

ENS Louis Lumière

La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 92213 la Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0)1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

MEMOIRE de MASTER

Spécialité Cinéma, Promotion 2012-2015

Soutenance de Juin 2015

- Focales et Mise en Scène -

Différentes représentations de la Profondeur du Champ

Paul PRACHE

Ce Mémoire est accompagné
de la Partie Pratique de Mémoire intitulé : *la Cérémonie*

Directeur de Mémoire : Pascal MARTIN.

Présidente du Jury Cinéma et Coordinatrice des Mémoires : Giusy PISANO.

ENS Louis Lumière

La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 92213 la Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0)1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

MEMOIRE de MASTER

Spécialité Cinéma, Promotion 2012-2015

Soutenance de Juin 2015

- Focales et Mise en Scène -

Différentes représentations de la Profondeur du Champ

Paul PRACHE

Ce Mémoire est accompagné
de la Partie Pratique de Mémoire intitulé : *la Cérémonie*

Directeur de Mémoire : Pascal MARTIN.

Présidente du Jury Cinéma et Coordinatrice des Mémoires : Giusy PISANO.

*Je remercie sincèrement M. Pascal Martin, directeur de ce mémoire,
pour m'avoir aidé et guidé au long de ces recherches,
Morgane Maurel, Victoria Machado et Cloé Chope,
qui par leur travail permirent la création d'une Partie Pratique de qualité,
ainsi que Justine Rouet-Chabaux,
dont la patience et l'aide m'ont aidé à terminer ce travail*

Résumé du Mémoire

Le mémoire présent s'attache à évaluer le poids des effets de perspective dans la mise en scène – c'est-à-dire, à reconsidérer la mise en scène comme un ensemble incluant la scénographie et le travail de l'espace – et à mesurer dans ce travail de l'espace l'importance des effets de perspective. La perspective y est acceptée comme une façon de construire la profondeur du champ ; ou plus exactement, au-delà de la seule question des lignes fortes qui construisent l'image, du concept de la convergence des lignes vers le point de fuite, il s'agit d'analyser les rapports entre narration et espace. A cette fin, nous allons nous intéresser plus particulièrement à la question du choix de la focale, et plus spécifiquement encore à celle des courtes focales, dont il est communément admis qu'elles amplifient l'effet perspectif. Qu'en est-il vraiment ? A travers un exposé des différentes façons de construire une profondeur du champ, ainsi qu'une analyse de *l'Armée des Douze Singes* de Terry Gilliam et de *Dark City*, nous verrons ce qu'il en est. L'ensemble se clôturera par une expérimentation dans le cadre de notre Partie Pratique de Mémoire, *la Cérémonie*.

Mots-Clés : Perspective, Architecture, Espace, Cinéma, Profondeur, Focale, Scénographie, Terry Gilliam.

Master Thesis' Abstract

This thesis attempts to evaluate the weight of perspective effects in scenography – in other words to reconsider the scenography as a totality, including the stage design and work space - and measured in this work space the importance of perspective effects. The perspective is in it accepted as a way to build the depth of field ; rather, beyond the single issue of strong lines that construct the image, the concept of convergence of lines toward the focal point, it is to analyze the relationship between narration and space. For this, we will look specifically at the point of choosing the focal length, and even more specifically to the short focal lengths, which are commonly accepted as amplifying the perspective effect. What about this ? Through a discussion of different ways to build a depth of field and an analysis of Terry Gilliam's *Twelve Monkeys* and Alex Proyas' *Dark City*, we will see. The set will close with an experiment in our Memory's Practice Part, *the Ceremony*.

Key-Words : Perspective, Architecture, Space, Cinema, Depth, Focal, Scenography, Terry Gilliam.

