d'histoire », *Pole Dance Paris*, URL : http://Poledance-paris.com/01_histoire/index.html, consulté le 6 janvier 2017

HOYAUX Muriel (dir. de publication), « Les Archives de la Planète », *Musée Départemental Albert Khan*, URL : <http://albert-kahn.hauts-de-seine.fr/archives-de-la-planete/presentation/presentation-detaillee/>, consulté le 23 mars 2017

[COURS ET CONFÉRENCES]

CHABROL Marguerite (coord.), « Politiques du musical hollywoodien », atelier scientifique international et cycle de conférences, Université Paris Ouest/Université Paris-Diderot/Labex-Arts-H2H, 1 au 3 décembre 2016

GAUDIN Antoine, « Le vidéoclip comme forme d'expression musico-visuelle : pour une esthétique de la relation musique-images », conférence, ENS Louis Lumière, 14 novembre 2016

HAMMERLI Frédérique, « Le cinéma soviétique des années 1920 », cours magistral en études cinématographiques, CPGE du Lycée Frédéric Mistral, 2012-2013

HAMMERLI Frédérique, « Le corps au cinéma », cours magistral en études cinématographiques, CPGE du Lycée Frédéric Mistral, 2011-2012

HAMMERLI Frédérique, « Le montage », cours magistral en études cinématographiques, CPGE du Lycée Frédéric Mistral, 2011-2012

MATTEI Camille, « Approche de la mise en scène de la danse au cinéma », cours magistral en études cinématographiques, Université Paris Diderot, 2012

SORET Jean-Luc et HIROHATA Yuriko (coord.), « Le Corps Infini », cycle de conférences, ENS Louis Lumière/Labex-Arts-H2H, 29 juin 2016

VALIÈRE Laurent et DÉCOUFLÉ Philippe, « La danse au cinéma », discussion publique dans le cadre de l'exposition *Corps en mouvement : la danse au musée*, Musée du Louvre, 25 janvier 2017

[AUTRES]

AUTEURS DIVERS, *The early days of cinema and the beginning of modern dance*, compilation d'archives de premiers films de ciné-danse datés de 1894 à 1950, 60 min., 1996 [édité en VHS]

MORITZ Reiner E., *A history of dance on screen*, 90 min., 2013 [édité en DVD chez Arthaus Musik]

FILMOGRAPHIE

La présente filmographie propose d'abord une liste des œuvres citées dans ce mémoire, puis une liste des œuvres non citées mais dont l'analyse a nourri ma réflexion.

[ŒUVRES CITÉES]

BACON Lloyd, *Footlight Parade (Prologues)*, chor. de Busby Berkeley, Etats-Unis, 1933, 104 min, noir et blanc

BROMBERG Serge et MEDREA Ruxandra, *L'Enfer d'Henri-Georges Clouzot*, France, 2009, 94 min, couleur

BURTON Rupert et METHOD STUDIOS, *Light it up*, mus. de Major Lazer, 2016, 3 min, couleur

HAZELLE Damien, *La La Land*, chor. de Mandy Moore , Etats-Unis, 2016, 126 min, couleur

CUARÓN Alfonso, *Gravity*, chor. Francesca Jaynes, Etats-Unis, 2013, 91 min, couleur

DE MEY Thierry, *Rosas Danst Rosas*, chor. d'Anne Teresa De Keersmaecker, Belgique, 1997, 57 min, couleur

DEMY Jacques, *Les Demoiselles de Rochefort*, chor. de Norman Maen, France, 1967, 120 min, couleur

DEREN Maya, *A Study In Choreography For Camera*, chor. Talley Beatty, Etats-Unis, 1945, 4 min, noir et blanc

DONEN Stanley, *Royal Wedding (Mariage Royal)*, chor. de Nick Castle, Etats-Unis, 1951, 93 min, couleur

DONZELLI Valérie, *Main dans la main*, chor. de Fabrice Ramaligom, France, 2012, 90 min, couleur

GONDRY Michel, *Come Into My World*, mus. de Kylie Minogue, France, 2002, 4 min, couleur

HAND David et DISNEY Walt (Studios), *Snow White and the Seven Dwarfs (Blanche-neige et les sept nains)*, États-Unis, 1937, 83 min, couleur

LUMIÈRE Auguste et Louis, *Danse serpentine [II]*, vue n°765-1, France, 1897, 1 min, colorisé

LUMIÈRE Auguste et Louis, *La danse du féticheur*, vue n°445, France, 1897, 1 min, noir et blanc

LUMIÈRE Auguste et Louis, *Le ballet de Flora*, vues n°904 à 908, France, 1898, 5 x 1 min, noir et blanc

MCLAREN Norman, *Pas de deux*, chor. de Ludmilla Chiriaeff, Canada, 1968, 13 min, noir et blanc

MÉDINA Florent, *Cuando las cosas inmóviles se mueven*, chor. de Vincent HODIN, Argentine, 2013, 20 min, couleur

MÉLIÈS Georges, *Le Cake-Walk infernal*, France, 1903, 5 min, noir et blanc

MINNELLI Vincente, *An American in Paris (Un Américain à Paris)*, chor. de Gene Kelly, Etats-Unis, 1951, 113 min, couleur

MOULLET Luc, *Ma première brasse*, France, 1981, 43 min, noir et blanc

ROBINS Charlie, *Runnin' (Lose It All)*, mus. de Naughty Boy avec Beyoncé et Arrow Benjamin, Royaume-Uni, 2015, 4 min, couleur

SIMOLA Olivier et MILLEPIED Benjamin, *Chaconne*, 2000, 15 min, couleur

TRUFFAUT François, *La Nuit Américaine*, France, 1973, 112 min, couleur

VERTOV Dziga, *L'Homme à la caméra*, Union Soviétique, 1929, 80 min, noir et blanc

WACHOWSKI Lana et Lilly, *Matrix*, chor. de Diom Lam, États-Unis, 1999, 130 min, couleur

WENDERS Wim, *Pina*, chor. de Pina Bausch, Allemagne, 2011, 106 min, couleur

[ŒUVRES NON-CITÉES]

AKERMAN Chantal, *Un jour Pina m'a demandé*, France, 1983, 57 min, couleur

ALMODÓVAR Pedro, *Tacones Lejanos (Talons aiguilles)*, Espagne, 1991, 113 min, couleur

ARONOFSKY Darren, *Black Swan*, chor. de Benjamin Millepied, Etats-Unis, 2011, 108 min, couleur

BAUSCH Pina, *Die Klage der Kaiserin (La Plainte de l'Impératrice)*, Allemagne, 1990, 106 min, couleur

BRICKMAN Paul, *Risky business*, Etats-Unis, 1983, 98 min, couleur

CARAX Leos, *Mauvais sang*, France, 1986, 116 min, couleur

CHAPLIN Charlie, *Modern Times (Les Temps Modernes)*, Etats-Unis, 1936, 87 min, noir et blanc

CHAPLIN Charlie, *The Gold Rush (La ruée vers l'or)*, Etats-Unis, 1925, 82 min, noir et blanc

CHU John M., *Step Up 2: The Streets (Sexy Dance 2)*, chor. de Nadine « hit-hat » Ruffin, Dave Scott et Jamal Sims, Etats-Unis, 2008, 102 min, couleur

DÉCOUFLÉ Philippe, *Le p'tit bal*, France, 1995, 4 min, couleur

DEMAIZIÈRE Thierry et TEURLAI Alban, *Relève : histoire d'une création*, France, 2016, 115 min, couleur

DE MEY Thierry, *Prélude à la mer*, chor. d'Anne Teresa De Keersmaecker, Belgique, 2010, 20 min, couleur

DONEN Stanley et KELLY Gene, *Singin' in the Rain (Chantons sous la pluie)*, États-Unis, 1952, 103 min, couleur

JOON-HO Bong, *Mother*, Corée du Sud, 2009, 128 min, couleur

JORET Maxime, *DDMMYY*, mus. de Soap&Skin, Pays-Bas, 2013, 4 min, couleur

KAR-WAI Wong, *The Grandmaster*, Hong-Kong, 2013, 130 min, couleur

KLEISER Randal, *Grease*, chor. de Patricia Birch, Etats-Unis, 1978, 110 min, couleur

KUROSAWA Kiyoshi, *Kairo*, Japon, 2001, 118 min, couleur

LANGAN Michael et MAHER Terah, *Choros*, Etats-Unis, 2011, 13 min, couleur

MONFÉRY Dominique, *Destino*, collab. Salvador Dalí et Walt Dinsey, France/Etats-Unis, 2003, 7 min, couleur

MONTET Bernardo et HERNÁNDEZ Téo, *Pas de ciel*, France, 1987, 28 min, couleur

PARKER Alan, *Fame*, chor. de Louis Falco, Etats-Unis, 1980, 134 min, couleur

POWELL Michael et PRESSBURGER Emeric, *The Red Shoes (Les chaussons rouges)*, chor. de Robert Helpmann et Léonide Massine, Royaume-Uni, 1948, 133 min, couleur

SANDRICH Mark, *Top Hat (Le danseur du dessus)*, chor. de Fred Astaire, Hermes Pan et William Hetzler, Etats-Unis, 1935, 101 min, noir et blanc

SAURA Carlos, *Tango*, Espagne/Argentine, 1998, 115 min, couleur

SIU-TUNG Ching, *Duel to the Death*, Hong-Kong, 1983, 86 min, couleur

WEISTRA Harm, *Instinct Moral Evil*, chor. de Fernando Domínguez Rincón, Pays-Bas, 2013, 10 min, couleur

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Illus. 1 : photographie du tournage <i>Pina</i> de Wim Wenders, par Donatella Wenders, 2011.....	pp. 1 et 2
Illus. 2 : <i>Animal locomotion (Plate. 196)</i> , Volume III (1872-1885), E. Muybridge, Philadelphie, 1887.....	p. 8
Illus. 3 : photogramme de <i>La danse du féticheur</i> , vue n°445, Frères Lumière, 1897.....	p. 9
Illus. 4 : quatre photogrammes de <i>Danse serpentine [II]</i> , vue n° 765-1, Frères Lumière, 1987.....	p. 10
Illus. 5 : photogrammes de <i>L'homme à la caméra</i> , Dziga Vertov, 1929.....	p. 15
Illus. 6 : tête fluide pour caméra vidéo de marque Sachtler (ref. n° 2010).....	p. 16
Illus. 7-10 : différentes manières de faire « corps » avec la caméra (caméra sur une cross-épaule ; B. Johnson avec un EasyRig ; caméra sur Steadicam ; caméra de « poing » A-Minima d'Aaton).....	p. 18
Illus. 11 : photogrammes de <i>La Nuit américaine</i> , Françoise Truffaut, 1973	Illus. 12 : Légende, AUTEUR, Titre, Source, Date..... pp. 22 et 23
Illus. 12 : photogrammes du clip <i>Runnin' (Lose It All)</i> , Charlie Robins, 2015.....	
Illus. 13 : photogrammes de <i>Cake-Walk infernal</i> , Georges Méliès, 1903.....	p. 29
Illus. 14 : photogramme de <i>Blanche-Neige et les sept nains</i> , David Hand (1937), et deux images d'archive de Marge Champion, reportage de CBS News, 2009.....	p. 30
Illus. 15 : photogrammes du clip <i>Light it up</i> , Rupert Burton, 2016.....	p. 31
Illus. 16 : fenêtre du logiciel <i>Live forms</i> de Merce Cunningham.....	p. 31
Illus. 17 : photogrammes de <i>Un Américain à Paris</i> , Vincente Minnelli, 1951.....	p. 33
Illus. 18 : photogrammes de <i>Mariage royal</i> , Stanley Donen, 1951.....	p. 34
Illus. 19 : photogrammes de <i>Pina</i> , Wim Wenders, 2011.....	pp. 39 et 40
Illus. 20 : photogrammes de <i>Footlight parade</i> , Lloyd Bacon, 1933.....	pp. 45 à 47
Illus. 21 : photogrammes de <i>La La Land</i> , Damien Chazelle (2016) et photogrammes du making-of du film (vidéo publiée par lamag).....	pp. 50 et 51
Illus. 22 : photogrammes de <i>Chaconne</i> , Olivier Simola et Benjamin Millepied, 2000.....	p. 52
Illus. 23 : photogrammes de <i>Ma première brasse</i> , Luc Moullet, 1981.....	p. 53
Illus. 24 : photogrammes de <i>Pas de deux</i> , Norman McLaren, 1968.....	p. 56
Illus. 25 : photogrammes de <i>A study in Choregraphy for Camera</i> , Maya Deren, 1945.....	p. 59
Illus. 26 : photogrammes de <i>Come into my world</i> , Michel Gondry, 2002 (chaque boucle est représentée de haut en bas).....	p. 61
Illus. 27/28 : performances de Maxime Joret, champion français de <i>pole dance</i>	p. 63
Illus. 29/30 : photographies de <i>pole dance</i> sous l'eau par Brett Stanley (Sirena et Phyllisann), 2013-2015...	p. 66
Illus. 31 : schémas représentant l'espace parcouru par le corps en <i>pole dance</i> (F. Médina).....	p. 67
Illus. 32 : photogramme de <i>Main dans la main</i> , Valérie Donzelli, 2011.....	p. 69
Illus. 33 : photogrammes du projet « Le Corps Infini », 2016.....	p. 71
Illus. 34-38 : photogrammes des vidéos des répétitions d' <i>Upside Down Revolution</i>	p. 73

ANNEXE N°1

RAPPORT DU PROJET « LE CORPS INFINI »

Rapport du projet « Le Corps Infini », expérience ciné-chorégraphique à laquelle j'ai participé à l'été-automne 2016. Cette expérience, aux côtés notamment de Kitsou Dubois et Claire Bras, a profondément nourri et motivé mon présent projet de recherche.

31 janvier 2017

PRÉAMBULE

Par ce présent rapport, je souhaiterais rendre compte du travail et de la réflexion engendrés au cours du projet « Le Corps Infini » en 2016. Cela n'a pas été un travail « classique » puisqu'il s'inscrivait dans un projet de recherche et création. Il s'agissait de s'interroger sur le « faire » en « faisant », même si la partie créative n'avait pas de but précis ou d'objectif de production. En tant que collaborateurs, nous avons donc été profondément impliqués dans le processus d'expérimentation.

Il est important de signaler qu'il ne s'agit que d'une première étape d'une recherche qui sera poursuivie dans les années à venir. Le présent rapport servira très certainement aux recherches futures. Nous avons nous-même pu profiter de précédentes expériences (menées par Kitsou Dubois, l'ENS Louis Lumière, le Labex et l'Académie Fratellini), prélude du projet « Le Corps Infini ». Cette idée de recherche « en cours » induit la difficulté de figer les choses et de tirer des conclusions définitives. Ce rapport tentera néanmoins de dresser un compte-rendu de la partie du processus à laquelle nous avons pris part.

C'est pour cette raison que j'ai voulu présenter ce rapport de manière chronologique. Ainsi, la lecture de ce rapport permettra de suivre et comprendre le cheminement, l'évolution progressive du travail et de la réflexion attenante. J'ai également voulu terminer ce rapport par ce qu'on pourrait nommer un « état des lieux » a posteriori des réflexions qui sont nées du travail, sur le moment, et qui n'ont pas nécessairement eu le temps d'être développées ou consignées par écrit. Notre recherche pratique a été comme un bouillonnement d'idées et de tentatives, et il semble juste, avec le recul, de prendre le temps de les formuler pleinement.

Le corps infini, c'est un corps en question : quelles sont ses limites, jusqu'où peut-il aller, comment rendre compte de ses perceptions, comment le représenter ? Au regard des sciences et des technologies actuelles, il s'agit de s'interroger sur ce corps, en associant image, cirque, son, réalité virtuelle, design textile. Un plateau expérimental permet de concrétiser les questionnements de chaque médium et de les conjuguer.

La recherche est centrée sur le corps d'acrobates aériens et sur leur expérience du mouvement en absence de gravité (sous les conseils avisés de la chorégraphe Kitsou Dubois, ayant fait l'expérience de l'apesanteur lors de vols paraboliques) : « [un] état qui efface les repères gravitationnels, ouvre vers une redéfinition de ses limites propres et génère une reconfiguration du schéma corporel, grâce à l'exploration tâtonnante et subjective de l'organisme désorienté ».

Notre rôle, en tant que techniciens de l'image, était d'apporter notre savoir-faire en terme de prise de vue (cadre, lumière, machinerie, etc), de traitement de l'image (montage, VFX, etc), et de mise en espace de l'image (scénographie, projection, etc). Nous avons dû mobiliser nos acquis en imagerie cinématographique pour un projet qui est loin des conventions du cinéma avec lesquelles nous avons l'habitude de travailler. Cette aventure a été très enrichissante pour nous. Kitsou nous a appris beaucoup (écoute du corps, ouverture d'esprit, penser l'image autrement, etc). Elle nous a laissé beaucoup d'autonomie et était très à l'écoute de nos propositions. Un lien privilégié s'est tissé avec tous les partenaires du projet.

Aussi, avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais remercier les précieux collaborateurs du projet : mes collègues – et amis – à l'image Emilie Fretay et Louis Privat ; les talentueuses cordelistes Anna Weber et Milena Erez ; la chorégraphe Kitsou Dubois ; les collaborateurs de l'ENS Louis Lumière : Claire Bras, Stéphane Lavoix, Yuriko Hirohata, Georges Harnack, Pierre Vormeringer, Didier Nové, Laurent Stehlin, Fabrice Loussert, Pascal Martin, Arthur Cloquet, Giusy Pisano, Véronique Lorin, Tony Gauthier, Gilles Wolf, Dominique Trocnet, Françoise Baranger, Giusy Pisano, Alexandrina Goncalves et son équipe, Léo Michalet, Lucille Casanova et Franck Maindon ; les collaborateurs de l'Académie Fratellini : Sophie Lascombes, Nacer Ammadj, Clémentine Bergel, Joëlle Payet et Valérie Fratellini ; les collaborateurs de Paris 8 pour le son (CICM) et la réalité virtuelle (INREV) : Anne Sèdes, Valentin Winnen Chu-Yin-Chen, Dionysis Zamplaras et Jin-Yao Lin ; les collaborateurs de l'ENSAD : Anne Ferrer, Marianne Blanco, Marion Bocahu, Tuana Bouvard et Muriel Cuissard ; l'équipe du Labex ; et un remerciement spécial pour Bruno Contensou pour son aide.

SÉMINAIRE DU 29 JUIN 2016 : OUVERTURE À LA RÉFLEXION

Le projet du « Corps Infini » a démarré avec une journée de séminaire, le 29 juin 2016 à l'ENS Louis Lumière. Cette journée rassemblait différents spécialistes et créateurs : danse, esthétique, astrophysique, sciences cognitives, réalité virtuelle, etc. Le projet est en effet au croisement entre d'une part l'expérience sensible, le corporel, l'organique, et d'autre part la science, la machine, la technologie. Chacun apporte donc sa connaissance, son point de vue, ses réflexions autour du thème du corps « infini ». Le savoir de chacun a permis une ouverture de la réflexion à tous les participants, pouvant alors envisager de nouveaux points de vue. Parmi toutes les interventions de cette journée, deux m'ont particulièrement interpellé et ont eu de fortes répercussions dans la suite de mon travail sur le projet.