<u>INTRODUCTION</u>	p. 3
<u>PARTIE 1 – la Représentation de l'Espace, Histoire et Outils</u>	p. 6
I. <u>L'Histoire en Perspective et la Situation Spatiale dans les Arts de l'Image</u>	p. 7
II. <u>L'Evolution du Décor de Cinéma</u>	p. 13
III. <u>Une Histoire des Optiques et Focales</u>	p. 19
<u>PARTIE 2 – les Paramètres de la Représentation Spatiale</u>	p. 24
I. <u>Les différents Indices Monoculaires de la Profondeur du Champ</u>	p. 28
a) Un sujet plus lointain donne une image plus petite.....	p. 28
b) Un sujet plus lointain a des caractéristiques différentes.....	p. 30
c) Un sujet plus lointain se meut plus lentement.....	p. 31
d) Modalités mineures,	p. 32
e) Applications.....	p. 33
II. <u>L'Impact des courtes focales sur la Perception de l'Espace au Cinéma</u>	p. 35
a) Le registre optique.....	p. 36
b) Le registre esthétique.....	p. 38
c) Le registre psychologique.....	p. 40
<u>PARTIE 3 – Applications Pratiques</u>	p. 44
I. <u>Présentation des Films étudiés</u>	p. 45
a) <i>l'Armée des Douze Singes</i> et son équipe.....	p. 45
b) <i>Dark City</i> et son équipe.....	p. 48
II. <u>Applications aux Films étudiés</u>	p. 51
a) Les cadrages.....	p. 51
b) Les choix optiques.....	p. 58
c) Traitement des espaces et scénographie.....	p. 66
III. <u>Applications à la Partie Pratique de Mémoire</u>	p. 74
<u>CONCLUSION</u>	p. 84
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	p. 87
<u>FILMOGRAPHIE</u>	p. 89
<u>TABLES des ILLUSTRATIONS</u>	p. 90
<u>DOSSIER PPM</u>	p. 94

Depuis les débuts du cinéma, il existe une problématique simple, qui pose des questions autant esthétiques que techniques ; il s'agit de la situation de l'action dans un décor. Décor étant ici accepté au sens large de tous les éléments présents dans le champ et qui encadrent l'action principale. Qu'il soit construit pour l'occasion ou préexistant au film, les options sont nombreuses dans le rôle qu'on lui accorde. Le décor peut être lisible et cohérent, ou volontairement ardu à saisir; ses attributs sont variables (de la simple nécessité de situation historique et géographique, aux apports symboliques ou métaphoriques à la progression du scénario, voire à la contribution directe aux valeurs servies par le film). Il habille les personnages, leurs gestes et leurs répliques, d'un surplus d'informations vital. Sur le plan esthétique, il peut puissamment contribuer à la composition de l'image en imposant ses propres lignes de force. Il s'agit donc pour moi – et ma formation initiale d'architecte n'y est sûrement pas étrangère – d'un élément particulièrement important de la mise en scène.

Historiquement, la construction du décor hérite dès les débuts du cinéma d'habitudes, venues du théâtre ou de l'architecture. Lors de sa progression à travers les décennies, une des questions majeures dans sa conceptualisation fut ainsi, la gestion de la profondeur ; des toiles peintes aux décors construits, et dans la droite ligne des réflexions de la Renaissance sur la perspective et la représentation en deux dimensions d'espaces tridimensionnels, il a souvent été important d'y créer la sensation d'une sensation de champ étendu. On passe ainsi de la question de ce qui est – un décor existant – à la question de sa captation et de son rendu dans un espace fictif – celui du film – puis de sa projection sur la surface plane de l'écran. Ceci soulève de nombreuses questions de la re-création dans la psyché du spectateur d'un espace virtuel, questions pouvant mener jusqu'à une analyse des principes de montage. Ayant déjà rédigé un mémoire sur ces questions d'un point de vue de l'analyse de la mise en scène pour l'Université Paris-10 Nanterre, j'avais envie à Louis Lumière de l'aborder d'un point de vue technique afin de viser une certaine complémentarité dans ces travaux.

C'est pourquoi s'est tout naturellement imposée l'idée de travailler sur un des paramètres qui influe grandement sur la perception que l'on peut avoir d'un décor capté au cinéma : il s'agit du choix de la focale. Si les travaux ont été nombreux sur ce que ce choix provoque en termes photographiques, que ce soit en termes d'écrasement ou d'amplification de la profondeur du champ que du rendu perspectif, j'en ai peu trouvé qui aient fait le lien entre une envie initiale de profondeur du champ à l'image, les choix techniques à opérer pour l'obtenir et le rendu effectif de ces choix dans leur impact sur la mise en scène. Il s'agit en définitive de considérer la

profondeur comme un outil de construction d'un espace narratif. C'est cette notion de chaîne que j'aimerais rendre, quelque chose qui relie au sein d'un même travail des envies, des outils et un résultat, et de là vient ma problématique principale : comment faire un choix de focale cohérent avec une envie de mise en scène de la profondeur du champ.

Le plan de ce mémoire est directement inspiré de ce chemin de réflexion. La première partie sera dédiée à une situation succincte des différents éléments considérés et de leur évolution à travers l'histoire. Afin de mener ce travail, j'aimerais commencer par m'intéresser à des ouvrages sur la perspective, comme ceux d'Erwin Panofsky qui font référence sur le sujet, mais également au très bon livre de Edward Hall – anthropologue qui s'est particulièrement intéressé à la perception de l'espace –, *la Dimension Cachée*. Nous commencerons donc par l'histoire de la perspective et de la représentation des espaces tridimensionnels. Le second thème de cette première partie sera l'histoire des optiques et des focales disponibles pour enrichir la grammaire cinématographique ; perfectionnement des objectifs, invention du téléobjectif, objectif grand angle, de l'objectif à focale variable... Ceci en tentant de les inscrire dans la logique historique de l'évolution des styles cinématographiques selon certaines étapes majeures. Je compte employer à cet effet une partie de mon travail pour Paris-10 Nanterre sur la conceptualisation du décor, ce qui permettra de mieux comprendre l'évolution du rôle qu'il a pu jouer. Une fois tous ces éléments posés, nous pourrons aborder la seconde partie.

Celle-ci sera consacrée aux paramètres techniques à prendre en compte dans le choix d'une focale. Il s'agira d'expliquer comme la focale interagit avec le champ visuel du spectateur. Cet élément inévitable de la grammaire cinématographique induisant des effets secondaires sur la profondeur de champ (et non la profondeur du champ), j'espère ainsi construire une vraie réflexion sur l'esthétique de l'image, à travers une approche la plus rigoureuse possible. Afin de poser des bornes plus claires à mon mémoire, j'ai choisi de limiter celui à l'étude de la différence entre le choix d'une courte focale (de type grand angle) et le choix d'une focale normale. Ceci car les questions qui émergent lors de ce choix ne seraient pas fondamentalement différentes si j'avais choisi d'aller plus loin en intégrant le téléobjectif (et les très longues focales), ce qui sera évidemment détaillé plus avant dans ce mémoire. Il faudrait dans cette deuxième partie exprimer la richesse et la diversité des facteurs qui jouent sur la profondeur apparente du champ et la répartition des éléments dans l'espace ; les indices monoculaires et binoculaires, notamment. Ceci permettra de remettre la perspective en place dans le contexte bien plus vaste de la psychophysiologie de la perception humaine. J'aimerais notamment y aborder le sujet de la focale normale, ce concept communément admis qui voudrait que pour un format de capteur donné, il existerait une longueur focale « non déformante », qui correspondrait à la vision

humaine et permettrait une immersivité maximale dans le film (selon le fantasme d'une captation non déformante du réel, c'est-à-dire en définitive d'un cinéma qui ne serait pas un prisme supplémentaire entre nous et le réel). Je compte me référer particulièrement à certaines idées reçues dans le monde du cinéma pour les confronter à la réalité de la perception, en essayant d'y trouver des contre-exemples ou de mettre les théories en pratique. C'est également à l'issue de cette deuxième partie que je compte entamer le travail préparatoire de ma partie pratique de mémoire, en tirant des tests et des sondages quelques premières conclusions à appliquer dans le court métrage pour les vérifier de façon empirique.