Il y a d'abord eu l'intervention de la chorégraphe Kitsou Dubois. Kitsou a expérimenté le mouvement en apesanteur lors de plusieurs vols paraboliques. Ces expériences l'ont profondément marquée et elle a cherché à retranscrire dans la danse les sensations qu'elle a pu éprouver en apesanteur. Ses collaborations avec des danseurs et des circassiens lui ont permis de construire une nouvelle façon de concevoir le mouvement, de lui conférer un état d'apesanteur alors même qu'il reste soumis à la gravité. Kitsou a notamment pu mener des

expériences en immersion dans l'eau ou bien avec des agrès aériens. Son travail se base sur le transfert du poids en fonction des appuis du corps ; sur la création des « espaces entre », qui sont comme des espaces imaginaires où la traîne du mouvement passé ou du mouvement à venir peut s'inscrire ; sur les états de corps (ressentir les micromouvements du corps, avoir conscience de son intériorité. Kitsou est finalement depuis longtemps en quête du corps infini, du corps inachevé qui reste plastique et malléable, du corps qui s'émancipe de ses limites terrestres.

Lors de son intervention, Kitsou nous a présenté son travail et ses précédentes expérimentations. Son intervention s'axait autour de la question « comment penser et expérimenter le mouvement en apesanteur ? ». Faire l'expérience de l'apesanteur, c'est sentir le vide et perdre ses repères, avoir le sentiment qu'il n'y a plus rien, même plus de corps. La réaction à ce phénomène est souvent complexe, mais permet de prendre conscience et de redonner de la valeur au corps et à la force de celui-ci. En effet, l'absence de gravité permet de percevoir toutes les forces qui participent au mouvement du corps (que la gravité a tendance à camoufler). C'est donc une richesse d'informations incroyables à propos de la circulation des mouvements (articulations, fluides corporels, muscles, etc). Mais avant de permettre de repenser le mouvement, l'apesanteur met en exergue un problème qui n'existe pas en gravité : arrêter le mouvement. L'apesanteur nous amène à changer de point de vue sur ce qu'il se passe sur terre, derrière la gravité.

Kitsou nous a fait réfléchir à partir de plusieurs mots clefs. Elle a d'abord parlé de verticalité. Cette notion disparaît en apesanteur, l'alignement tête/pied n'est plus nécessaire, on est dans la sensation. Le corps devient le seul repère pour identifier une verticalité. De la même manière, les appuis deviennent virtuels. En apesanteur, un appui, c'est déterminer la partie du corps qui sera le point de départ du mouvement, sans contact avec un objet solide. Ensuite, elle a évoqué l'espace et les directions : en apesanteur, l'espace est expansif, infini, on peut bouger dans tous les sens, le corps peut dériver dans une direction infinie, sans jamais s'arrêter. De là, découle une sensation de continuité de mouvement, de fluidité. Il n'y a plus vraiment de mouvement, mais des états de corps. Enfin, Kitsou a attiré notre attention sur l'importance du toucher. En effet, pour rester près d'un autre, il faut s'accrocher : le moindre contact d'un objet extérieur induit un mouvement répulsif. Le rapport à autrui revêt alors un caractère essentiel.

Dans son travail de recherche, Kitsou essaie de reproduire des conditions analogues à l'apesanteur : dans l'eau, dans une soufflerie, sur des agrès de cirque (avec une recherche d'appuis nouveaux). Elle cherche à rendre compte de toutes les sensations liées à l'apesanteur. Elle s'interroge sur le pouvoir de l'image à rendre compte de la perception. Elle cherche à créer un lien interactif entre ce que vit le danseur et ce que perçoit la caméra, dans un aller retour de la performance à l'image de la performance. Du point de vue du circassien, l'image et le son pourraient être des outils spéculaires offrant un retour circulaire qui contribue à externaliser la compréhension intime du mouvement et des jeux gravitationnels. Pour elle, la mise en place d'interfaces s'organisant autour du corps peut permettre d'amplifier la notion d'infini que suppose le corps en apesanteur.

Après cette première intervention, Claire Bras, enseignante à l'ENS Louis Lumière, a pris la parole pour théoriser autour du concept de « corps infini ». Elle a rappelé d'abord que l'infini, ce n'est pas seulement ce qui est sans limite, mais c'est aussi ce qui est sans fin, ce qui est incomplet, ce qui est inachevé. A partir de là, elle a proposé un parcours dans l'histoire de l'art pour voir comment avait pu être représenté le corps infini. On remarque donc que l'image du corps a souvent été inscrite dans un cadre, entre des lignes, tous liés à

la gravité. Le cadre est architectural, géométrique et assujettit le corps. La structure des images du corps s'organise dans un repère haut/bas/gauche/droite. L'image est inscrite dans ces limites là. Claire propose alors de nous poser la question suivante : comment reconfigurer l'espace du corps et sa représentation dans l'espace ? La première idée, c'est le cercle. Mais il y a aussi l'évocation d'un univers liquide, rappelant l'espace utérin. Représenter le corps « hors-cadre » nécessite de redéfinir le point de vue. Claire Bras insiste sur la nécessité de garder en tête ces réflexions dans notre recherche. Comment s'émanciper des rapports d'orthogonalité ? Comment sortir du point de vue unique ? Peut-on voir autrement que les pieds sur terre, avoir une vision excentrée, débordante ? Peut-on chercher une indifférenciation entre intérieur et extérieur du corps ? Enfin, Claire ouvre son intervention en évoquant les nouvelles technologies : où en est-on aujourd'hui des techniques d'immersion dans l'image ? Comment pouvons-nous nous en saisir pour rendre le corps « infini » ?

PRÉPARATION DE L'ATELIER RECHERCHE ET CRÉATION : ÉLABORATION DES POSSIBLES

Après le séminaire, nous nous sommes réunis pour échanger des réflexions que nous avons pu avoir en écoutant les interventions des différents participants du séminaire. Nous souhaitons déjà poser des idées pour le travail de recherche et de création qui allait avoir lieu quelques mois plus tard.

Nous avons dégagé plusieurs points concernant la captation. D'abord, nous trouvions essentiel de réfléchir sur le corps dans le rapport à son environnement. Nous savions que nous allions tourner en studio, donc il n'y aurait pas de décor, et le fond serait a priori noir. Aussi penser le corps et son environnement suppose de penser le cadre et la lumière. Comment inscrire le corps dans un cadre ? Faut-il le filmer de près, de loin, sous quel angle ? À quelle focale ? Et comment faut-il l'éclairer pour rendre compte de son mouvement, de sa forme ? Nous avons donc dressé une liste de cadres à tester (plan large, gros plan, travail sur la superposition des corps, débullage de l'axe Z de la caméra, travail sur la bascule de point, mouvement de caméra, angles de vue, contre-plongée totale, caméra GoPro embarquée, optiques Shift and Tilt pour travailler sur le flou, filmer en hauteur ou même suspendu) et d'ambiances lumineuses possibles (éclairer face, en latéral, en contre, utiliser des lumières mobiles, chercher des couleurs, expérimenter les allumages extinctions, essayer de travailler avec la réflexion si particulière du scotchlight). Ces premières idées nous semblaient également pertinentes pour réfléchir à d'autres notions telles que la variation du point de vue (où placer la caméra ? quel regard proposer ?), ou la perte de repères (comment brouiller les repères spatiaux ordinaires ?). Nous envisagions déjà quelques traitements VFX : rotation de l'image, dédoublement de l'image, distorsion des corps, effacement de la corde, etc. Tous ces procédés permettraient également de se concentrer, par moments, sur la question de la relation à l'autre, au toucher. D'autre part, nous avons évoqué l'envie de marquer la relation entre intérieur et extérieur dans le corps en apesanteur, de montrer les mouvements internes, les flux. Nous avons, par exemple, pensé à ajouter une matière aux corps, pour les rendre presque liquides ou gazeux, pour les extraire de leur enveloppe corporelle. Enfin, nous nous sommes arrêtés sur l'idée de trace du mouvement, comme dans *Pas de deux* de Norman McLaren ou dans *Choros* : cela nous a donné envie de tester des traitements VFX pour démultiplier le mouvement dans le temps et l'espace. Dans le même sens, nous avons pensé travailler sur le ralenti, ou l'inversion temporelle de l'image (en travaillant par exemple avec des drapés sur les acrobates).

Nous avons aussi commencé à réfléchir à des dispositifs de présentation de notre recherche. Nous avons pensé rapidement à utiliser des tulles (noirs) pour pouvoir alternativement projeter dessus des images et voir les acrobates à travers. Nous avons également eu l'idée de mettre en place un système de « projecteur-torche » : le spectateur aurait en main un vidéoprojecteur lui permettant de découvrir un élément projeté en fonction de sa position et de la direction du faisceau. Cette idée devrait se réfléchir en lien avec la réalité virtuelle. Dans le même esprit, nous avons imaginé que le spectateur pourrait disposer, de la même manière, d'une surface réfléchissante lui permettant de capturer un fragment de projection, en fonction de l'espace où il se trouve. Le fait que le spectateur puisse interagir avec l'image et le corps des danseurs nous plaisait (nous avons fait, par exemple, allusion au spectacle Pixel d'Adrien M. et Claire B.). Dans tous les cas, nous avons envie de mettre en place des surfaces de projection non planes, pour déstructurer l'espace et sortir d'un cadre rectangulaire, trop contradictoire avec l'idée d'infini. À ce propos, nous évoquons les grottes préhistoriques, qui sont des espaces de projection mentale, appelant à l'infini. Il faudrait sûrement multiplier les projections afin de donner l'impression que les acrobates évoluent partout à la fois. Ou alors, essayer de produire plusieurs strates de projection avec plusieurs pans de tulle. Enfin, Kitsou nous a rappelé qu'il allait falloir être vigilant au poids que peuvent avoir les images, au détriment de la performance des acrobates. L'image se devra d'être subtilement dosée en matière de présence : le cerveau du spectateur ne doit pas être accaparé par l'image, il doit pouvoir être sensible à la réalité des acrobates en live.

A partir de ces pistes de réflexion, nous avons dû prévoir précisément ce qui allait se faire. Or, comme il s'agit d'un projet de recherche, sans but de production, où l'idée est d'expérimenter des dispositifs au fur et à mesure, il a été difficile d'établir des listes précises de matériel, ou d'anticiper la logistique. Nous avons donc essayé de prévoir un peu large, pour ne pas limiter les possibles de nos expérimentations, tout en restant vigilant à la cohérence de nos choix. Il n'est bien sûr pas possible de disposer de tout le matériel de l'école à n'importe quel moment pendant deux mois. Une première liste générale du matériel et un calendrier prévisionnel ont donc été proposés. Nous avons identifié quatre moments : une première phase d'observation (captation quasi documentaire, pour permettre un aller-retour entre danse et vidéo), puis une captation « créative » avec des intentions esthétiques affirmées, ensuite une phase dédiée aux traitements d'images et aux effets spéciaux numériques, et enfin un moment de construction de la projection des images. Nous avons décidé que chaque semaine serait consacrée à tester seulement certains paramètres. Nous avons donc rédigé des listes de matériel hebdomadaires, s'adaptant aux besoins de chaque semaine. Et nous essayions de rationaliser au maximum la logistique pour éviter de perdre trop de temps et d'énergie (par exemple, éviter de transporter de la machinerie lourde).

Début septembre 2016, nous avons pris le temps de faire plusieurs réunions de préparation pour discuter de tous ces détails (brainstorming, achats de matériel, réservation du matériel, logistique possible, décision sur le workflow, etc). Ces réunions ont été suivies par des essais techniques du matériel, du 19 au 22 septembre : essais caméras, test du workflow, test de différents projecteurs vidéo sur diverses matières textiles, tournage de quelques plans de matière ralenti avec la Phantom, test des différentes configurations caméras, vérifications des accessoires, etc.

Cette période a notamment permis de définir un workflow cohérent avec les différentes caméras que nous allons utiliser (essentiellement Sony F3, Phantom, et GoPro), avec les logiciels de post-production (Première, Da Vinci, Millumin, Encoder, After Effect).

Nous voulions essayer de tourner avec un enregistreur externe, permettant d'enregistrer toutes les sources vidéo dans un seul format. Puis, nous avons prévu de travailler à partir de ces rushes HQ pour les différents effets spéciaux. Or, nous nous sommes aperçus que les rushes HQ avaient du mal à être lus en temps réel sur le logiciel de multi-projection Millumin. Aussi, nous avons dû intégrer dans le workflow une étape de compression des rushes en moindre qualité pour une lecture plus rapide. Pour toutes ces étapes, nous souhaitions pouvoir tout effectuer sur place, que l'on soit à Louis Lumière ou à Fratellini. Il était donc indispensable de disposer d'une station information mobile. Avec l'aide de Laurent Stehlin et Stéphane Lavoix, nous avons dédié un ordinateur MacPro à toutes ces tâches (copie des rushes, acquisition d'un flux vidéo en direct, montage et projections en direct, traitements VFX, compression des rushes). C'était une configuration assez nouvelle pour l'école Louis Lumière, mais nous avons beaucoup appris et nous avons mobilisé toutes nos connaissances en signal vidéo et en informatique. Voici, en page suivante, un schéma que nous avons réalisé pour faciliter la compréhension de toutes les entrées/sorties de la station (ordinateur + 2 moniteurs + enregistreur externe + console MIDI + 4 à 5 projections + entrées/sorties SDI et HDMI) :



DE L'EXPÉRIMENTATION À LA PRÉSENTATION : TÉMOIGNER D'UNE EXPLORATION INFINIE

Le plateau expérimental a commencé fin septembre pour une durée de six semaines avec une coupure d'une semaine à mi parcours. Notre travail, en tant qu'équipe image, était d'apporter notre savoir faire en terme de cadre, de lumière et de machinerie, de déporter notre connaissance de l'image cinématographique sur un terrain nouveau, bien loin des conventions du cinéma ordinaire. Nous allions filmer quelque chose que nous n'avons jamais filmé, avec une intention que nous n'avions jamais eue, et ce dans une logique de libre recherche. Nous avons l'habitude de travailler avec beaucoup d'organisation et de hiérarchie : une équipe de tournage est répartie en différents postes, chacun occupe une fonction précise, il y a des chefs de postes et des assistants pour chaque département (caméra, lumière, électricité, mise en scène, machinerie, etc). Avec Emilie Fretay et Louis Privat, nous avons décidé de ne pas reproduire ce système hiérarchique, mais plutôt de travailler à égalité, en équipe, en se répartissant les tâches au fur et à mesure, en restant tous polyvalents. Notre parti pris était de cibler ce que nous voulions tester chaque jour, afin de ne pas faire jouer tous les paramètres possibles en même temps. Ainsi, chaque semaine avait un thème, une intention, un mot-clef. Par exemple, Kitsou proposait à tous les collaborateurs, des acrobates aux gens du son en passant par nous, gens de l'image, d'axer notre démarche tantôt sur la question de l'appui et de sa disparition, tantôt sur la question des espaces « entre ». À partir de ces thèmes, nous dressions une liste de tous les dispositifs que nous voulions tester. Chaque jour, nous nous concentrons sur quelques uns d'entre eux. Chaque matin, au regard de ce qui s'était fait la veille, nous réajustions nos objectifs journaliers. Il était important de ne pas accumuler trop de paramètres, afin d'identifier, un par un, ceux qui fonctionnaient et comment, ceux qui n'étaient pas pertinents et pourquoi, ceux que nous devons approfondir ou essayer de travailler autrement.

Ce fonctionnement a été surtout respecté sur la première session de trois semaines, consacrée à la captation. Les journées commençaient par une réunion pour déterminer ce que nous allions expérimenter, souvent en regardant les images de la veille, puis nous mettions en place les dispositifs techniques nécessaires aux expériences choisies. Ensuite, Kitsou s'échauffait avec les acrobates. Nous étions les bienvenus pendant cet échauffement, pour nous mettre également dans un état de corps propice au travail, nous permettant de mieux ressentir/écouter le corps cherchant l'infini et l'apesanteur. L'après-midi était ensuite consacré aux expériences. A partir de la deuxième session, le travail a évolué et le déroulé des journées n'était pas aussi rituel, d'autant que le temps restant avant la présentation publique de notre travail était de plus en plus mince. Voici un calendrier des semaines :

- Semaine 1 (Académie Fratellini) : consacrée au travail corporel, premières prises de vue, observation des phrases chorégraphiques des acrobates, découverte de la démarche et du vocabulaire de Kitsou Dubois, premières recherches sur le cadre ;
- Semaine 2 (Louis Lumière) : travail corporel et captation, avec une attention portée sur le cadre et la lumière, thématique de l'appui ;
- Semaine 3 (Académie Fratellini) : travail corporel et captation, avec une attention portée sur la lumière et la machinerie, écoute très fine des phrases chorégraphiques permettant de travailler sur des mouvements de caméras en lien avec le rythme des acrobates ;
- Césure (Louis Lumière) : dérushage, expérimentations de VFX, conversion des rushes, formation au logiciel Millumin, perfectionnement de notre station mobile vidéo, premier bilan à mi-parcours à l'occasion des Vitrines du Labex (18 octobre), préparation de la deuxième session (achat matériel, premières idées de mise en espace ;

- Semaine 4 (Académie Fratellini) : derniers ajustements du travail corporel, dernières captations, études des expérimentations VFX et choix des voies à approfondir, premiers jalons de la mise en espace possible ;
- Semaine 5 (Louis Lumière) : élaboration de la scénographie, premières répétitions, choix des images à projeter, construction des dispositifs scéniques ;
- Semaine 6 (Louis Lumière et Académie Fratellini) : derniers ajustements de la scénographie et du travail corporel, répétitions, générale publique et ajustement en fonction des retours du public, transfert du dispositif scénique à Fratellini et présentation publique.

J'aimerais d'abord commencer en parlant des expérimentations autour du cadre. La première chose que nous avons testée, c'est différentes valeurs de plans. Le plan large fonctionnait bien, c'est le réflexe logique que l'on a quand on filme de la danse. Il permet une bonne lisibilité du corps et une perception de l'environnement qui l'entoure. Dans notre cas, la sensation du vide sous les acrobates se faisait vraiment sentir, le danger était plus palpable. En revanche, le plan large rappelle la géométrie du cadre (horizontal) et rend très présent la verticalité de la corde : il rappelle le haut et le bas, c'est-à-dire la pesanteur. Quant au gros plan, il apporte une toute autre dimension. Il permet davantage une perte de repère, un brouillage du ou des corps (qui s'entremêlent, ou se morcellent), on accède au détail du corps, du contact de la peau, du visage. La fragilité du corps et la présence sont plus palpables. En revanche, on perd toute notion d'autour, de contexte, et on est confronté à la bordure rectiligne du cadre dès que le corps sort du champ. Parfois, on ne distingue plus vraiment la corde et sa verticalité, mais à d'autres moments, on est aussi très sensible à sa présence, de par sa matière, tout à coup visible avec précision. On voit quand le corps s'appuie, quand le muscle se contracte. On voit aussi des membres voltiger, un pied par dessus une tête, une main très proche d'un genou, ou un visage entre deux orteils. Avec le gros plan, on ne pense plus à la chute : le vide résiste à s'inscrire dans l'image, il n'y a que du plein. Alors, nous avons eu envie de travailler sur les bordures du cadre et sur le hors champ. C'est assez dangereux puisque cela revient à pointer du doigt le cadre comme espace clos, comme espace rectiligne. En même temps, si le corps déborde, c'est qu'il est infini, qu'il peut



s'émanciper de cette limite. Nous avons donc pu travailler sur l'impression de morcellement voire de disparition du corps (ou son surgissement), en faisant parfois omission des points d'appuis pour produire une totale perte de repères. Jouer sur des valeurs serrées a posé la question du suivi ou de la fixité du cadre. Reste fixe est possible en plan large, mais dès que la valeur du plan se resserre, la mobilité des acrobates nécessite un suivi. Cet accompagnement doit être travaillé avec un rythme particulier pour être dans la même dynamique que le mouvement des acrobates, soit dans le même sens (prolongement du mouvement, effet cinétique), soit en sens inverse (accélération et amplification du mouvement, perte du corps, surgissements et disparitions). Cette question du rythme nous a demandé d'être très attentif à la phrase chorégraphique proposée par les circassiennes, et au fur et à mesure de notre travail, nous étions capables de deviner et d'anticiper presque chaque mouvement.