La troisième partie, enfin, emploiera deux films pour étudier de façon plus précise les relations entre focales et mise en scène par l'espace. Mon projet étant aussi d'évoquer la richesse qu'offre la perspective dans le décor un inducteur de sens et un outil de narration, cette partie serait en quelque sorte la synthèse de la première et de la seconde, puisqu'elle appliquerait les résultats de la recherche scientifique aux principes esthétiques et narratifs. Toujours, demeurerait centrale la question de la profondeur, comme effet contributif à la construction d'une mise en scène de l'espace, et qui prend tout son sens si l'on conçoit d'une certaine façon le rôle d'un décorateur qui s'intègre à un projet filmique global. La question principale dans le choix entre la courte focale et la focale normale est, selon moi, l'intégration à la composition de l'image des lignes de perspective fortes du décor (ou leur exclusion) ; mais également, la problématique de la déformation de la géométrie de l'espace, ainsi que les effets de répartition des éléments dans la profondeur et du déplacement des acteurs. Dans cette troisième partie, j'approfondirai également le travail de la partie pratique en exploitant les images captées pour les comparer avec les films étudiés et les hypothèses de travail. Ces confrontations seront fondamentales pour valider ou invalider les questions posées par la seconde partie.

- PARTIE I -
la Représentation de l'Espace - Histoire et Outils

I. L'Histoire en Perspective et la Situation spatiale dans les Arts de l'Image.

Nous allons pour commencer nous intéresser à ce qui nous concerne directement, la représentation de l'espace dans les arts visuels ; autrement dit à ce changement progressif des façons de construire graphiquement le rendu de la profondeur, qui nous a mené aux conventions actuellement en vigueur dans notre sphère culturelle. Il est aujourd'hui communément admis que la perspective linéaire telle que nous la connaissons, et qui correspond à un moyen de représenter sur une image en deux dimensions la profondeur d'un espace tridimensionnel, a été particulièrement codifiée lors du Quattrocento, par les peintres de la Renaissance italienne.

Auparavant, et même sans parler de temporalité, en-dehors de la sphère occidentale, peintures et dessins pouvaient des systèmes de représentation différents, qui intégraient par exemple des considérations sociales – plutôt que des distances – pour déterminer les proportions des différents éléments représentés (on pense notamment à la perspective verticale du système égyptien, qui plaçait un Pharaon immense au sommet d'une superposition de minuscules inférieurs, ou à la perspective signifiante des représentations médiévales, n'employant parfois qu'un seul plan sur fond d'or enluminé). Loin d'être une seule question d'époque, il s'agit aussi de différences culturelles fondamentales, et « une des fonctions majeures de l'artiste est d'aider le profane à structurer son univers culturel [...] L'analyse des peintures du Moyen-Age révèle comment l'artiste de l'époque percevait le monde »¹. Lors d'une longue partie de notre histoire, les modes de représentation de l'espace n'étaient donc pas liées qu'à des impératifs de réalisme, mais servaient aussi, parfois surtout, des enjeux symboliques. On trouve des traces de réflexions sur la perspective très tôt, dès l'Antiquité grecque, ainsi qu'en Orient avec le *Traité d'Optique* d'Alhazen, qui, écrit au XI^{ème} siècle et traduit en italien au XIV^{ème} siècle, ne fut sans doute pas étranger à l'intérêt des peintres italiens pour cette nouvelle façon de faire.

Comme le dit Edward Hall dans son excellent ouvrage *la Dimension Cachée*, la Renaissance introduisit « l'espace tridimensionnel comme fonction de la perspective linéaire [...] La découverte des lois dites de la perspective, selon lesquelles toutes les lignes de perspective doivent converger en un seul point, a pu être attribuée en partie au peintre Paolo Uccello de Florence. Quel que soit le rôle réel d'Uccello, une fois découvertes, les lois de la perspective se répandirent très vite et trouvèrent rapidement leur expression ultime dans un incroyable tableau de Botticelli, *la Calomnie*. Pourtant la peinture de la Renaissance recelait une contradiction fondamentale. Maintenir l'espace statique et en organiser les éléments par rapport à un unique

¹ Edward HALL, *la Dimension Cachée*, Paris, éditions du Seuil, 1971, pp. 105-110.

point de perspective revenait en fait à traiter l'espace tridimensionnel selon deux dimensions seulement »².