Ensuite, s'est posée la question de sortir d'une frontalité pour proposer des angles de vue inattendus. Nous avons donc testé des plongées et des contre-plongées. La plongée est moins intéressante que la contre-plongée parce qu'au fur et à mesure que les acrobates montent sur la corde, la distance corps/caméra s'amointrie et les corps semblent être plus « écrasés ». De plus, la corde dessine un trait droit et tendu, ce qui rend très visible la gravité s'exerçant sur les corps. En revanche, la contre-plongée s'est révélée très efficace. La corde était flottante et beaucoup moins présente. Le corps, vu par en dessous, semble en apesanteur et le spectateur ne sait pas vraiment d'où vient le point de vue. La suspension, la notion de danger et la fragilité du corps sont très perceptibles. L'image produite donne l'impression d'un univers utérin, rond, avec le corps replié sur lui-même et la corde évoquant le cordon ombilical. Dans la même idée, nous avons travaillé sur la hauteur de la caméra, en l'installant sur une tour ou des praticables. Nous pensions trouver un point de vue pertinent mais en réalité, cela reste assez ordinaire. Bien sûr, cela évite d'être trop en contre-plongée dans les suivis de caméra. Mais l'inconvénient majeur est la perte de sensation de la hauteur.



Alors, nous sommes partis dans une autre direction et nous avons essayé de filmer le duo d'acrobate en latéral. Cette configuration est assez intéressante car elle permet de voir les deux corps en même temps, l'un sur l'autre. Une attention toute particulière doit être donnée à la composition du cadre puisque les corps superposés donnent à voir une sorte d'être aux multiples membres, tel Shiva. Ainsi, le corps est questionné par sa multiplicité : le spectateur peut soit avoir une lecture commune de la figure des corps, soit une lecture comparative de l'évolution de chaque corps par rapport à l'autre. Pour renforcer cet axe de recherche, nous avons essayé de rapprocher plus ou moins les cordes des deux acrobates. Quand les cordes sont éloignées, chaque corps est d'une échelle différente et le regard a davantage tendance à séparer les corps, et donc à les comparer. A l'inverse, quand les cordes sont très proches, les cordelistes sont en écoute l'une de l'autre et évoluent en interaction pour ne pas se gêner. Le regard a alors plutôt tendance à unir les corps et à les percevoir comme unité mouvante. Filmer les corps en latéral nous a également permis de travailler sur des bascules de point (du premier plan à l'arrière plan). Travailler sur la profondeur de champ s'est révélé très pertinent puisque cela permet d'isoler telle ou telle partie du corps, tel ou tel mouvement. Il s'agit presque d'élaborer une chorégraphie du net et du flou pour dessiner un chemin du regard. Toutefois, nous avons pu constater que le flou tendait à brouiller la vision globale du corps, et que cela était parfois frustrant pour le spectateur. Enfin, cet axe de recherche nous a amené à réfléchir sur l'utilisation de focales courtes ou longues. Nous avons parfois préféré utiliser des longues focales pour travailler sur la bascule de point, mais cela avait tendance à écraser un peu les perspectives et à tasser la profondeur de l'espace. En revanche, les courtes focales, bien qu'elles permettent moins de jouer avec la profondeur de champ, produisait une sensation de rondeur sur les corps, rendait davantage compte de l'espace et de la profondeur.



Ces premières réflexions sur le cadre nous ont logiquement conduits à vouloir expérimenter différents dispositifs de machinerie. Nous avons par exemple commencé par faire des débullages de la caméra sur l'axe Z. N'ayant pas de dispositif spécifique pour ce genre d'effet, nous avons simplement vissé la plaque IQA en latéral : la caméra ne pouvait donc plus tilter, mais elle pouvait effectuer une rotation sur son axe Z. Les images que nous avons pu faire étaient assez convaincantes mais peu satisfaisantes du fait de notre dispositif « bricolé ». En effet, il n'était plus possible de vraiment suivre les acrobates en hauteur. Nous avons donc opté pour des plans larges, et cela faisait que les deux cordes étaient parfois en même temps dans le cadre, très parallèles, montrant donc la verticalité et la gravité et révélant notre tricherie. De plus, notre dispositif était assez instable et dangereux pour la caméra. Avec du matériel adapté, nous aurions pu poursuivre dans cette direction et explorer les impressions liées à ce dispositif : perte de repères, corps perdus dans un espace qui bascule progressivement, gravité qui ne se perçoit plus et qui devient absurde, etc.



Après cette tentative, nous avons travaillé sur les mouvements de caméra grâce à l'Elemack, une petite dolly. Nous voulions attendre de vraiment connaître les phrases chorégraphiques d'Anna et Milena, afin de pouvoir réaliser un mouvement de caméra en semi-improvisation. Nous étions en mesure de deviner chaque mouvement à venir et donc à faire évoluer la caméra et le cadre en fonction. Cela demandait une qualité d'écoute très grande envers les acrobates, mais aussi entre nous (le cadreur, le machino, le pointeur). Pour donner un rythme et une cadence à tous les acteurs de ce ballet, nous avons diffusé pendant les prises la bande sonore réalisée par Valentin et Anne. Nous étions totalement absorbés dans le mouvement, nous étions tous en train de danser. Les images produites donnent une impression proche des images dans *Gravity* d'Alfonso Cuarón : une apesanteur qui s'exprime tant sur les corps des acrobates que sur la caméra. Notre intention était de créer un mouvement relatif aux mouvements des acrobates, sans que celui-ci ne soit seulement dans une dynamique d'accompagnement, mais propose plutôt un point de vue indépendant, donne une sensation de flottement et d'envol alors que nous sommes dans un dispositif lourd de machinerie. Nous avons fait plusieurs tentatives dans deux configurations lumineuses différentes. D'abord, nous avons travaillé avec les projecteurs en hauteurs : ils étaient souvent dans le champ, créant des repères spatiaux permettant de véritablement donner une impression de vertige. Ensuite, nous avons essayé de rendre invisible les sources lumineuses en les plaçant derrière la caméra, ou au sol : le résultat était moins concluant car les corps étaient décontextualisés, donnant l'impression d'un mouvement artificiel, sans aucune profondeur. Très contents de nos images, nous avons voulu les inclure dans nos dispositifs de projection, mais nous nous sommes aperçus qu'elles ne fonctionnaient vraiment que sur un écran « classique », avec des bordures, rappelant la notion de cadre. Le cadre et ses limites étaient paradoxalement nécessaires à la sensation de vertige. De plus, nos images sont encore plus fortes si elles sont regardées dans leur durée totale. Nous avons donc écarté ces images pour le dispositif de projection.



Enfin, nous avons expérimenté un dispositif de caméra embarquée. Nous avons placé une GoPro sur le front de l'une des cordelistes. Nous voulions voir ce que donnerait le point de vue des acrobates. Le rendu est assez décevant : on ne comprend pas vraiment d'où vient le point de vue, on voit finalement peu le corps, l'acrobate pouvait difficilement contrôler le cadre. Je pense qu'il aurait fallu trouver un autre point d'accroche de la caméra (haut du buste par exemple). Néanmoins, certains moments étaient très intéressants, notamment quand des parties du corps de l'acrobate/cadreuse entraient sur les bords du cadre, ou quand elle filmait sa coéquipière.



Maintenant, il est temps de parler de nos essais de lumière. Très tôt, nous avons opté pour un costume d'entraînement de couleur claire afin de rendre le corps toujours visible, même avec peu de lumière, ou pour servir de surface de projection. Nous voulions pouvoir travailler en détail les niveaux et les contrastes entre les corps et le fond. Par la suite, les gens des costumes sont partis de la tenue d'entraînement pour confectionner une tenue de présentation. Ils ont notamment ajouté des éléments dans une matière proche du scotchlight afin de créer des effets de reflets.

Dans un premier temps, nous avons éclairé de face, mais ce n'était pas très beau et la lumière cassait tout effet de rondeur ou de modelé, surtout en diffusant les sources. Alors, nous sommes plutôt partis sur des lumières directes et dures, en latéral ou en contre. Cette

lumière entrain directement en résonance avec les corps, en les sculptant et en soulignant leurs mouvements. Avec ces directions de lumière, le contraste avec le fond noir était renforcé, et parfois, apparaissaient des nuages de poussière en suspension, évoquant un univers stellaire.



Nous avons également testé de rendre la lumière mobile pour donner l'impression d'un mouvement encore plus vertigineux, mais le résultat n'était pas très convaincant. Les déplacements de lumières étaient peu perceptibles. Nous nous sommes alors plutôt concentrés sur des variations de lumière, sur des allumages/extinctions. Ces variations font tantôt apparaître, tantôt s'évanouir le corps dans l'obscurité, interrogeant ainsi la vision : que voit-on ? quelle est la part de notre imaginaire pouvant participer à la perception du mouvement ? Le spectateur développe alors une attention supérieure aux détails et frémissements du corps, il est conscient de sa fragilité et de son caractère éphémère. Nous avons ensuite poursuivi nos essais dans cette direction en travaillant sur une lumière morcelée, faite de petites zones d'obscurité et de taches de lumière. Grâce à des caches appelés « cucoloris », nous pouvions en effet produire une lumière fragmentée, modelant l'espace et le corps. Un membre en mouvement passe tantôt de l'ombre à la lumière donnant l'impression d'un corps infini au sens de corps incomplet, mais aussi d'un corps qui se prolonge peut-être sans limite. Ce type de lumière participait à faire oublier le cadre comme bordure limitant le corps et son mouvement. Le corps n'est plus coupé par le bord de manière nette, il s'estompe. La corde peut également disparaître et la notion d'appui s'évanouit avec elle. Enfin, pour aller encore plus loin dans cette volonté de « casser » le rectangle du cadre, nous avons travaillé avec une découpe. Elle permet de créer une zone plutôt ovale dans l'image où le corps est visible. Dès que ce dernier sort de cette zone, il passe dans l'obscurité, avant même d'être hors champ. Ces images-là nous ont beaucoup servi pour le dispositif de projection ou pour la VFX, puisqu'on pouvait les manipuler avec beaucoup de facilité dans un espace qui se voulait sans bordures.





D'autre part, nous avons évidemment tenté de travailler avec des lumières colorées, mais nos essais ne nous ont pas plus. Les couleurs affirment tout de suite une intention, une atmosphère, un style, et déréalisent l'objet filmé, le rendant artificiel et spectaculaire. Nous trouvons que la lumière blanche et chaude était plus à même d'évoquer un état d'apesanteur ou un univers stellaire. Nous avons également testé de placer des tulles devant l'optique de la caméra pour créer des diffusions et des flares. Là aussi, cela crée une atmosphère particulière et un style qui ne correspond pas avec notre intention principale.

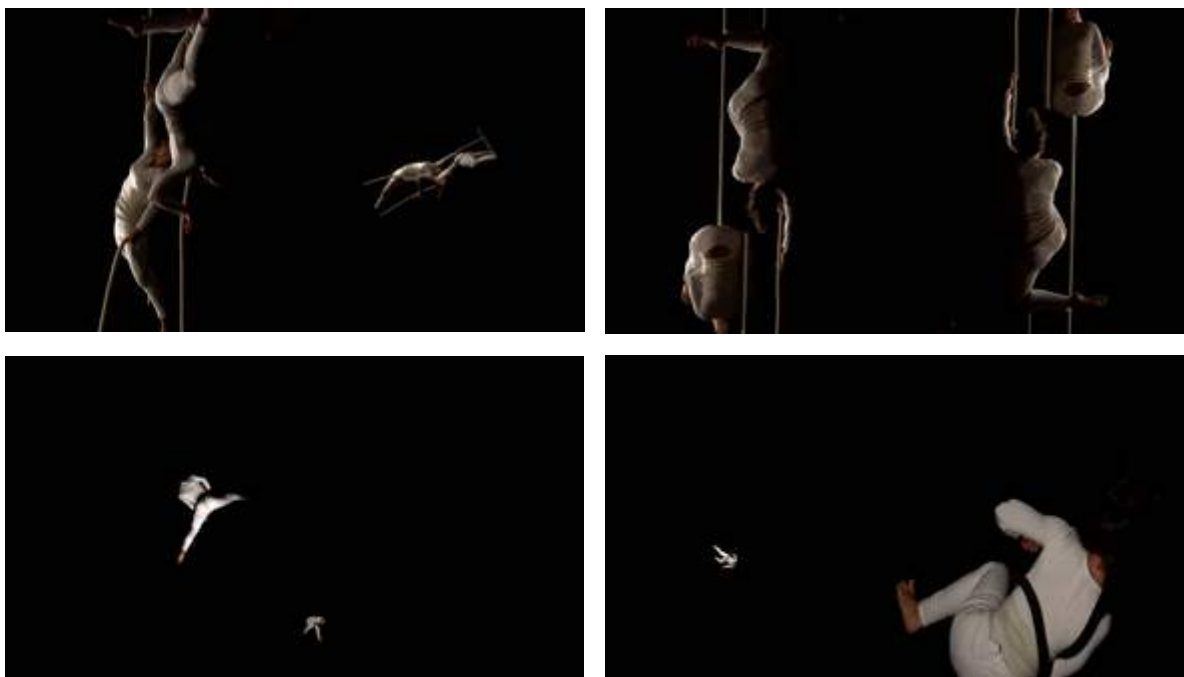


Évoquons maintenant les effets spéciaux. D'abord, nous avons travaillé sur le ralenti, pendant la prise de vue, grâce à la Phantom, une caméra très grande vitesse. Nous ne pouvions pas filmer au ralenti les mouvements des phrases chorégraphiques parce que leur rythme est lent. Nous avons donc filmé des mouvements rapides comme des chutes ou des mouvements de balancement. En les ralentissant suffisamment, le rythme de ces mouvements rapides s'approche de celui des phrases chorégraphiques. Pendant ces prises de vues, nous avons été confrontés à la difficulté de suivre la chute (verticale) avec le cadre (horizontal). Nous avons donc tenté de filmer en mettant la caméra à 90° sur son axe Z (sur sa tranche). Cette astuce a permis d'évacuer le problème mais ce n'est pas très pratique pour ajuster le cadre, sans compter que l'exploitation de l'image reste difficile (puisque la plupart des images ont été faites avec un cadre horizontal). Enfin, nous avons filmé des mouvements rapides de cordes. Les images ralenties ainsi produites ont servi de matière pour des surimpressions en post-production.

Ensuite, quand nous avons eu assez de matière filmique, nous avons pu commencer des effets spéciaux en post-production. Nous avons majoritairement utilisé le logiciel After Effect. Dans un premier temps, nous sommes parti sur des effets assez simples comme l'inversion temporelle des vidéos. La perception du mouvement est altérée et on a l'impression de voir un mouvement étrange, qui ne correspond pas aux schémas qu'on peut avoir en tête. De la même manière, nous avons opéré une inversion symétrique de certaines

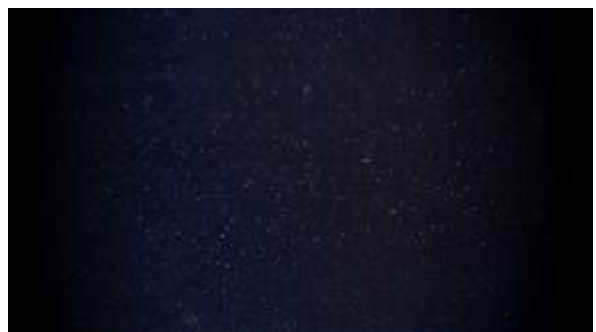
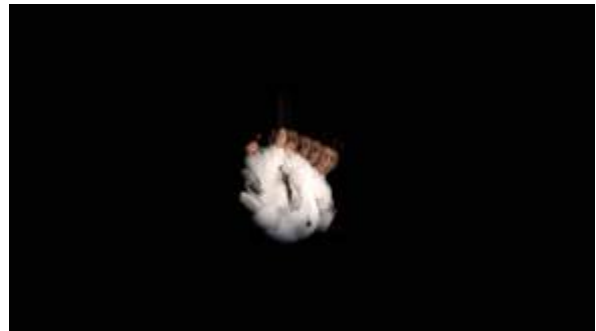
images (un flip horizontal) qui produit une déstabilisation du regard. Le mouvement et l'espace ne semblent plus suivre les règles du réel tel que nous le connaissons, les repères ne sont plus les mêmes et le cerveau est désorienté. Ces deux types de modification de l'image nous ont donné l'impression d'être face à de nouvelles images : elles permettent un renouvellement du point de vue et poussent le spectateur à laisser aller son imagination.

Dans un registre différent, nous nous sommes servis d'images où le corps avait été capté dans sa totalité (plan large) et où la corde n'était pas trop présente ; et nous avons assemblé ces images en faisant varier leur échelle, en leur faisant effectuer une rotation ou un déplacement, en les dédoublant. En fin de chaîne, nous sommes face à une vidéo présentant plusieurs corps en évolution dans l'espace, comme perdu dans le vide intergalactique, se croisant, se rapprochant, se perdant à l'infini, pris dans une rotation infernale, etc. Ces effets-là permettent de mettre en miroir deux corps qui n'étaient pas nécessairement filmés ensemble, de les interroger l'un par rapport à l'autre, de comparer leurs mouvements, leurs trajectoires, etc.



Cette idée de dédoublement du corps nous a ensuite donné envie d'aller du côté des surimpressions. Nous avons ainsi essayé d'incruster des cordes filmées au ralenti sur une image, pour donner l'impression d'une lutte du corps au sein d'un champ de cordes mobiles. L'effet fonctionnait bien, même s'il était un peu kitsch. Nous avons aussi tout simplement démultiplié le même corps sur lui-même pour reproduire l'effet du film *Pas de deux* de Norman McLaren. Nous avons effectué plusieurs tentatives (en faisant varier le nombre d'occurrences du mouvement, la distance du décalage, ou l'opacité des « doubles »), mais la répétition en décalé du mouvement était trop mécanique et trop redondante (les images se superposaient trop du fait de la lenteur du mouvement). Ce n'était donc pas très concluant, et finalement très classique. Nous sommes alors revenus vers un autre type de surimpression. Nous voulions essayer de donner un « effet » de matière au corps, en incrustant des images de textures aquatiques et gazeuses que nous avons filmées avec le Phantom en amont du projet. Ainsi, en jouant sur la méthode d'incrustation (par la luminosité, par le fondu, par les noirs, par la saturation, etc), nous avons donné au corps une texture plus ou moins présente, plus ou moins mélangée à la première matière du corps.

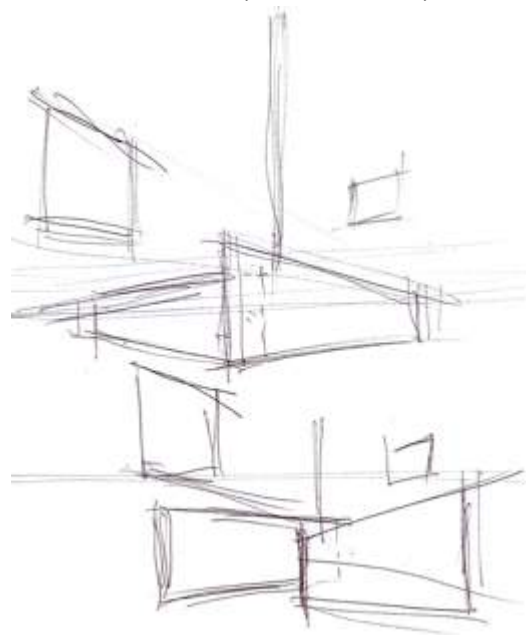
Nous avons essayé différentes opacités, différentes progressions de la matière au sein du corps. L'idée était que le corps se métamorphose, qu'il devienne progressivement ce nuage de bulles, et que finalement ces bulles dépassent les bordures du corps pour évoluer dans l'espace, jusqu'à ce que le corps disparaisse et que l'espace autour ne soit que matière indistincte. Nous étions très content du résultat et l'une de nos tentatives a été choisie comme image de fin de l'une de nos présentations : le corps devient matière évanescence et se dissout dans l'espace infini.



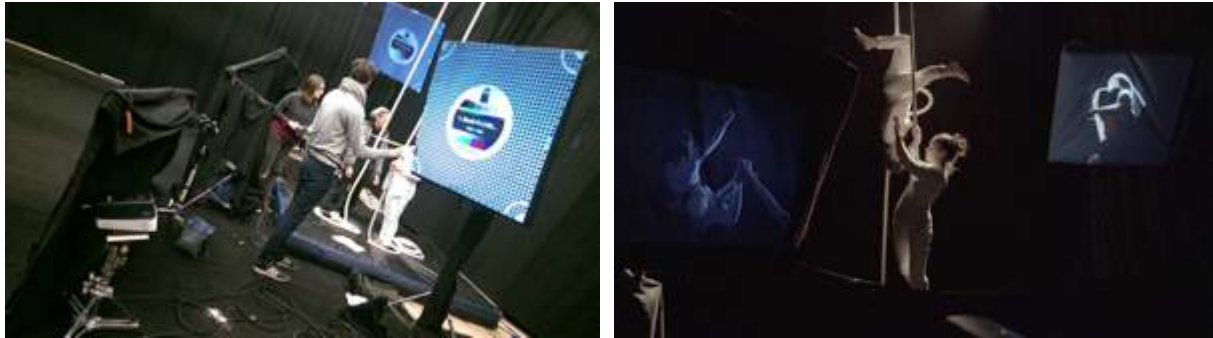
Après les prises de vues et les traitements VFX, nous avons commencé à réfléchir sur des dispositifs de présentation de nos images. La présentation fait se rejoindre en direct la performance des acrobates, nos images, un son immersif, les costumes et des dispositifs de réalité virtuelle. De notre côté, nous avons travaillé avec le logiciel Millumim (avec la précieuse aide de Stéphane Lavoix). Ce logiciel permet de faire du montage en direct et de projeter en simultané différentes images à partir de plusieurs vidéoprojecteurs. Avec tous nos rushes, nous avons donc constitué une banque d'images. Le logiciel permet de programmer des séquences d'images, qu'il est possible de modifier à tout moment (début du rush, coupe, fondu, transition, etc) et de dispatcher vers différentes sorties vidéos. Le logiciel permet également de modifier l'image : échelle, rotation, colorimétrie, position, vitesse, opacité, déformation, etc. Tous ces paramètres sont contrôlables soit depuis l'interface du logiciel, soit depuis un clavier MIDI. Il permet aussi de capter et diffuser en direct l'image d'une caméra. Cette dernière fonctionnalité nous a beaucoup séduits mais, en la testant, nous nous sommes rendu compte qu'elle n'était pas exploitable dans les conditions de présentation que nous envisagions. En effet, pour que la caméra produise une image suffisamment lisible, il faut éclairer l'objet filmé. Or, si l'on veut projeter cette image sur l'objet en question, il faut au contraire éviter de l'éclairer. C'est pourquoi nous avons abandonné cette idée pour nous concentrer sur la matière filmique déjà en notre possession. Nous avons donc commencé par construire des enchaînements d'images, en essayant de construire comme une narration en résonance avec la performance en direct. Nous voulions que la projection soit en interaction avec les phrases chorégraphiques, et qu'elles se projettent soit sur les corps des acrobates, soit sur des surfaces/écrans. Ces premières séquences d'images formaient comme un squelette que nous pouvions modifier au fur et à mesure des répétitions, et surtout, en fonction du direct de la performance.



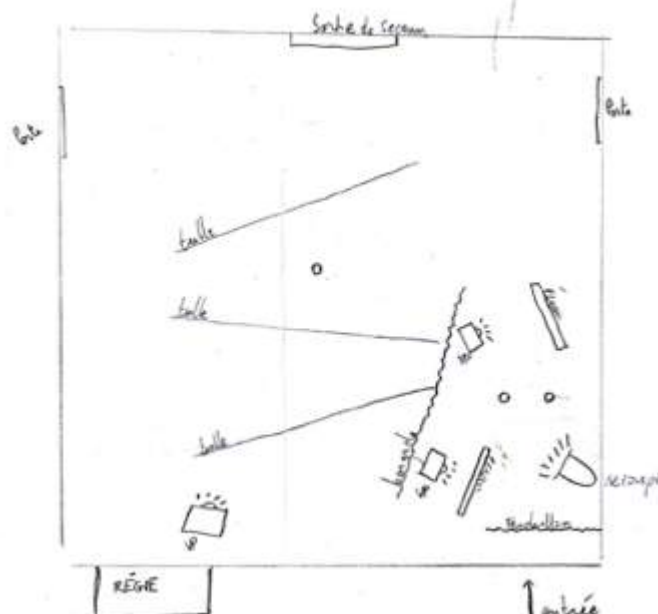
Concernant la mise en espace et la scénographie, nous nous sommes arrêtés sur deux dispositifs de présentation. D'abord, nous avons travaillé autour du duo des acrobates : deux écrans carrés de tailles différentes, placés en hauteur et inclinés, l'un au fond, l'autre plus avancé. Ils permettraient de projeter des images en alternance ou en simultané avec la performance (au centre) afin de créer un dialogue entre les corps réels et leurs images. Parfois nous avons cherché à rendre les images synchrones avec la performance pour laisser le doute d'une captation en direct. Parfois, nous avons au contraire projeté des images d'autres moments ou avec des angles de vue particuliers pour que le spectateur se demande si les images sont en train de proposer un point de vue différent de la performance qu'il voit. Nous avons travaillé sur la forme et la place des écrans pour éviter d'être dans un écran de cinéma classique : ce sont comme des fantômes fugaces dans l'obscurité, à l'instar des corps des cordelistes, apparaissant ou disparaissant. Une structure avec des tissus noirs



tendus servait de cache pour les installations techniques. Nous avons beaucoup réfléchi à sa forme, afin qu'elle ne vienne pas enfermer les acrobates.



Le second dispositif, quant à lui, s'affranchit des bordures d'un cadre. En effet, nous avons mis en place d'immenses pans de tulle noir de part et d'autre de la corde pour produire une multitude d'écrans. Le projecteur est muni d'un cache de forme ovale, qui, placé à une certaine distance de l'optique de l'appareil, produit une bordure diffuse s'estompant peu à peu dans l'obscurité : l'espace n'est donc pas délimité et l'image est potentiellement infinie. Quand nous projetons une image à travers ces tulles, celle-ci s'arrête sur les différentes couches, créant plusieurs strates visuelles, de différentes échelles. Au centre, l'acrobate est également éclairée par la projection et une image se forme sur son corps. L'acrobate évolue sur une corde mobile dont la hauteur varie en fonction de sa progression sur la corde : quand elle monte, la corde descend et inversement, afin que son corps semble toujours à la même place. Ainsi, sa place dans l'espace étant relativement fixe, l'acrobate reçoit toujours le faisceau du projecteur. Le spectateur a la possibilité d'évoluer entre les pans de tulle, grâce à des guides lumineux au sol (fil lumineux au sol, de forme quelconque). La disposition des tulles a été réfléchiée pour ne pas créer de frontalité, ni de parallèles : ils sont disposés en quinconce, produisant ainsi de légères déformations de l'image. Enfin, nous avons construit sur Millumin une séquence d'images proposant une évolution du corps : d'abord l'image est synchronisée avec la performance réelle, puis elle commence à différer et à entrer dans une autre dynamique ; puis, viennent des chutes au ralenti, répétées, de plus en plus vite ; enfin, la séquence se termine par une image du corps en surimpression avec des particules bleues, celles-ci débordant du corps jusqu'à le faire disparaître et remplir toute la surface des tulles. Ce dispositif est très immersif et propose une multitude de points de vue pour le spectateur.





RÉSONANCES

Écrire ce rapport me permet de regarder en arrière et de dresser un bilan de toutes les expériences que nous avons pu menées. Je suis surpris de la qualité et du nombre des images que l'on a pu produire. Ce projet de recherche et création a vraiment été enrichissant. J'ai pris beaucoup de plaisir à travailler sur « Le Corps Infini ». J'ai particulièrement aimé travailler sur les questions de cadre, de machinerie et de scénographie. Le rapport au corps et à l'espace m'intéresse tout particulièrement et réfléchir à comment les filmer et les mettre en scène était vraiment passionnant.

Ce projet nous a permis non seulement de mobiliser les savoirs qui nous ont été enseignés à l'ENSL, mais aussi de les approfondir et de les confronter à la pratique, sur du long terme : signal vidéo, technologie des caméras, lumière et cadre, machinerie post-production et VFX, workflow, organisation et logistique du matériel. Nous avons aussi appris sur de nouveaux domaines qui ne nous étaient pas familiers de prime abord : interface informatique, régie du spectacle vivant, logiciels comme Millumin, scénographie et vidéoprojection, travail corporel en danse et en cirque. Travailler avec une chorégraphe et des acrobates nous a permis de rentrer dans un univers qui n'est pas le nôtre et de nous en saisir pour amener nos idées et faire des propositions. Cela nous a aussi permis d'apprendre à écouter un corps, à le regarder, à le comprendre afin de réfléchir plus en profondeur sur sa représentation à l'image. Nous étions comme dans une bulle, en immersion (en apesanteur ?) avec une grande liberté de travail et des conditions matérielles excellentes. Nous avons beaucoup travaillé en polyvalence et cela a été très formateur.

Ce projet nous a beaucoup enthousiasmés et nous sommes fiers de ce que nous avons pu mettre en place. Nous sommes déjà impatients de voir comment il va évoluer d'année en année, avec de nouveaux collaborateurs. Je pense que nous serons encore présents pour les accompagner et leur faire part de notre expérience. Notre travail a permis de dégager de nombreuses pistes de réflexion, qui seront sûrement utiles pour la suite. Nous n'avons pas eu le temps d'explorer toutes ces pistes en profondeur et les prochains laboratoires de recherche continueront certainement là où nous nous sommes arrêté, et ils auront sûrement beaucoup à nous faire découvrir. Le projet du « Corps Infini » est donc bien loin d'être « fini ».

D'un point de vue plus personnel, ce projet a beaucoup d'influence sur mon travail. Depuis longtemps je m'intéresse à la danse filmée. Participer à un tel projet m'a donné beaucoup à réfléchir sur l'acte de filmer la danse ou le mouvement. Je me suis beaucoup investi dans nos recherches sur le cadre et ses bordures ou bien sur la transformation du corps en VFX (transparence, distorsion, etc). De plus, j'ai été très sensible au travail des cordelistes. Je pratique la *pole dance*, qui est aussi une pratique aérienne, une danse acrobatique sur un agrès vertical. Beaucoup de figures sont proches entre la corde et la *pole dance*. Je me suis beaucoup identifié à Anna et Milena. Pouvoir les filmer en essayant différents dispositifs a été très formateur pour moi, en tant que technicien de l'image mais aussi en tant que danseur.

Le « Corps Infini » m'a encouragé à faire porter mon mémoire de fin d'études sur l'image ciné-chorégraphique. J'ai commencé une recherche théorique et pratique sur l'acte de filmer la danse : comment filme-t-on le mouvement ? comment pense-t-on l'image pour une danse en particulier ? Une grande partie de ma réflexion s'appuie donc sur mes expériences pendant le « Corps Infini ». Je vais réaliser un film sur la *pole dance*, en partant des résultats du « Corps Infini », et en essayant de convoquer la même démarche de « recherche et création ». Mon projet s'inscrit pleinement dans la continuité du « Corps Infini ».

ANNEXE N°2

INTERVIEW DE MAXIME JORET AVANT LE TOURNAGE

*Propos de Maxime Joret, danseur sur Upside Down Revolution (PPM).
Entretien réalisé avant le tournage du film par Florent Médina le 14 mars 2017.*

Florent Médina : Je voulais te poser quelques questions pour un peu mieux te connaître. Est-ce que tu peux te présenter, nous dire d'où tu viens et comment tu as découvert la Pole Dance ?

Maxime Joret : Je m'appelle Maxime et j'ai 24 ans. Je suis arrivé sur Paris il y a 7 ans. Je venais de Bretagne. Je faisais une formation en arts-plastiques, enfin je passais mon bac quoi. Je faisais aussi du théâtre. J'ai découvert la Pole Dance quand j'avais 15 ans. Je naviguais sur Youtube et je suis tombé sur une vidéo de Félix Cane, la championne australienne de Pole Dance : ça m'a tout de suite accroché ! Venant des arts plastiques, j'ai tout de suite été sensible à l'aspect sculptural du corps sur la barre : il est comme en lévitation et on en voit très bien la forme, les muscles, etc. Et, en même temps, ce qui m'a tout de suite donné envie de pratiquer, c'est l'association physique de la souplesse et de la force. J'ai dû attendre d'arriver à Paris pour pouvoir commencer, mais j'ai continué à regarder des vidéos, et avec cette idée en tête.

FM : Et quand tu es arrivé à Paris ?

MJ : Et bien, je sors du train, je dépose ma valise, et le soir même je prends mon premier cours de Pole Dance chez Doris Arnold (dans son école qui, à l'époque, s'appelait « Spin with me »). Bon... mon tout premier cours, je n'ai même pas réussi à décoller les pieds du sol, c'était un peu une catastrophe ! Mais, je me suis accroché. Et comme c'était une semaine de portes ouvertes, j'ai pu faire plusieurs cours d'essais. Ça m'a vraiment plu ! J'ai commencé à y aller deux ou trois fois par semaine. Très vite, je me suis engagé sur la formation professionnelle de Doris, pour me parfaire techniquement et pour pouvoir être performeur et professeur de Pole.

FM : C'est donc vraiment devenu un choix de carrière ?

MJ : Oui.

FM : Et tu es maintenant champion de France.

MJ : En fait, je fais des compétitions de Pole Dance depuis pas mal d'années. J'ai commencé juste après ma première année de Pole. C'était surtout pour moi l'occasion d'être sur scène. C'est très rare d'avoir des barres sur scène, à cause de l'installation assez fastidieuse que cela nécessite. Les compétitions m'ont permis d'aller déjà rencontrer le public et de proposer quelque chose d'un petit peu différent. J'ai toujours associé la danse autour de la barre, et les figures. La compétition, c'était donc déjà pour moi ce projet-là : défendre un petit peu cette orientation de la Pole Dance, avec vraiment une majuscule affirmée

« Dance ». Et puis j'avais envie de montrer mes capacités, parce que comme j'enseigne et que je donne des stages, il faut rester un petit peu à la page !

FM : Et ça fait quoi d'avoir gagné ?

MJ : Ça fait plaisir, parce que ça faisait plusieurs années que j'entendais des choses qui étaient... qui pouvaient être un peu bizarres au début. On me disait, par exemple, que je dansais « trop », que ce que je faisais pouvait être un peu trop « intellectuel ». C'est assez étonnant, quand on pratique une danse, d'entendre dire qu'on danse « trop ». Du coup, ça fait plaisir, parce que ça signifie que, même si, depuis 7 ans, c'était difficile de se faire une place en voulant associer la danse et la barre, c'est maintenant plutôt reconnu au niveau du public et du jury. Et cette simple reconnaissance, ça fait plaisir.

FM : Qu'est-ce qui te plaît particulièrement dans la Pole ?

MJ : Au début, j'ai été vraiment séduit par l'aspect sculptural et très visuel de la Pole. Ensuite, quand j'ai commencé, c'était les sensations. De s'inverser, de travailler sur quelque chose d'assez extrême, puisque c'est aérien et très acrobatique. Et maintenant, en fait, ce qui me plaît, ce sont les possibilités de l'agrès. Je suis plus sensible à la matière et à l'objet même de la barre, qui permet plein de choses au niveau des changements de direction du corps, ou au niveau de la modification des postures. Quand tu amènes quelque chose sur la barre, la barre va répondre à sa manière sur le corps. Tu t'engages dans un dialogue avec l'objet. Enfin, j'aime aussi penser l'objet de la barre comme structurant l'image du corps. C'est une ligne verticale, et on peut penser la barre d'un point de vue photographique ou plastique. Je retourne un peu à mes premières impressions finalement.

FM : Tu as une vision assez personnelle de la Pole Dance. Est-ce que tu serais capable de nous la définir ?

MJ : Je m'attache très directement aux mots : « Pole/barre » et « Dance/danse ». Penser la Pole Dance comme ça implique d'approcher la barre par la danse. Et par la danse, ça ne veut pas forcément dire par des figures. On définit la Pole dance par des figures, on la visualise par des figures, elle est référencée, pour le moment, par des noms de figures et une codification presque gymnique. Pourtant, son nom indique juste la présence d'une barre et de danse. Pour moi la Pole Dance, c'est se questionner sur le rapport du corps à la barre, sur l'état de ce corps, sur l'énergie que l'on transmet à la barre ou que l'on reçoit de celle-ci. La danse, au sens large, s'est posé bien des questions, notamment avec la danse moderne et contemporaine : celle de la codification ou pas, celle de la scène adressée au public frontalement ou pas, etc. Ça serait bien, je pense, que la Pole/que la barre chemine à travers ces questionnements.

FM : Ta pratique de la Pole est marquée par différentes influences (arts plastiques, théâtre, danse contemporaine). Peux-tu nous en parler ?

MJ : Oui. Bon, ma formation en arts plastiques m'a rendu très attentif à l'aspect visuel, à la structuration de l'espace, au rapport avec la matière de la barre et avec la matière du corps (qui sont quand même deux matières très différentes), au rapport au sol, à la sensation, au toucher. Quant au théâtre, ça m'a aidé à mieux penser la question de la mise en scène, de

l'économie de mouvement. Dans la Pole Dance, il y a comme une surenchère de figures, qui naissent de jour en jour. On s'écarte un peu, parfois, de quelque chose de plus minimaliste et subtil, que le théâtre a su, par exemple, trouver dans le théâtre physique (je pense à Pina Bausch). En ce qui concerne la danse au sens large... Disons que la Pole Dance, c'est des figures qui pour le coup sont très visuelles et codifiées. Une figure chez l'un va ressembler à la figure chez l'autre, même s'il y a des différences de corps. On va reconnaître la figure. Or, la danse, et notamment la danse contemporaine (que je pratique à côté), se porte sur d'autres questions que le rendu visuel. Elle va davantage travailler sur la question de l'état de corps, du rapport à l'autre, du rapport au public, du rapport à la matière et à l'espace. Et c'est ça qui, en fait, ouvre la danse vers d'autres dimensions. Dimensions que la Pole Dance n'arrive pas encore à convoquer de manière continue dans les performances.

FM : Tu as monté une compagnie de danse.

MJ : Oui, avec Vanessa Mantoan, que j'ai rencontrée à Paris. Nous nous étions un peu perdus de vue quand je suis parti au Danemark. Quand je suis rentré, on s'est retrouvés et notre entente s'est étoffée autour de performances à deux. On a travaillé sur la technique du « pas de deux » (donc de danse à deux, inspirée de la danse classique et de la danse contemporaine). Nous avons associé cette technique avec la barre, pour faire une sorte de « pas de trois ». Tous les deux, ce qui nous intéressait dans la Pole Dance, c'était la dimension artistique. On avait cette sensibilité commune et on était un peu lassés de ne voir que des solos en Pole, de voir que le travail se fait quasiment toujours seul et se défend seul sur scène. Nous, ce qu'on aimait, c'était surtout la dynamique de groupe. Du coup, nous avons voulu installer ça, et on a créé une compagnie de danse contemporaine et de Pole Dance pour monter, à terme, des spectacles vivants, à plusieurs, et avec plusieurs barres.

FM : Comment s'appelle la compagnie ?

MJ : « Vivants Piliers ». Ça vient d'un vers du sonnet *Correspondances* de Baudelaire, et ça commence :

« La Nature est un temple où de vivants piliers
Laissent parfois sortir de confuses paroles [...] »

Ce poème évoque, entre autres, le travail de l'artiste, l'inspiration, le lien entre le monde matériel, horizontal, celui des sensations, et le monde des idées, de la sublimation artistique, qui va être plus divin, céleste. Cette réflexion sur la création artistique et cette image de « vivants piliers » nous ont plu. Il y a l'image du pilier, de la barre. Et on pratique un art du spectacle « vivant ». En un seul nom, se rejoignent les notions de spectacle vivant, de création artistique et de verticalité des barres.

FM : Et tu donnes aussi des cours ?

MJ : Oui, j'enseigne depuis à peu près 5 ans, sur Paris actuellement, et je me déplace également pour donner des stages sur Rennes et au Danemark. En ce moment, je donne des cours au Wild Pole Studio à Paris (Strasbourg-Saint-Denis). Des cours intermédiaire et débutant ainsi qu'un cours de danse contemporaine/Pole dance, les deux associés. Et je donne aussi des cours à Aerial Dance Academy, dans l'Essonne, vers Palaiseau. Là je donne des cours de débutant, des cours de fluidité (qui utilisent les outils de la danse

contemporaine pour que la réalisation des figures à la barre soit plus esthétique, plus fluide, plus facile, plus vécue), et j'encadre surtout des répétitions de création chorégraphique.

FM : Qu'est-ce qui t'a donné envie de te lancer dans un projet ciné-chorégraphique comme *Upside Down Revolution* ?

MJ : J'ai pas mal pratiqué la photographie et le vidéo-montage, comme ça, en tant que petit plaisir. Le travail vidéo m'a toujours intéressé. J'avais eu l'occasion de faire un petit court-métrage expérimental avec un peintre grapheur, à Brest. On voulait questionner la proximité entre le geste du peintre et le geste de l'acrobate-danseur. On dansait/peignait dans le même lieu, et on gardait une trace par la captation vidéo. Et puis, j'avais une autre expérience vidéo avec l'œuvre *L'Alignement du XXI^e siècle* d'Aurélie Nemours à Rennes. Ce sont de grands piliers de granite, très hauts. On s'est plus interrogés sur l'image, sur la photographie et sur le rapport du corps confronté à autant de granit autour de lui. Quand tu m'as parlé de ton projet, *Upside Down Revolution*, ce qui m'a tenté, c'est la dynamique expérimentale, le fait d'aller encore ouvrir des portes et des horizons pour la Pole Dance, le fait de se questionner différemment sur les figures et les acrobaties, par le cinéma. Quel œil le cinéma peut-il porter sur la Pole Dance ? J'ai été séduit de voir qu'il y avait une vraie démarche de recherche dans ton projet, et qu'il y avait de véritables moyens mis en place pour essayer d'ouvrir de nouvelles perspectives pour la Pole Dance.

ANNEXE N°3

INTERVIEW DE MAXIME JORET APRÈS LE TOURNAGE

*Propos de Maxime Joret, danseur sur Upside Down Revolution (PPM).
Questionnaire envoyé par écrit après le tournage du film par Florent Médina, le 16 mai 2017.*

Florent Médina : Peux-tu décrire comment se sont passées les répétitions : quelle était ta part d'implication dans la conception du film ?

Maxime Joret : Lors des répétitions, Florent m'a proposé la trame narrative qu'il voulait donner à son film ainsi que les inspirations musicales. À partir de ces éléments nous avons pu délimiter quelques séquences en fonction du style chorégraphique, du type de mouvement, de l'esthétique et des qualités de corps. J'ai improvisé à plusieurs reprises avec ses indications pour laisser apparaître de la matière et donner à voir à Florent ce que je pouvais faire en termes techniques.

Grâce aux improvisations, aux propositions de figures de Florent et moi (en fonction des séquences qui se sont précisées au fur et à mesure), nous avons dialogué en permanence pour bâtir la chorégraphie et lui trouver une cohérence narrative et esthétique.

FM : Peux-tu nous parler de la collaboration avec un réalisateur et avec l'équipe technique pendant le tournage ? Comment as-tu vécu la choréalisation ? Comment ça se passait pour tourner ? Quelle était ta part d'implication au moment du tournage ?

MJ : L'expérience du tournage, très intense physiquement, s'est très bien passée quant au contact avec l'équipe et Florent. Comme nous avons établi et pensé la chorégraphie ensemble, le moment de la choréalisation sur le tournage s'est déroulé avec facilité car nous connaissions tous deux la trame à suivre, l'importance de certains passages, les rendus visuels désirés pour les figures, etc. L'écoute réciproque était ainsi facilitée.

La difficulté première me concernant était technique, mon rôle vis-à-vis du tournage en lui-même était de pouvoir effectuer les mouvements plusieurs fois sans perdre en efficacité, de gérer mon endurance pour tenir la semaine tout en posant des limites à Florent et/ou l'équipe sur ma capacité à recommencer les figures, qui n'est évidemment pas illimitée. En ce sens l'équipe était très à l'écoute et bienveillante, ce qui a favorisé l'énergie pour refaire des prises etc.

FM : Le tournage est terminé et le film est sur le point d'être terminé : quel est ton ressenti post-expérience ? Est-ce que c'est facile de penser et parler de l'image quand on vient de la danse ? Est-ce que danser pour le cinéma a modifié ta façon d'appréhender la danse ou ta façon de danser ? En as-tu tiré certaines conclusions ? Quelles sont pour toi les réussites ? As-tu certains regrets ? Est-ce que l'expérience t'a donné envie de participer à d'autres projets ciné-chorégraphique ? Si oui, comment les envisages-tu ?

MJ : Lorsqu'on vient de la danse, on acquiert un regard sur la mise en scène, l'orientation du corps en fonction du spectateur, la gestion de l'espace etc. qui aide à se situer sur le plateau de tournage. Ce n'est pas pour autant facile de penser en terme d'image car étant devant la

caméra la plupart du temps, il est compliqué de pouvoir se représenter ce que saisit l'objectif, en terme de cadre par exemple.

Après ce tournage, mon ressenti est positif. J'ai beaucoup apprécié la dynamique de groupe sur le plateau, les rôles bien établis de chacun et l'écoute, l'entraide mutuelle pour réussir le film.

Si j'ai des conclusions à tirer, elles seraient d'ordre technique d'abord. Par exemple l'utilisation d'une doublure pour ne pas se fatiguer lors des premières prises d'essai, de répétitions pour l'équipe lumière etc. ainsi que la nécessité d'étaler le tournage sur plusieurs semaines pour éviter d'accumuler une fatigue physique au fil des jours et de perdre en efficacité sur le plateau.

À mon sens nous avons réussi à obtenir de belles images, qui vont servir la narrativité par leur esthétique à chacune particulière. Je regrette un peu d'avoir été, immanquablement, fatigué au fil des jours et, ce qui, en tant qu'athlète, m'a frustré de perdre en précision technique.

Danser pour le cinéma n'a pas modifié ma façon de danser mais m'a surtout donné envie d'entamer d'autres projets de ce type, tant l'expérience de tournage était stimulante. J'avais déjà eu l'occasion de réaliser et jouer dans un court-métrage semi-professionnel auparavant, et quelques jours après le tournage d'*Upside Down Revolution*, je réalisais un court-métrage de danse pour la compagnie que je dirige.

Que ce soit en tant qu'interprète ou réalisateur, cette expérience m'a confirmé mon goût pour les expériences de tournage et me motive à réitérer l'expérience !

ANNEXE N°4

INTERVIEW DE NELSON SANTONI

Propos de Nelson Santoni, compositeur de la musique sur Upside Down Revolution (PPM).

Questionnaire écrit, envoyé par Florent Médina, le 16 mai 2017.

Florent Médina : Comment s'est passée la phase de préparation ? Comment imagine-t-on la musique pour un tel projet ? Peux-tu raconter comment tu as travaillé à partir des vidéos des répétitions pour les maquettes, en sachant que tu allais devoir recomposer la musique après le montage ?

Nelson Santoni : Je n'ai pas vraiment travaillé sur les vidéos des répétitions ; je veux dire que je n'ai pas travaillé « à l'image » pour les maquettes. Je me suis servi des vidéos des répétitions comme d'un repère, d'une inspiration, d'une projection de ce que qu'allait être le film. Elles ont principalement servi à nourrir mes recherches, au même titre que les discussions que nous avons pu avoir sur le scénario et sur la chorégraphie que tu étais en train de créer avec Maxime. Le travail en amont du tournage avait deux objectifs : tout d'abord de vous accompagner dans la création de la chorégraphie, et ensuite d'amasser de la matière pour la "recomposition" de la musique, qui est intervenue après la finalisation du montage image. En ce qui concerne l'accompagnement de la création chorégraphique, le calendrier a fait que je n'ai pas pu me concentrer assez tôt et autant que je l'aurais voulu sur la recherche de matière musicale, et j'ai donc logiquement suivi le mouvement. Maxime et toi avez eu les premières maquettes assez tard. J'ai aussi passé beaucoup de temps à écouter les « musiques d'inspiration » que tu m'avais proposées : elles m'ont permis de me faire une idée assez précise de ce que tu avais en tête, et je suis persuadé que cela nous a fait gagner beaucoup de temps ! Pour finir, c'était la première fois que je travaillais autant en amont du tournage, et c'est surtout la première fois qu'un film était monté sur mes maquettes : j'étais à la fois préoccupé, puisque je savais qu'elles auraient une influence sur le montage, et en même temps rassuré, puisque la majeure partie de la matière était déjà là au moment de la « recomposition », qui consiste surtout à réorganiser la matière déjà composée, à la développer, et à ajouter quelques éléments.

FM : Est-ce que penser une musique pour une vidéo-danse est différent que pour un film classique ? Comment as-tu perçu/reçu la danse ? Est-ce que ça t'a évoqué des idées musicales ?

NS : Répondre à cette question n'est pas forcément évident pour moi, puisque je n'ai pas encore composé beaucoup de musique à l'image ; la comparaison du processus créatif que nous avons suivi par rapport à un processus « classique » n'est donc sans doute pas pertinent, en ce qui me concerne. Quoiqu'il en soit, j'ai trouvé le processus plus simple, à vrai dire, puisque la danse et la musique sont étroitement liées et doivent fonctionner ensemble, au-delà même du médium cinématographique. Il était clair que la musique allait jouer un rôle important dans la construction et le déroulement du film, et qu'elle n'allait pas avoir à composer — sans mauvais jeu de mots — avec des dialogues, notamment. La compréhension du film est ici visuelle et sonore, et ne passe pas par des mots, ce qui laisse

un environnement sonore presque entièrement libre pour la musique et son développement. A contrario, j'ai l'impression que la danse nécessite encore plus de précision, notamment rythmique, et j'ai dû beaucoup travailler sur la synchronisation de la musique par rapport à l'image, ce qui n'a pas toujours été évident. La danse est évocatrice et démonstrative, et j'ai surtout été guidé par la gestuelle de Maxime pour construire les mouvements globaux de ma composition musicale. C'est sans aucun doute à cet endroit que la danse a été porteuse d'inspiration et d'évocations musicales !

FM : Est-ce que tu t'es senti impliqué dans le processus créatif ? Que penses-tu de la place du compositeur dans un projet de choréalisation ? As-tu eu l'impression que la musique participait à la conception du projet ciné-chorégraphique ?

NS : Comme je l'ai dit précédemment, je ne me suis pas senti impliqué autant que je l'aurais voulu dans le processus créatif en amont du tournage pour des raisons de calendrier : je suivais le mouvement, j'étais plus spectateur qu'acteur. Ceci dit, je pense que ce n'était pas plus mal, puisque j'ai pu arriver en post-production avec un regard neuf, et des idées vierges de toute intention. J'ai l'impression d'avoir apporté un nouveau regard sur ce projet ciné-chorégraphique, et d'avoir été très impliqué à partir de la post-production. En d'autres termes, je me sens pleinement investi dans ce projet, mais pas forcément dans sa conception. Cette dernière a été menée principalement par le tandem réalisateur-chorégraphe, et je suis intervenu un peu plus tard.

FM : Tu n'étais pas sur le tournage et maintenant tu travailles sur les rushes montés pour recomposer la version finale de la musique : comment perçois-tu les images ? Comment travailles-tu ? Est-ce qu'il y a eu beaucoup de changement pour toi, ou de découvertes entre les vidéos des répétitions et le montage final ?

NS : Avec le recul, je pense qu'il était préférable que je ne sois pas présent sur le tournage. La "magie" opère plus facilement, et la projection dans le film me semble plus immédiate. Je n'ai pas été surpris en voyant les images tournées et montées : elles sont conformes à ce que j'avais vu dans les vidéos des répétitions. C'est finalement une transposition dans un décor éclairé, avec des moyens techniques bien plus importants. Toutefois, si je savais à quoi m'attendre, j'ai tout de même été très agréablement surpris par l'esthétique du film, et par certains plans vraiment impressionnants !

En ce qui concerne ma méthode de travail, j'ai commencé par resynchroniser autant que possible les maquettes que j'avais faites sur le montage — c'est finalement une conformation de mes pistes éclatées sur les exports utilisés en montage image. Je passe ensuite beaucoup de temps à repérer les points de synchronisation, et à éditer le tempo en conséquence. Enfin, je compose les éléments manquants, je modifie la matière existante et la développe. Je t'envoie ensuite une première version, que je modifie en fonction de tes retours, et ainsi de suite. Une fois que les maquettes sont validées, je crée une partition qui me permet de finaliser l'orchestration.

FM : Le film va également faire appel à du design sonore, comment tu envisages le lien entre musique et design sonore ? Est-ce que tu penses que c'était une bonne idée de ne pas faire de prise de son direct, mais des prises de sons seuls après le tournage, qui s'apparentent davantage à une prise de son de bruitages que de sons seuls classiques ?

NS : Il est clair que pour ce projet, la colonne vertébrale de la bande sonore est la musique. Elle ne doit toutefois pas prendre toute la place car le son à proprement parler peut, et doit apporter autre chose. Je pense notamment au personnage du film, et à la vie, au sens organique du terme, que le son pourra lui apporter. Par ailleurs, j'imagine que le montage son pourra apporter quelques effets supplémentaires, des informations de lieu, de localisation, et souligner quelques effets musicaux (je pense notamment au basculement de l'image). En d'autres termes, le design sonore va permettre d'affiner la narration musicale, et peut-être même davantage : je suis curieux d'entendre le résultat !

En ce qui concerne la prise de son, je pense qu'il était judicieux de ne pas la faire en direct sur le plateau, puisqu'elle aurait induit des contraintes techniques qui auraient gêné le bon déroulement du tournage, et la réalisation de certains plans. De plus, le "son direct" ne nous intéressait pas forcément pour la fabrication de la bande sonore du film. Faire une séance de sons seuls m'avait semblé être une bonne idée, mais avec le recul, nous aurions sans doute gagné en efficacité en faisant une vraie séance de bruitages avec le montage définitif. Je ne pouvais pas être présent sur le tournage, et avais demandé quelques sons seuls pour la musique, mais j'en ai finalement exploité très peu. Nous verrons ce qui sera fait au montage son, mais je pense qu'une séance de bruitages après un premier montage aurait simplifié les choses, puisque nous aurions su précisément de quelles matières sonores nous avions besoin.

ANNEXE N°5

LE MINHIRIG : RAPPORT TECHNIQUE

*Dans le cadre de la partie pratique de ce mémoire, nous avons eu la chance de pouvoir utiliser le MinhiRig.
Il s'agit d'un rig miniature pour la prise de vue stéréoscopique, inventé par Minh Hoang.
Accompagné de Jean-Marie Boulet, Minh nous a fait découvrir l'ingéniosité de son dispositif.*

*Julien Charpier, étudiant à l'ENS Louis Lumière et responsable de la stéréographie sur le tournage d'Upside
Down Revolution a rédigé le présent rapport, détaillant les spécificités techniques du MinhiRig.*

LE RIG :

Le Minhirig est un appareil de prise de vue stéréoscopique conçu par le stéréographe Minh HOANG. Grâce à son aspect compact et à sa légèreté (5/6 kg) cet équipement de prise de vue en relief offre la possibilité aux opérateurs et stéréographes de tourner dans des conditions plus souples. Il s'agit d'un rig à miroir, composé de deux caméras disposées perpendiculairement. Le choix de caméras telles que les GoPro ou les Black Magic contribue à la légèreté du dispositif.

LES CAMÉRAS :

Le rig que nous avons utilisé se compose de deux caméras Black Magic Micro Studio 4K. La caméra se trouvant sur le dessus sert à enregistrer l'image de gauche (code couleur rouge), tandis que la caméra se trouvant sous le miroir enregistre l'image de droite (code couleur bleu). Seule la caméra de l'œil gauche peut être déplacée (entraxe, convergence).

Ces caméras sont équipées de capteurs 15 mm. Ce petit capteur offre une profondeur de champ conséquente, recherchée dans la prise de vue stéréoscopique. Le système est équipé d'un miroir vers le bas pour éviter les reflets du ciel. On enregistre les images de ces deux caméras au moyen d'enregistreurs externes Black Magic branchés en HDMI et en SDI. Ces enregistreurs servent également de moniteur pour le cadreur/opérateur. Ces deux caméras enregistrent chacune en 4.2.2 10bits. La configuration de l'enregistrement des deux caméras (cadence, ratio, définition...) se fait au moyen de la sortie HDMI par laquelle nous avons accès aux menus des caméras. On doit ensuite basculer sur la sortie SDI pour enregistrer les images sans les informations et obtenir une image « propre ». Cependant, ces deux moniteurs/enregistreurs ne nous permettent de visualiser une image relief (anaglyphe ou side by side). C'est pour cela que l'on utilise pour ce dispositif de prise de vue un troisième moniteur de marque VILTROX (tous les moniteurs sont fixés au moyen de bras magiques directement sur le RIG). Les signaux provenant des enregistreurs Black Magic passent par un boîtier vidéo AJA permettant la diffusion d'une image anaglyphe (Rouge et Bleu) pour le moniteur Vektronix ou bien la diffusion d'une image « side by side » pour des écrans 3D. Il faut enclencher un bouton sur le boîtier AJA pour passer d'une image anaglyphe à une image « side by side ». Le troisième moniteur permet donc au stéréographe

de contrôler sa stéréoscopie au moyen d'une image anaglyphe. Les codecs d'enregistrement proposés sont du type : ProRes HQ (maximum) ou bien du type DNxHR. Il est possible avec ces caméras d'enregistrer en Ultra HD. On peut atteindre jusqu'à 60i en HD et jusqu'à 30i en en Ultra HD. L'enregistrement se fait au moyen de carte SD que l'on insère dans les enregistreurs Black Magic.

L'enregistrement synchronisé des deux caméras est rendu possible grâce un générateur de synchro alimenté en 12V fixé directement sur le RIG. Il est primordial d'allumer ce générateur de synchro avant d'allumer le RIG afin d'obtenir le synchronisme parfait des enregistrements. L'enregistrement se fait au moyen d'un déclencheur qui se situe sur la poignée gauche du RIG.

OPTIQUES :

On utilise pour ce RIG des optiques Micro 4/3 propres à la vidéo. Ces optiques, petites et légères, contribuent à la souplesse du dispositif. Minh propose avec ce RIG un ZOOM ainsi que des focales FIXES. Les optiques sont présentes par paires : une optique pour une caméra, la même optique pour l'autre caméra.

Les optiques fixes ouvrent à 1,4 tandis que le ZOOM n'ouvre qu'à 3 pour sa plus courte focale et à 6,3 pour sa plus longue focale.

Il est donc possible d'établir les correspondances suivantes entre les optiques fixes du RIG et le format 24x36 des appareils photos :

- 12 mm (micro 4/3) = 33 mm (24x36)
- 15 mm (micro 4/3) = 40-44 mm (24x36)

Le changement d'optique pour ce RIG est une opération qui, une fois maîtrisée, peut durer moins de dix minutes. Les optiques doivent être insérées et rapprochées le plus possible du miroir sans pour autant le frôler.

Il est nécessaire d'enclencher une bague sur les optiques pour accéder ensuite à leur contrôle à distance au moyen d'une télécommande.

La mise au point, le zoom et la commande du diaphragme se font grâce à une télécommande Taranis du même type que les télécommandes utilisées pour de petits avions ou voitures télécommandés.

ALIMENTATION :

L'alimentation du RIG (caméras, enregistreurs) se fait au moyen d'un répartiteur. Le RIG de Minh présente sur sa structure de nombreuses prises d'alimentation qui permettent le fonctionnement des enregistreurs, des caméras et des moteurs. Le système peut être alimenté par une batterie type Anton Bauer à partir de laquelle le répartiteur offrira l'alimentation nécessaire aux autres accessoires.

LA STÉRÉOSCOPIE :

Le Minhirig est un rig à miroir. La caméra du bas (dédiée à l'image de droite) est fixe. Les réglages stéréoscopiques se font sur la caméra du haut (dédiée à l'image de gauche). Comme sur n'importe quel autre rig, il est possible de modifier l'ENTRAXE, LA CONVERGENCE et L'ASSIETTE.

L'ENTRAXE : L'entraxe maximum proposé par ce RIG est de 6,5 cm soit l'entraxe maximal recommandé dans l'écartement des lointains. Le réglage de l'entraxe se fait au moyen d'un moteur commandé par une mollette présente sur la poignée droite du RIG. Ce moteur entraîne la translation de la plaque sur laquelle est fixée la caméra du haut. Une réglette disposée à l'entrée de la « boîte à miroir » permet de contrôler l'écart de l'entraxe de 0 à 6,5 cm.

LA CONVERGENCE : Le réglage de la convergence se fait manuellement en faisant pivoter la caméra du haut sur son axe. Il faut défaire un serrage présent au niveau de la plaque de la caméra pour permettre cette manipulation sans forcer le dispositif.

L'ASSIETTE : Le réglage de l'assiette se fait au moyen d'un petit cruciforme qui permet de jouer sur le serrage de vis de part et d'autre de la plaque de fixation de la caméra du haut.

ERGONOMIE :

Un des principaux avantages du Minhirig est d'être un dispositif léger qui peut être pris à l'épaule. L'opérateur saisit le RIG par deux poignées avant et cadre son image au moyen d'un des enregistreurs Black Magic. Le Minhirig peut également être utilisé comme une caméra studio fixée sur Trépied au moyen d'une plaque au pas de vis Kodak.

PHOTOGRAPHIES DE L'INSTALLATION SUR *UPSIDE DOWN REVOLUTION*

[photos du tournage et des essais caméra, par Julien Chevallier, Nicolas Lascourrèges et Florent Médina]



[réglages du Rig / vérification de la stéréoscopie avec des lunettes anaglyphes]



[double retour vidéo en 2D et 3D / réglage télécommandé du point]



[détail du rig / travelling avec le rig]

ANNEXE N°6

DOCUMENTS DE PRÉPARATION – UPSIDE DOWN REVOLUTION

*Voici quelques documents relatifs à la préparation de ma partie pratique, Upside Down Revolution.
Ils sont présentés tels qu'ils étaient au moment de leur rédaction (avant le tournage).
Certains documents ne sont reproduit que partiellement.*

SÉQUENCIER

- SQ1 “Réveil” : réveil de Maxime, il rampe [2min10]
- SQ2 “Premier contact” : Maxime découvre la barre et rampe autour [1min15]
- SQ3 “Premiers pas” : Maxime essaie de se hisser (jusqu’au shoulder mount) [1min30]
- SQ4 “Envol” : Maxime décolle du sol et découvre la mobilité de son corps (à partir du shoulder mount) [1min10]
- SQ5 “Confiance” : confiant, Maxime commence son ascension de la barre avec des figures de plus en plus complexes (de la montée pushup jusqu’au deadlift) [1min30]
- SQ6 “Tourbillon” [VFX] : trop de confiance amène Maxime à être pris dans un tourbillon sans dessus-dessous, il perd tout repère, tout devient confus, il tourne, chute (du deadlift au swing to superman) [1min20]
- SQ7 “Se rattrape” [3D] : Maxime rattrape la barre et réussit à stopper ce tourbillon infernal, il se pose un instant et regarde en haut et en bas (il n’y a plus de haut et de bas, dans les deux directions, on voit le sol) [45sec]
- SQ8 “Descente” [3D] : Maxime décide de descendre/monter, il effectue un enchaînement de figures très aériennes et étirées dans l’espace, il est maître de son corps [1min30]
- SQ9 “Départ” [3D] : Maxime met le pied au sol et peut marcher debout, sans s’appuyer sur la barre ; après un dernier regard vers la barre, il s’en va, debout [50sec]

Possibilité de portraits (un peu abstraits, à la Clouzot) ou de plans en insert à 3 moments :

- début (plan de chute ? portrait du visage ?)
- milieu (portrait du corps en lutte)
- fin (portrait buste ou visage, de face ou de dos)

DÉTAILS DE LA CHORÉGRAPHIE

Fixe **Spinning** **Raccord**

SQ1

Position fœtus/étrange/endormi/immobile/ réveil très lent

S'étire, bras sous jambe et coude levé

S'avance en rampant, gestuelle des doigts, chenille, soubresauts, appui sur la tête

SQ2

Main en avant, contact avec la barre → réaction de repli (comme insecte), se fige

Tête qui se lève et regarde la barre (vers le haut)

S'approche de la barre et s'enroule en boule (traction + jambes côté)

SQ3

Essaie difficilement de lever le bassin mais glisse

Essaie difficilement de lever le torse mais glisse

Lève le bassin plus haut, grip jambe, pied d'insecte

Equilibre/roule sur la tête et épaule mais glisse

Roule sur le côté, s'agrippe bras sous jambe et s'enroule

Bascule bassin contre barre mais glisse jambes serrées

Roule sur le dos puis ventre → chien museau et bas opposé qui agrippe la barre

Prise de cou (avant-bras en cup), dos rond, trapèze gauche

Tourne, trapèze droit, jambes *attitude* en mode Bambi (glisse D/G/D)

Pivot genoux vers mini *craddle*

Tombe aisselle

Avance pieds vers pont

Équilibre avant-bras (jambes crapaud, désynchro)

Table top

Attitude avec solid grip cassé

Monte bras et *step around*

Shoulder mount posé

[peut-être en bonus : *music box/seat, fireman pushup to crucifix replié*]

SQ4

Shoulder mount qui marche (puis montée pas jolie)

Boomerang to carousel

Jamila to superman

Côté vers petite vrille et torsion

Viva to génie (½)

Montée pas jolie autre

Teddy modifié (tout doux) = Vague épaules → descente enroulée

SQ5

Montée *pushup*

Figures : *bird*, *yogini*, "coude hug"

Montée *reiko*

Figures : *split*, *géni* (jeu de buste), *lotus* (demi relaché),

Montée *climb above*

Figures : *crescent moon*, *janeiro*, *shoulder split*, *bretzel*

SQ6

Deadlift (bascule caméra)

Combo fixe (meat hook, passe devant, inside, chasse en outside, devil shuffle, vers inside, vrille "angle" inside)

Combo *spinning* (reprise outside, marley, remonte, shoulder princess vers boule)

Petite boule vers *seat*

Montée brachiale to *straight edge* (retournement caméra pour *stick*)

Grandes vrilles (*angel*, *full moon*, *orbiter*) dans le "cube" (jouer sur les appuis contre les bords du cadre)

Vrilles en haut

Swing to superman qui se replie

SQ7

Reviens du *superman* en se repliant puis semi *crucifix* avec avant-bras et 1 jambe repliée/1 jambe tendue

Regarde en bas et en haut

SQ8

Planck depuis l'*inside*

Craddle

Split

Seat

Planche *triceps*

Seat

Dragon fly

Shoulder pied

Shoulder descente

"4" vers *enroulé*

Stick puis petite marche/atterrissage

SQ9

Continue de marche en lâchant la barre

Fait quelques pas, puis se retourne, regarde la barre

Se retourne et disparaît dans l'obscurité

DÉCOUPAGE

Plans à faire sans personnage (vide) : signalés par *.

Pour les plans ras du sol : si en mouvement, prévoir machinerie (col de signe ou tête lambda) ; si fixe, prévoir "base ½ lune" ou "base plate". Idem pour certaines Contre-plongées. Pour la plongée, prévoir praticables et "¼ de brie". Me demander.

SQ1 [6/8 plans]

- 1/1A et 1/1 B (version vide) Plan large latéral sur M, ras du sol, travelling avant lent (puis panneau droite pour faire apparaître la barre) 20/25mm OU travelling arrière (pour faire entrer la barre)
- 1/2 Plan rapproché face sur M, ras du sol, travelling arrière (fait apparaître la barre), 25mm
- 1/3 Plan rapproché ¾ sur M, en plongée, travelling de suivi (rail droit), 35mm
- 1/4 Gros plan visage M, ras du sol, 50mm, travelling de suivi
- 1/5 Gros plan main M, ras du sol, 50mm, travelling de suivi
- 1/6 et 1/7 Plan subjectif en contre plongée sur la barre (amorce M si possible)

→ C/CH entre GP visage et Psubj OU entre PRface et Psubj

SQ2 [3 plans + 2]

- 2/1 Plan large fixe, 16mm
- 2/2 : Plan large 360°, bas (légère contre plongée si possible), 25mm
- 2/3 : Plan rapproché 360°, bas (légère contre plongée si possible), 50/70mm

Reprise autre SQ :

- 1/3 Plan rapproché ¾ sur M, en plongée, travelling de suivi (rail droit), 35mm
- 1/4 Gros plan visage M, ras du sol, 50mm, travelling de suivi

SQ3 [1 plan + 5]

- 3/1 Plan américain/moyen vers plan large, légère contre plongée travelling arrière (quand *shoulder mount/step around*)

Reprise autre SQ :

- 1/3 Plan rapproché ¾ sur M, en plongée, travelling de suivi (rails droits), 35mm
- 14 Gros plan visage M, ras du sol, 50mm, travelling de suivi
- 2/1 Plan large fixe, 16mm
- 2/2 : Plan large 360°, bas (légère contre plongée si possible), 25mm
- 2/3 : Plan rapproché 360°, bas (légère contre plongée si possible), 50/70mm

SQ4 [7 plans]

- 4/1 Plan large 360°, à hauteur + 4/2 version fixe 25mm
- 4/3 Plan rapproché 360°, à hauteur, avec éventuellement variation de focale + 4/4 version fixe 50mm
- 4/5 Gros plan visage et détails 360° + 4/6 version fixe 70mm
- 4/7 Contre plongée totale

SQ5 [1 plan + 7]

- 5/1 Caméra embarquée (Go Pro → à tester)

Reprise autre SQ :

- 4/1 Plan large 360°, à hauteur + 4/2 version fixe 25mm
- 4/3 Plan rapproché 360°, à hauteur, avec éventuellement variation de focale + 4/4 version fixe 50mm
- 4/5 Gros plan visage et détails 360° + 4/6 version fixe 70mm
- 4/7 Contre plongée totale

SQ6 [5 plans + 8]

- 6/1 Plan moyen/large fixe avec débullage à 180 °
- 6/2A Plan large à la Phantom (ralenti ; pour VFX : échelles, rotation)
- 6/2B Plan rapproché à la Phantom détails
- 6/4 Plan moyen (mais filmer large) avec jeu sur les bords cadre (M évolue dans une image cubique et rebondit sur les parois du cadre au moment de ses vrilles ; peut-être besoin de jouer avec le 360° pour ajuster ou avec le zoom)
- 6/3 Plongée totale (BM : à tester)

Reprise autres SQ :

- 5/1 Caméra embarquée (Go Pro → à tester)
- 4/1 Plan large 360°, à hauteur + 4/2 version fixe 25mm
- 4/3 Plan rapproché 360°, à hauteur, avec éventuellement variation de focale + 4/4 version fixe 50mm
- 4/5 Gros plan visage et détails 360° + 4/6 version fixe 70mm
- 4/7 Contre plongée totale

SQ7 [10 plans]

En 3D :

- 7/1 : Plan large 360°, à hauteur + 7/2 : version fixe 15/20mm
- 7/3 : Plan rapproché 360°, à hauteur, avec éventuellement variation de focales + 7/4 version fixe 30mm
- 7/5 : Gros plan visage et détails 360° + 7/6 version fixe 50mm
- 7/7 + 7/8 + 7/9 + 7/10 = Plongée totale, de très haut : version avec amorce + version sans amorce [c'est sur ce plan que va apparaître la 3D] → et double version retournée (sol/plafond)

SQ8 [7 plans]

En 3D:

- 7/1 : Plan large 360°, à hauteur + 7/2 : version fixe 15/20mm
- 7/3 : Plan rapproché 360°, à hauteur, avec éventuellement variation de focales + 7/4 version fixe 30mm
- 7/5 : Gros plan visage et détails 360° + 7/6 version fixe 50mm
- 8/1 Peut-être Contre plongée totale (avec borniol)

SQ9 [6 plans]

- 9/1 Plan rapproché face, travelling arrière de suivi sur M qui s'éloigne de la barre
- 9/2 Plan rapproché dos, travelling avant de suivi sur M qui s'éloigne de la barre
- 9/3 Plan rapproché profil, travelling latéral de suivi sur M qui s'éloigne de la barre
- 9/4 Plan large face, fixe (M qui s'éloigne de la barre, vers nous) → 9/5 version vide ou juste avec amorce
- 9/6 Plan large/rapproché dos, fixe (M qui s'éloigne de la barre, loin de nous, la barre reste dans le champ)

Portraits [3 plans]

- P1 Plan large de chute du corps, dans la pénombre (Phantom)
- P2 Plan avec lumière mobile/corps huilé (Alexa) → plusieurs échelles de plan (TGP, GP, PR, PL, à voir)
- P3 [fin] Plan rapproché à la Phantom (soit $\frac{3}{4}$ dos avec travelling suivi ; soit $\frac{3}{4}$ dos avec travelling arrière ; soit sur les pieds marchant sur le sol)

Matières [3 plans]

- M1 Plan à la Phantom sur une bassine de terre (plusieurs types de terre)
- M2 Plan à la Phantom sur fumée (différents jets de fumée)
- M3 Matières du Gazon en 3D
- M4 Matière du gazon en 2D

STORYBOARD [extrait]



GP



P5 en CP

+ P5 en CP sur la barre? Amener visage

+ GP main 50m

+ GP visage? 50m → C/CH?
 (+ à hauteur, face yeux)
 ↳ sur rails ou au sol



PR 3/4 35m
 main au PLO

↳ main + peut-être trav. circ. (1/2 cercle pour être 3/4 des)
 cf. riget.

GP



PR face sel

25m
 trav. circ. (± main) → ne disjoins gauche pour barre
 ↳ cf. riget } OU la faire en GP main?



PL

latéral sur trav. avant



24m distance

gambou D → appuie sur barre

OU tout au long pour faire entre barre



6 plan 2 min 15 | SEQ 1: REVEIL

VOCABULAIRE DES FIGURES

Voici quelques illustrations de figures de Pole, avec leurs noms (pour ne pas être perdu pendant le tournage). Quand j'écris "xxx to xxx", cela veut dire que les figures s'enchaînent. L'ordre de présentation des figures suit l'ordre de la chorégraphie, donc c'est un peu anti-pédagogique, et certaines figures/mots sont cité(e)s mais expliqué(e)s plus tard. Les images sont issues des vidéos de répétitions ou de recherches sur *Google Images*.

- Chien-museau → figure de yoga, mains et pieds au sol, en triangle, face vers le sol



- Trapèze droit, jambes *attitude* surnommé "bambi" (glisse D/G/D) → "*attitude*" signifie les jambes un peu repliées, symétriquement



- Mini *craddle* → le *craddle*, c'est être recroquevillé contre la barre, dans la pliure du ventre : voici la version de la choré + la version « normale »



- *Table top* : bras replié sous le dos



- *Attitude avec solid grip cassé* : le solid grip est une prise de main particulière (sur la photo, les jambes ne sont pas encore en *attitude*)



- *Step around* : un pas particulier autour de la barre



- *Shoulder mount* : montée en traction avec les bras + gainage, avec appui sur l'épaule (variante : petite marche vers le ciel)



- *Fireman pushup* : montée avec les bas de jambes croisés sur la barre, c'est un classique en Pole



- *Crucifix replié* : le *crucifix* est une prise de jambe autour de la barre, en croisé ; dans notre figure, le buste est simplement relâché sur les jambes



- *Boomerang* : c'est une figure avec les jambes tendues, relevées et écartées



- *Carrousel* : l'opposé du *boomerang*, cette figure place les jambes derrière, légèrement repliées



- *Jamila* : figure qui sert de transition pour de nombreuses figures, avec les jambes écartées à 90° contre la barre, le corps plié à 90°, une jambe pointant en haut, l'autre sur le côté



- *Superman* : figure face sol avec un bras accroché, et la barre coincée entre les jambes serrées



- *Vrille* : c'est une figure dynamique, il existe beaucoup de variantes (qui n'ont pas forcément de nom), nous en verrons certaines plus tard

- *Viva* : figure de transition vers beaucoup de figures (prise de l'*outside*), voici deux versions possibles



- *Géni* : figure de transition avec les deux prises de genoux



- *Teddy* « vague » épaules : le *teddy* est une prise dans l'aisselle, elle permet plusieurs variantes (version de la choré + version classique)



- *Bird* : figure jambes croisées, tête vers le bas, la barre en appui dans l'aîne



- *Yogini* : figure dans l'aisselle, plusieurs variantes possibles (la nôtre + la classique)



- “*Coude hug*” : ce n’est pas le vrai nom de la figure, mais c’est assez parlant



- Montée *reiko* : c'est une montée avec la plante des pieds (souvent suivie d'un pivot vers un *split*)



- *Banana split* : le split est un écart sur la barre, on a précisé "banana" parce qu'on aime bien mais le vrai nom c'est "*center split*" ou "*box split*"



- *Lotus* : figure assise en croisant les jambes en tailleur



- Montée *climb above* : montée avec accroche en *outside* de la jambe, puis les mains remontent par dessus la jambe (3 étapes illustrées)



- *Crescent moon* : on part d'un *cross-ankle-release* pour cambrer et former un arc de cercle avec son corps



- *Janeiro* : une figure en appui sur la barre, avec le bassin qui repose sur le coude



- *Shoulder split* : un écart latéral coincé sous un bras, en prise *shoulder* (épaule)



- *Bretzel* : transition qui permet de sortir d'une prise *shoulder* et d'arriver face à la barre



- *Deadlift* : figure dynamique qui part du *boomerang* en *twisted grip* (prise de main en torsion) pour finir en équilibre en gardant la forme *boomerang*



- *Meat hook* : littéralement “viande suspendue”, c’est une figure de transition pour nous



- *Inside* : c’est la base de la Pole (on s’en sert presque partout), c’est une prise de jambe, quand on est inversé, avec la jambe intérieure par rapport à la barre



- *Outside* : c’est l’autre base en Pole (on s’en sert presque partout), c’est une prise de jambe, quand on est inversé, avec la jambe extérieure



- *Marley* : ça ressemble au bird, mais la prise est différente

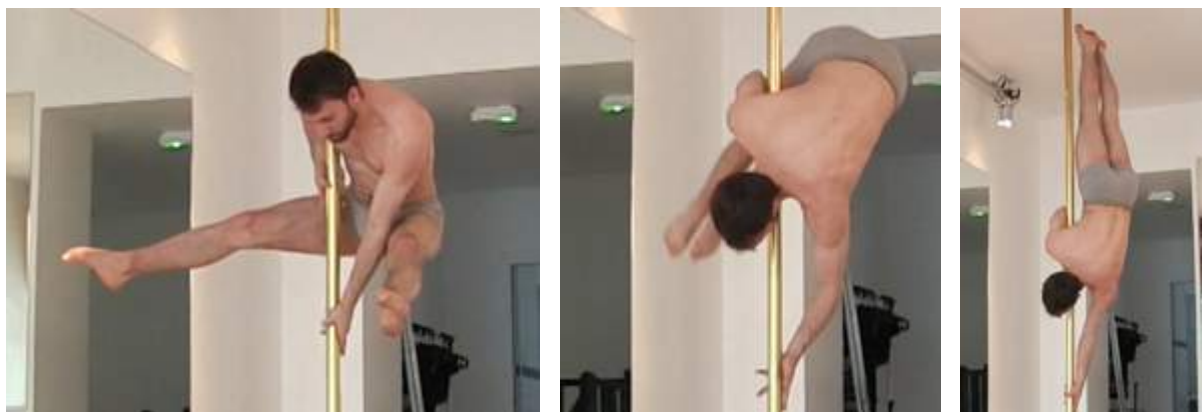


- *Shoulder princess* : variante du *shoulder* "classique", avec une prise de main différente (l'une tendue, l'autre en "cup" VS normalement avec les deux mains en "cup")

- *Seat* : figure assise (une des base de la Pole dance)



- Montée brachiale vers "*straight edge*" : montée avec une prise de bras vers un équilibre inversé, puis figure d'équilibre toute droite



- *Stick* : se tenir droit, à côté de la barre (c'est un *straight edge* à l'endroit, si vous voulez)



- *Angel* : c'est une vrille que je ne saurais pas décrire, mais c'est impressionnant
- *Full moon* : vrille que je ne saurais pas non plus décrire, mais aussi impressionnante
- *Orbiter* : encore une vrille, qui se passe de description



- *Swing* : une autre vrille, plus simple, qui part d'un balancier avec les jambes, face à la barre (dans notre cas, cette vrille donne un élan pour finir en *superman*)
- *Planck depuis l'inside* : c'est une planche, depuis la jambe intérieure



- *Split* : c'est un écart latéral qui vient serrer la barre entre la jambe et le buste (certains l'appellent aussi le "*jade*")



- *Planche triceps* : une planche qui regarde vers le sol, retenue par la force des triceps



- *Dragonfly* : c'est une figure qui vient de l'*outside* et qui se fait normalement avec une jambe tendue



- *Shoulder « pied »* : ce n'est pas le nom de la figure, mais c'est parlant



- “4” et “ 4 enroulé ” : deux versions de la même figure, en enroulé autour de la barre (avec OU sans l’aisselle)



ENS Louis-Lumière
La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12
93213 La Plaine Saint-Denis
Tel. 33 (0) 1 84 67 00 01
www.ens-louis-lumiere.fr

PARTIE PRATIQUE DE MÉMOIRE DE MASTER

—
Spécialité cinéma, promotion 2015-2017
Soutenance : juin 2017

UPSIDE DOWN REVOLUTION

Florent MÉDINA



Photo du tournage d'*Upside Down Revolution* © Nicolas Lascourrèges

Cette PPM fait partie du mémoire intitulé :
« Concevoir une image ciné-chorégraphique, de la prise de vue à la post-production »

Directrice de mémoire : Claire BRAS, agrégée d'Arts Appliqués, enseignante à l'ENS Louis Lumière et chargée d'enseignement à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Président du jury cinéma et coordinateur des mémoires : David FAROULT, maître de conférences en cinéma à l'ENS Louis Lumière

Jury externe : Sophie WALON, docteure de PSL et ATER à l'Ecole normale supérieure (Paris) en études cinématographiques ; Olivia PERESSON, journaliste-réalisatrice et professeur de Pole Dance

SOMMAIRE

Curriculum Vitae	p. 149
Note d'intention	p. 150
Synopsis	p. 152
Liste du matériel	p. 153
Plan de travail du tournage	p. 157
Plan de travail de la post-production	p. 158
Étude technique et économique	p. 159
Synthèse des résultats	p. 160

CURRICULUM VITAE

ASSISTANT CAMÉRA – RÉALISATEUR

FORMATION

- 2014-2017** École Nationale Supérieure Louis Lumière (Saint-Denis), section Cinéma. Habilitation électrique BR. Habilitation projection numérique et argentique.
→ postes techniques sur une quarantaine de films ou exercices.
- 2013-2014** Diplôme de Licence Cinéma, Mention Très Bien, Université Paris 8 (Saint-Denis). Mémoire de licence : « Mise en cadre des corps dans Attache-moi I de Pedro Almodóvar, entre regard, désir et liberté ».
- 2011-2013** Classe Préparatoire aux Grandes Écoles Littéraire, Lycée Frédéric Mistral (Avignon). Spécialité Cinéma.
- 2008-2011** Lycée Honoré d'Urfé (Saint-Etienne). Baccalauréat Général Littéraire Arts, mention Très Bien (option Cinéma).

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- 2016** (3 mois) Technicien image (prise de vue et scénographie) lors de l'atelier de recherche et création « **Le Corps Infini** », dirigé par la chorégraphe **Kitsou Dubois**, en partenariat avec l'Académie Fratellini.
- 2016** Captation de spectacles (opérateur) : *In Goterberg* de **Mireille Pioche**, show mensuel du groupe de drag-queen « **Les Paillettes** », DVD pédagogique de danse pour la chorégraphe **Maïmouna Coulibaly**.
- 2016** (1 mois) Assistant opérateur sur le court-métrage *Entracte* de Carl Demaille (ENSL), encadré par **Gilles Henry AFC**, **Sylvie Carcedo** et **Maxime Héraud**.
- 2016** (1 mois) Stage caméra chez **RVZ** (Ivry-sur-Seine), loueur de matériel de cinéma.
- 2016** (3 jours) Scripte sur *Dorothy* (6 min.), un documentaire de **Dana Mukanova** et **Reda Ait** (collectif THEM) sur une pole-danseuse parisienne.
- 2015** (5 jours) Étalonnage du film de **Pablo Diserens** *Le Cercle* (26 min.).
- 2015** (2 jours) Étalonnage du documentaire *Monica* (6 min.) de **Dana Mukanova** et **Reda Ait** (collectif THEM).
- 2015** (1 semaine) 3ème assistant caméra de **Caroline Champetier AFC** pour les essais caméras chez **RVZ** (Paris) du long-métrage *Le ultime cose* d'Irene Dionisio (1er ass. : Martin Roux) ; produit par Tempesta.
- 2015** (2 jours) 1er assistant caméra de **Sarah Blum** pour un documentaire réalisé par la chanteuse **Camille** (produit par Balulalo).
- 2014** (5 mois) Stage chez **Ciné-Tamaris** (Paris) : assistant archives et iconographie, aide à la production et à la distribution.
- 2014** (6 mois) Stage chez **Nocturnes Productions** (Montreuil). 3ème caméra, assistant production, et installations vidéos pour le film documentaire *Edgar Morin, l'image absorbe le monde* (réalisé par Olivier Bohler et Céline Gaillieur).
- 2013** (1 mois) Stage au **Cinéma Utopia** (Avignon) pendant le Festival de Théâtre : organisation et animation des séances-débat, gestion de la programmation, accueil et billetterie.
- 2012** (1 sem.) Stagiaire projectionniste (pellicule et numérique) au **Cinéma Utopia** (Avignon).

RÉALISATIONS

- 2016** **Eva** (drame de 10 min. ; ENSLL) → sélectionné dans 60 festivals dans le monde entier (Prix Spécial du Jury à Austin, Texas ; Prix du Jury Lycéen à Poitiers, France ; Prix du Meilleur Court-métrage à Buenos-Aires, Argentine ; Prix de la Meilleure Musique à Lisbonne, Portugal ; Prix de la meilleure Photographie à Lyon, France)
- 2015** **Hawa, Maïmouna et moi** (documentaire sur la danse ; ENSLL)
Colorer (court documentaire sur l'artiste « mag » ; ENSLL)
Más y más (comédie dramatique de 3 min. dans un style almodovarrien ; ENSLL) → Festival Chéries-Chéris 2015, Festival « Tournez court » de Rouen 2015 (Prix du Jury, Prix du blogueur)
An die Schönheit (courte animation d'après Otto Dix ; ENSLL)
- 2013** **Audrey** (court-métrage parodique et dramatique de 5 min., à partir d'archives de l'INA ; exposé à la Friche la Belle de Mai pour Marseille Provence Capitale Européenne de la Culture 2013 ; Lieux Fictifs)

Florent MÉDINA



Né le 12/07/1994
à Saint-Étienne

COORDONNÉES

5 place Jules Verne,
93380 Pierrefitte-sur-Seine

Tel. : 06.37.51.99.27

Mail : florent.medina@gmail.com



LANGUES

- **Espagnol** : Haut niveau (C1)
- **Anglais** : Intermédiaire (B2)
- Langue des signes : Débutant
- **Latin** (étudié pendant 8 ans)

INFORMATIQUE

- Très bonne maîtrise des outils bureautiques, web et multimédias (PC et Mac).
- Bonne maîtrise de la suite Office, Photoshop, After Effects, Première, Celtx, Final Cut Pro, AVID, DaVinci.

INTÉRÊTS

- Pratique niveau avancé de la **danse acrobatique (pole dance)** et danse urbaine (dancehall, afro).
- Les **îles Kerguelen** (archipel austral français). Écriture d'un scénario de long métrage documentaire sur les utopies qu'elles ont suscitées : *Utopies des Kerguelen*.
- L'univers ferroviaire : reportage documentaire en cours au sein du Technicentre SNCF de Paris Nord.
- Co-président de l'association d'auto-réparation de vélo « *Cyclolille* ».
- Responsable communication pour l'Association de Promotion des Étudiants de Louis Lumière (APELL).
- Thématiques **LBGTQ, questions du genre, drag-queen**.
- Goût pour le cinéma, la danse, la littérature, les arts plastiques, la langue des signes.
- Voyages (Italie, Espagne, Angleterre, Argentine, Belgique).
- Babysitting.

NOTE D'INTENTION

Mon projet de partie pratique s'inscrit au cœur de ma recherche théorique. En effet, je souhaite mettre en application et interroger concrètement les idées développées dans mon mémoire. J'ai donc choisi de réaliser un court-métrage de ciné-danse pour me confronter directement à la conception d'une image ciné-chorégraphique. Je souhaite toutefois que ma partie pratique soit avant tout une expérimentation. L'issue artistique du projet n'est donc pas fondamentale, et je garde à l'esprit qu'une expérience peut conduire à des tentatives qui n'aboutissent pas. Mon projet de court-métrage est davantage un prétexte pour vérifier ou réfuter des hypothèses. Je souhaite que la partie écrite de mon mémoire puisse se nourrir et entrer en résonance avec cette expérience.

Je me suis intéressé à une danse particulière que je connais bien et qui a été peu explorée par le cinéma : la *pole dance*. J'ai d'abord analysé cette danse quant à ce qu'elle produit en terme d'espace, de point de vue et de regard, de mouvement, de rythme, et de représentation du corps. À partir de cette analyse, j'ai imaginé différentes expériences possibles du côté du cinéma. Je me suis interrogé sur les dispositifs de prise de vue et de post-production qui pourraient être les plus pertinents pour représenter cette danse. Cette étape de mon travail s'est notamment appuyée sur les conclusions que j'avais pu tirer d'une précédente expérience ciné-chorégraphique intitulée « Le Corps Infini », à laquelle j'avais participé aux côtés de la chorégraphe Kitsou Dubois. En effet, beaucoup de points communs existent entre les deux projets puisqu'ils se sont tous deux interrogés sur la manière de filmer des acrobates évoluant sur des agrès verticaux (des cordes pour « Le Corps Infini » ; une barre de *pole dance* pour ma PPM).

Puis, j'ai soumis ces premières idées au danseur Maxime Joret. Ensemble, nous avons commencé à expérimenter les liens possibles entre le cinéma et la *pole dance* sous forme de répétitions basées sur l'improvisation. Chaque tentative cherchait à penser ensemble la danse et le cinéma, à les articuler. Nous avons présenté nos premiers résultats à différents interlocuteurs : des membres de l'équipe tel que le chef opérateur ou le compositeur de la musique, des danseurs ou chorégraphes ayant déjà travaillé sur des projets ciné-chorégraphiques, etc. Les discussions qui s'en sont suivies nous ont permis de préciser nos axes de recherche tant du côté de la chorégraphique que du côté des dispositifs

cinématographiques. Ainsi, nous avons pu fixer un projet pour la danse et pour la caméra : structure de la chorégraphie, rythme, maquettes de la musique, découpage technique, storyboard, projet lumière, liste de matériel, projet de workflow, des idées pour le décor et le costume, etc.

Au moment du tournage, nous avons communiqué à toute l'équipe les documents de préparation du projet. L'organisation du tournage était très semblable à celle d'un tournage classique, mais nous nous sommes laissés la possibilité de passer plus de temps que prévu sur un plan ou bien d'expérimenter une idée survenant sur le moment. Le tournage a été le moment de confrontation au réel de notre projet. Certaines idées ont très bien fonctionné, d'autres beaucoup moins, nécessitant alors de trouver des « solutions » de substitution. Tous les membres de l'équipe se sont emparés du projet, proposant de nouvelles idées ou réagissant instantanément à nos suggestions.

Le second moment de confrontation au réel était la post-production puisqu'il s'agit de mettre en forme la matière filmique récoltée pendant le tournage. En amont, nous avons bien sûr dessiné quelques idées pour le montage ou les effets spéciaux, mais il n'avait pas été facile d'anticiper vraiment cette étape de travail. Nous étions donc plutôt dans une démarche de tâtonnements et d'essais pour trouver comment faire « fonctionner » nos images ciné-chorégraphiques.

Au moment où je rédige la présente note d'intention, le film n'est pas encore terminé. Nous tentons encore quelques expériences quant aux effets spéciaux, quant à l'étalonnage et quant à la bande-son.

SYNOPSIS

Upside Down Revolution, avec des gestes et des images, raconte l'histoire d'un homme condamné à ramper sur le sol d'une immensité désertique. Un jour, il se trouve nez à nez avec un étrange mât vertical, planté dans la terre, au beau milieu de nulle part. L'homme s'en approche et tente de s'y agripper. Se hissant peu à peu, il comprend que ce mât est peut-être son seul moyen d'échapper à la gravité écrasante de son univers et de s'envoler vers de nouveaux horizons, où règnent d'autres lois. Mais une telle ascension n'est pas sans dangers.

LISTE DU MATÉRIEL

Quantité	Désignation	Référence
CAMÉRA		
1	Corps caméra Alexa Studio (Monture PL) + Viseur électronique + Semelle de décentrement + Réhausse arrière + Plaque fixation légère épaule + Support loupe longue + Épaulière + Poignée droite à déclencheur + Plaque fixation batterie V-Lock + Câble alimentation XLR-3 + 2 Câbles alimentation visée (1 x court / 1 x moyen) + Câbles accessoire 12V Anton Bauer + Tournevis 6 pans + Clé 6 pans	SN° K1.71200.0-6201 SN°K2.72008-0-5275 SN°K2.72004-0BP12 SN°K2.72017.0LB-1 SN°K2.66172.0.BPA-2 SN°K2.72000.0VEB-1 SN°K2.72083.0SP-4 SN°KC295P-S SN°KC150 / SN°KC151 SN°353/SW 3.0x75 SN°PB207L/5x15
8	Batteries 12 V	
1	Bloc alimentation secteur 24V	SN°01169
2	Chargeurs de batteries Bebop V-Lock + câbles alimentation	
2	Cartes SxS 64 Go	
1	Caméra Phantom	
1	CineMag	
1	PC portable Phantom avec logiciels PVP et PCC + alim	
1	Câble alimentation caméra Phantom	
2	Câbles Ethernet Phantom + raccord femelle/femelle	
1	Câble multi Phantom	
1	GoPro	Pauline Broulis
1	Fixation GoPro (front, poitrine ou taille)	Maxime Sabin
1	Rig caméra pour 3D-relief (avec 2 caméras Black Magic + optiques + 2 enregistreurs)	Minh Hoang
1	Hyperdeck	Laurent Stehlin
2	SSD	Laurent Stehlin
1	Dock 2 slots USB 3 pour SSD + alim	Florent Médina
1	IQA	
2	Tiges 19	
2	Tiges 15	
OPTIQUE		
2	Zooms sphériques Angénieux Optimo Style 16-40mm et 30-76mm T : 2,8	Thalès-Angénieux
1	Série d'optiques Cooke Mini S4 monture PL : - 18 mm (f/ min 2,8 - max 22 - dist min 10" – front. 110 mm) - 25 mm (f/ min 2,8 - max 22 - dist min 10" – front. 87 mm) - 32 mm (f/ min 2,8 - max 22 - dist min 12" – front. 87 mm) - 50 mm (f/ min 2,8 - max 22 - dist min 20" – front. 87 mm) - 75 mm (f/ min 2,8 - max 22 - dist min 2'6" – front. 87 mm) - 100 mm (f/ min 2,8 - max 22 - dist min 3' – front. 87 mm)	8018-0543 8025-0543 8032-0543 8050-0543 8075-0543 80100-0543
1	Série de bonnettes	
FILTRES		
1	Trame 4x5,6 (fabrication étudiant TPI)	Arthur Cloquet

ACCESSOIRES CAMÉRA		
1	Follow Focus Chrosziel n°1 (pont adaptateur pour tiges 19mm, poignée courte, poignée longue, manivelle)	
1	Follow Focus Moviecam pour Phantom (+ access.)	
5	Bagues de marquage	
1	Commande de zoom motorisée	
1	Mattebox 4x5,6, 2 tiroirs (1 volet supérieur, 2 volets latéraux, dos Ø114 (si zooms)/dos Ø87 et dos Ø110 (si Cooke), pont adaptateur pour tiges 19mm)	
1	Mattebox Moviecam pour Phantom (+ access.)	
1	Bague 130/114	
1	Donut/chaussette	
1	Voile caméra	
VIDÉO		
1	Moniteur Sony OLED 25" + alimentation secteur	PVM-A250 N° 7004569
1	Moniteur actif 3D	Pascal Martin/Ester Jacopin
1	Moniteur transvidéo n°3 (3D) + alimentation secteur + spigot	
1	Moniteur Starlite HD 5" + câble alimentation RS + Mini Bras Magique	15DS0272
1	Câble d'alimentation XLR4 vers lemo 2 (Starlight/Phantom)	
5	Câbles BNC (longs et courts)	
1	Câble HDMI	Didier Nové
2	Câble HDMI 10 m	Yuriko Hirohata
1	Roulante vidéo	
	Lunettes 3D	Didier Nové + Pascal Martin
SAUVEGARDE		
1	Macbook Pro + alimentation secteur	n°2
1	Disque dur Navette 1To	Didier
1	Disque dur de sauvegarde	Laurent Stehlin
2	Disques durs 2To	Florent Médina
ACCESSOIRES OPÉRATEUR		
1	Cellule incidente Spectra digitale	n°7
1	Spotmètre Pentax	n°2
1	Verre de contraste	
1	Charte de gris + GN 18 %	
1	Chercheur de champ	
1	Décamètre	Florent Médina
1	Application Mobile Cine Tool Free	Florent Médina
8	Flèches de conformité cadre + aimants	Florent Médina
1	Dust-Off	
1	Paquet de chiffon bleu	
1	Liquide optique ROSCO	
1	Mire raquette Siemens	

Remarque :

Nous avons prévu plusieurs plans complexes, nécessitant l'utilisation de caméra, d'optiques et d'accessoires vidéo différents. Chaque item demandé a trouvé son utilité, si ce n'est la GoPro, qui n'a finalement pas été utilisée puisque nous nous sommes rendu compte que l'effet produit ne nous convenait pas.

Quantité	Désignation	Référence
MACHINERIE		
1	Tête fluide Studio 80 bol 150	
1	Tête Lambda (tête inversée)	
2	Grandes branches bol 150	
2	Petites branches bol 150	
1	Base bol 150	
1	Base ½ lune	
	Rails circulaires (diam. 6,24/7,48m)	Cinesyl
	Rails de travelling droits 10m + traverses + accessoires	
1	Quart de brie	
1	Col de cygne	
1	Argus + siège	
1	Colonne « Bazooka »	
1	Jeu de colonnettes + coupole bol 150	
2	Praticables 0,50 m + 1m	
1	Jeu de claps (grand + petit) + feutre Velléda	
1	Jeu de cales	
1	Jeu de cubes de base (2 x 5, 2 x 10, 2 x 20, 2 x 40)	
1	Jeu de cubes 15x20x30	
1	Machine à fumée + liquide	BC + recharge 5L F. Médina
1	Niveau à bulles	
10	Bornions	
8	Taps	
25	Elingues	
3	Sangles à cliquet 4m	
1	Talc	
1	Bombe à mater	
1	WD-40	
2	Escabeaux (4 et 6 marches)	
1	Echelle 3 plans	
15	Gueuses	
15	Pinces Stanley	
AUTRES		
2	Ventilateurs	Magasin Photo
1	Enceinte + câble jack	P1
4	Gaffer 25 et 50 mm (divers coloris)	
1	Permacel (25 et 50mm)	
	Accessoires de Pole (tapis échauffement, serviettes, dry hand, chiffon, alcool isopropylique, chiffons, chaussons, peignoir ou combinaison)	Florent Médina + Maxime Joret
1	Crashmat	Elodie
3	Matelas	P2
1	Vermorel	
	Bâches de protection	

Remarque :

Nous avons prévu un découpage complexe nécessitant l'utilisation d'une machinerie lourde et parfois « bricolée ». Les configurations étaient souvent dangereuses ou précaires, mais nous avons prévu le matériel de machinerie nécessaire pour travailler en sécurité.

Quantité	Désignation	Référence
ÉCLAIRAGE		
1	10 Kw Fresnel 3200 K	
2	5Kw Fresnels 3200 K	
4	2Kw Fresnels 3200 K	
4	1Kw Fresnels 3200 K	
2	500W Fresnels 3200 K	
1	SL1 + accessoires	
2	Lucioles et accessoires	
15/20	Ampoules E14 et E27 + suspensions	B. Ciné + F. Médina + M. Sabin
1	Jeu de grilles pour projecteurs	
1	Jeu de mamas	
1	Roue chromatique	
6	Drapeaux (PM et GM)	
1	Jeu d'orgue 6 x 3Kw	
1	Boîte de branchement tri (3 sorties mono 32A)	
4	Boîtes M6	
6	Lignes Mono	
2	Lignes Tri	
2	Pied Wind-up	
10	Pieds de 1000	
6	Pieds U126	
2	Bases tortue	
6	Presses cyclones	
10	Mains de singe	
10	Rotules	
4	Bras Magiques + Clamp	
30	Prolongateurs	
1	Toile de Spi 4x4m	
	Diffusions (216, 250, 251)	
	DN (3, 6, 9)	
	CTO (full, ½, ¼, ⅛)	
	CTB (full, ½, ¼, ⅛)	
	Gélatines colorées	
	Pinces à linge	
	Cinefoil	
	Lampes de secours	

Remarque :

Nous avons prévu une liste lumière assez longue, bien que nos effets soient relativement simples. En effet, de nombreux projecteurs nécessitaient une accroche en hauteur ne permettant pas de les manipuler à notre guise. Prévoir des consoles de contrôle, ainsi que des projecteurs en « spare » s'est révélé salvateur. Il n'y a que la toile de spi que nous n'avons finalement pas utilisé, faute d'espace disponible pour l'accrocher.

PLAN DE TRAVAIL DU TOURNAGE

JOUR	N°	Echelle / Angle	Caméra	Focale	Haut.	Mouvement			Machinerie	Action / Figures	Effets lumière
						360°	Trav. droit	Fixe			
Lundi	4 / 1	Large 360 à hauteur	Alexa	25 mm	1,5 m	360°			Fumée (moyen et de plus en plus, à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4, 5 tout – 6 dégingo
	4 / 2	Large / Version fixe / à hauteur	Alexa	25 mm	1,5 m			Fixe	Fumée (moyen et de plus en plus, à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4, 5 tout – 6 dégingo
	4 / 3	Rappr. 360 à hauteur	Alexa	50 mm	1,5 m	360°			Fumée (moyen et de plus en plus, à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4, 5 tout – 6 dégingo
	4 / 4	Rappr. / Version fixe / à hauteur	Alexa	50 mm	1,5 m			Fixe	Fumée (moyen et de plus en plus, à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4, 5 tout – 6 dégingo
Mardi	4 / 5	GP + Détails / 360 / à hauteur	Alexa	70 mm	1,5 m	360°			Fumée (moyen et de plus en plus, à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4, 5 tout – 6 dégingo
	4 / 6	GP + Détails / Version fixe / à hauteur	Alexa	70 mm	1,5 m			Fixe	Fumée (moyen et de plus en plus, à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4, 5 tout – 6 dégingo
	2 / 2	Large 360 Légère CP si possible	Alexa	25 mm	0,3 m	360°			Fumée (un peu, en haut, au loin) + 360° + tête lambda OU col de cygne	Premiers contacts avec la barre (Seq. 2 & 3)	2 allumage niveau – 3 allumage ampoules
	2 / 3	Rappr. 360 Légère CP si possible	Alexa	50/70 mm	0,3 m	360°			Fumée (un peu, en haut, au loin) + 360° + tête lambda OU col de cygne	Premiers contacts avec la barre (Seq. 2 & 3)	2 retour normal – 3 allumage ampoules
	7 / 1	Large / 360 / à hauteur	3D	15/20 mm	1,7 m	360°			Fumée (moyen à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 7, 8) + Action 9	7 retour normal – 8 extinction progressive – 9 indéfini
	7 / 2	Large / version fixe / à hauteur	3D	15/20 mm	1,7 m			Fixe	Fumée (moyen à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 7, 8) + Action 9	7 retour normal – 8 extinction progressive – 9 indéfini
	7 / 3	Rappr. / 360 / à hauteur	3D	30 mm	1,7 m	360°			Fumée (moyen à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 7, 8) + Action 9	7 retour normal – 8 extinction progressive – 9 indéfini
	7 / 4	Rappr. / Version fixe / à hauteur	3D	30 mm	1,7 m			Fixe	Fumée (moyen à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 7, 8) + Action 9	7 retour normal – 8 extinction progressive – 9 indéfini
	7 / 5	GP + Détails / 360	3D	50 mm	1,7 m	360°			Fumée (moyen à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 7, 8) + Action 9	7 retour normal – 8 extinction progressive – 9 indéfini
	7 / 6	GP + Détails / Version fixe	3D	50 mm	1,7 m			Fixe	Fumée (moyen à hauteur) + 360° + ventilo	Choré (seq. 7, 8) + Action 9	7 retour normal – 8 extinction progressive – 9 indéfini
Mercredi	9 / 1	Rappr. Face à hauteur	3D	35 mm	1,6 m		Trav. AR de suivi		Fumée (en haut) + Trav. AR de suivi	M s'éloigne de la barre	9 indéfini
	9 / 2	Rappr. Dos à hauteur	3D	35 mm	1,6 m		Trav. AV de suivi		Fumée (en haut) + Trav. AV de suivi	M s'éloigne de la barre	9 indéfini (changement d'axe)
	9 / 3	Rappr. Latéral à hauteur	3D	35 mm	1,6 m		Trav. Lat. suivi		Fumée (en haut) + Trav. Latéral de suivi	M s'éloigne de la barre	9 indéfini
	9 / 4	Large / Face	3D	20 mm	1,6 m			Fixe	Fumée (en haut)	M s'éloigne de la barre	9 indéfini
	9 / 5	Large version vide	3D	20 mm	1,6 m			Fixe	Fumée (en haut)	VERSION VIDE	9 indéfini
	9 / 6	Large – rapp. / dos	3D	20 mm	1,6 m			Fixe	Fumée (en haut)	M s'éloigne de la barre	9 indéfini (changement d'axe)
	4 / 7	Contre-plongée totale	Alexa	25 mm	0,2 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + tête lambda ou col de cygne + bormoi en haut + ventilo	Choré (seq. 4, 5, 6)	4 tout
	6 / 1	Contre-plongée totale	3D	25mm	0,2 m			Fixe	Fumée (en haut) + tête lambda ou col de cygne + bormoi en haut + ventilo	Choré seq. 6	6 extinction progressive
	7 / 7	Plongée totale	3D	25 mm	3 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + fixation d'en haut (Florent)	VERSION VIDE	7 retour normal
	7 / 8	Plongée totale version sans amorce	3D	25 mm	3 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + fixation d'en haut (Florent)	VERSION VIDE	7 retour normal
	7 / 9	Plongée totale inversion lumière amorce	3D	25 mm	3 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + fixation d'en haut (Florent)	VERSION VIDE	7 Inversion lumière
	7 / 10	Plongée totale inversion lumière sans amorce	3D	25 mm	3 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + fixation d'en haut (Florent)	VERSION VIDE	7 Inversion lumière
	MM	+ Plans de matière au sol à la fin de la journée	3D	?	?				Fumée + terre		
Jeudi	1 / 1 B	Large / latéral – ras du sol – version VIDE	Alexa	25 mm	0,9 m		Trav. AV ou AR		Fumée (en haut) + Trav AV ou AR	(Vide) SQ1 et 2	Contre
	1 / 1 A	Large / latéral – ras du sol – avec amorce	Alexa	25 mm	0,9 m		Trav. AV ou AR		Fumée (en haut) + Trav AV ou AR	SQ 1 et 2	Contre
	2 / 1	Large	Alexa	15 mm	1,2 m			Fixe	Fumée (en haut)	Premiers contacts avec la barre (Seq. 2 & 3)	Allum fil
	1 / 2	Rappr. / face	Alexa	25 mm	0,5 m		Trav. AR		Fumée (en haut) + Trav AR	SQ 1 et 2	Contre
	1 / 4	GP visage	Alexa	50 mm	0,3 m		Trav. Suivi AR		Fumée (en haut) + Trav suivi AR	Avancée jusqu'à la barre (visage) – SEQ 1 & 2 & 3	Contre
	1 / 5	GP main	Alexa	50 mm	0,3 m		Trav. Suivi AR		Fumée (en haut) + Trav suivi AR	Avancée jusqu'à la barre (main)	Contre
	1 / 6	Subjectif	Alexa	35 mm	0,3 m		Trav. AV		Fumée (en haut) + Trav AV	Subjectif – VIDE	Contre
	1 / 7	Subjectif	Alexa	35 mm	0,3 m		Trav. AV		Fumée (en haut) + Trav AV	Version avec amorce	Contre
	1 / 3	Rappr. Plongée / 3/4	Alexa	35 mm	1,4 m		Trav. Suivi latéral		Fumée (en haut) + Trav Suivi Latéral	Avancée jusqu'à la barre (enfer) SEQ 1 & 2 & 3	Contre
	3 / 1	Amer – Large / contre-pl	Alexa	35 mm	1,3 m		Trav. AR		Fumée (en haut) + Trav AR	Croix replié	Ampoules
	6 / 4	Plan large VFX	Alexa	25 mm	1,6 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + ventilo	Choré seq. 6, rebondit bord cadre au moment de ses milles	6 dégingo
	6 / 1	Large / débouillage 180°	Alexa	25 mm	1,6 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + ventilo + tête lambda	Choré seq. 6	6 Variations
	6 / 3	Plongée totale avec choré	1 BM		3m 40			Fixe	Fumée (à hauteur) + ventilo + accroche en haut		
5 / 1	Caméra embarquée	Gopro	/	/				Fumée (à hauteur) + Fixations Go Pro + ventilo	Choré (seq. 5, 6)	5 tout	
Vendredi	M1	Matères 1 – Terre	Phantom	?	?			Fixe	Bassine	Agiter la matière – PAS D'ACTEUR	Indéfini
	M2	Matères 2 – Gaz	Phantom	?	?			Fixe	Fumée	Agiter la matière – PAS D'ACTEUR	Indéfini
	6 / 2A	Large	Phantom	25mm	1,5 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + ventilo	Choré seq. 6 (à préciser)	6 dégingo
	6 / 2B	Rappr.	Phantom	50 mm	1,5 m			Fixe	Fumée (à hauteur) + ventilo	Choré seq. 6 (à préciser)	6 dégingo
	P3	Portrait 3 – Plan rap. à préciser SANS DOUTE SUPPRIMÉ	Phantom	40 mm	?		Travelling OU	Fixe	Fumée (?)	Fin seq. 9	Potentialement ouverture lumière
	P1	Portrait 1 – Plan large chute du corps	Phantom	40 mm	?			Fixe	Fumée + praticable + ventilo + matelas	Fin seq. 9	Pénombre
	P2	Plan avec lumière mobile / Corps huilé / Plusieurs échelles	Alexa	40 mm	?			Fixe	Fumée (?) + roue chromatique		Lumière mobile
	MM	+ Plans de matière au sol à la fin de la journée	Alexa	?	?				Fumée ?		

SON : 2 HEURES

Remarque : Le plan de travail a globalement été respecté. Nous avons cependant pris beaucoup de retard les premiers jours, ce qui nous a obligé à décaler certains plans ou à revoir le découpage (supprimer des plans, ou les combiner avec d'autres). Certains plans ont également été annulés, étant jugés peu pertinents quand nous les testions.

PLAN DE TRAVAIL DE POSTPRODUCTION

CALENDRIER DE POST-PRODUCTION	
jeudi 20 avril 2017	Copie des rushes sur les serveurs. Créations des projets sur AVID et After Effect.
du 21 au 29 avril 2017	Montage et VFX. Export image pour le son et la musique.
du 2 au 20 mai 2017	Recomposition de la musique et validation des nouvelles maquettes.
du 15 mai au 3 juin 2017	Etalonnage et fin des VFX.
du 22 mai au 3 juin 2017	Enregistrement de la musique + orchestration + mixage. Montage son et design sonore + mixage. Exports de la bande-son pour finalisation.
du 6 au 9 juin 2017	Finalisation du film sur Rain. Exports des copies master pour livraison

ÉTUDE TECHNIQUE ET ÉCONOMIQUE

Voici un tableau récapitulant les dépenses de ma partie pratique :

Objet	Quant.	Coût unit.	Total
Repas du midi semaine (12 pers. x 5 j.) Cantine Arpège (Cité du Cinéma)	55	7,37 €	442,20 €
Repas du samedi (équipe réduite : 8 pers.)	8	5,55 €	44,40 €
Transports du matériel (1 plein d'essence)	1	55 €	55 €
Table régie	-	-	201,52 €
Maquillage et VFX (Make Up Forever + Sephora)	-	-	82,65 €
Consommables : liquide machine à fumée, ampoules (LBS + Leroy Merlin)	-	-	132,54 €
Décor : 50m2 de gazon (Les gazons parisiens)	50	5 €	225 €
Location barre de Pole dance + fixation (forfait 1 semaine ; Pole Dance Paris)	-	-	136,33 €
Location rails circulaires (forfait 1 semaine ; Cinesyl)	-	-	400,80 €
Cachet Maxime Joret (danseur)	-	-	400 €
DÉPENSE TOTALE			2 120,44 €

Le financement de ma partie pratique a été possible grâce :

- à l'enveloppe prévue par l'ENS Louis Lumière, à hauteur de 600 € ;
- une campagne de crowdfunding sur KissKissBankBank, à hauteur de 1631 €.

Nous remercions l'ENS Louis Lumière, ainsi que tous les donateurs de KissKissBankBank pour leur soutien.

SYNTHÈSE DES RÉSULTATS

Bien que ma partie pratique ne soit pas encore totalement terminée à l'heure de cette synthèse, nous pouvons toutefois commenter nos résultats (en complément de nos analyses en troisième partie de ce mémoire).

D'abord, nous sommes très satisfaits de l'expérience en elle-même. Notre projet de confronter les idées théoriques de ce mémoire à la mise en pratique de celles-ci était plutôt pertinent et nous a permis de d'identifier plusieurs points importants.

Ainsi, le principe de *choréalisation* s'est révélé primordial dans la conduction de cette expérience. En effet, concevoir un projet liant la danse et le cinéma n'est pas une tâche aisée, mais ce type de collaboration conduit à un résultat beaucoup plus abouti et intéressant.

Les questions qui traversent le cinéma et la danse ne se posent pas de la même façon, et c'est en cela qu'un projet ciné-chorégraphique n'est pas une mince affaire. Néanmoins, le fait de vouloir trouver des réponses communes à ces deux arts rend la démarche très stimulante et finalement très productive. La rencontre de la *pole dance* et du cinéma a permis d'identifier assez rapidement les chemins les plus propices à l'exploration des notions communes à ces deux arts, à savoir l'espace, le point de vue, le mouvement et la représentation du corps.

Nous avons imaginé ce projet dans la continuité de nos recherches et expérimentations sur « Le Corps Infini ». En fin de parcours, nous sommes heureux de constater que ce fut effectivement le cas, puisque les résultats de cette première expérience ont été convoqués tout au long de la réalisation de ma partie pratique. *Upside Down Revolution* a permis de pousser la réflexion un peu plus loin, et parfois de déplacer nos axes de recherche vers des problématiques que nous n'avions pas pu pleinement explorer auparavant.

Nous regretterons peut-être un manque de temps pour parfaire nos expériences. Nous avons dû nous résoudre à buter sur certains échecs et faire certaines concessions. Nous sommes persuadés qu'il serait judicieux de mener d'autres expériences de la sorte pour affiner nos hypothèses, en repartant de ce que nous a appris cette partie pratique. Opérer un va-et-vient entre la recherche théorique et la recherche expérimentale est un processus laborieux mais très enrichissant.