Mais précisons ce qu'est la perspective. Il s'agit étymologiquement de l'association de deux mots latins, à savoir *per-*, "à travers", et *spectare*, "regarder". Cette image traduit le concept à l'origine de la perspective, c'est-à-dire l'idée ancienne que de l'œil humain partent une série de droites visant les points caractéristiques d'une image (ou d'une scène en trois dimensions). Le rôle du peintre – de celui qui compterait relever sur une surface, comme celle de la toile, l'image de cette scène – serait donc d'y reporter les points aux intersections de ces droites et du plan de sa toile. La perspective suppose donc un point de vue défini et fixé sur une configuration spatiale, qui influe notamment sur la hauteur de la ligne d'horizon. « Les effets de trompe-l'œil, si populaires pendant et après la Renaissance, symbolisent cette conception de l'espace visuel perçu à partir d'un point unique. La perspective de la Renaissance ne se borna pas à lier la figure humaine à l'espace selon une mathématique rigide qui réglait ses dimensions en fonction des différentes distances, mais elle força l'artiste à s'habituer à la fois à la composition et au plan »³. En réalité, les lois de la perspective ont assez vite évolué ; car il s'agit là d'une conception à un point de fuite, un peu rigide. La multiplication de ces points de fuite permet une souplesse plus grande. Ce furent les premiers architectes et génies de la Renaissance, Alberti en 1435 avec *de Pictura* et Brunelleschi (bâtitteur entre autres choses de la coupole de la cathédrale de Florence), qui analyseront, décriront et expliciteront cette nouvelle conception, afin d'en faire un outil efficace et construit. Albert Dürer fut de ceux qui l'importèrent au-delà des Alpes, au travers de ses fameuses gravures, et ce mode de représentation s'imposa peu à peu comme le standard, le classique occidental.

Mais il n'y a pas une seule sorte de perspective. Celle qui nous intéressera dans ce mémoire est la perspective linéaire, ou la construction de l'espace suivant des lignes de force s'organisant géométriquement en convergence du point de fuite (ou des points de fuite), placé(s) sur la ligne d'horizon. En fait, le philosophe James Gibson, dans son ouvrage *the Perception of the Visual World*, en dénombre treize types, par exemple les perspectives de texture, de dimension, celles qui font appel à la vision stéréoscopique, aux différences de variation de vitesse en fonction de la distance, etc...⁴ Nous pourrions aussi parler des perspectives axonométriques (ou vues géométrales), mais elles ne sont que de peu d'importance dans le champ artistique. Ces différentes façons qu'a l'esprit humain d'évaluer les distances et l'espace qui l'entoure, de se constituer une cartographie locale, ont été re-explorées de façon scientifique

² Edward HALL, *la Dimension Cachée*, Paris, éditions du Seuil, 1971, p.111.

³ id., p. 112.

⁴ James J. GIBSON, *The Perception of the Visual World*, Houghton Mifflin, 1950.

au XIX^{ème} siècle, par les chercheurs, biologistes, opticiens, physiciens, et les artistes de mouvements s'intéressant de près à la théorie physique (comme l'impressionnisme). La perspective conique en usage, supposant la convergence des rayons lumineux vers un unique œil (donc, une vision monoculaire) était immédiatement transposable aux principes de la photographie naissante. Paradoxalement, c'est bien l'arrivée de la photographie et de sa capacité à décrire fidèlement la géométrie des espaces suivant les lois de l'optique et les principes perspectifs classiques, qui aurait libéré la peinture de son obligation au réalisme.

Mais une autre question se posait, celle de la construction des impressions de profondeur, d'apprivoisement des distances et des volumes, dans l'esprit du spectateur. C'est une sous-catégorie de la psychophysiologie de la perception. Pour commencer, nous pouvons partir du principe que l'œil humain est un récepteur, autrement dit un capteur, composé de cellules sensibles à la lumière et convertissant l'information lumineuse en énergie électrochimique – ce fonctionnement peut être mis en relation avec celui d'un capteur de caméra, toutes proportions gardées. Il n'est pas le propos ici de faire le détail du fonctionnement des cellules photosensibles composant l'œil, mais plutôt de poser des questions concernant l'interprétation de ce signal électrique, courant le long du nerf optique, vers le cerveau.

Pendant longtemps, la primauté était accordée sans concession à la stéréoscopie dans la construction psychologique de la profondeur de l'espace ; en fait et assez tardivement, cette suprématie a été remise en question. La lecture et l'analyse que le cerveau fait des informations est fort complexe, faisant appel à des schémas d'appropriation suivant de multiples grilles. Le sens visuel, qui est selon les recherches en psychologie, présent de manière écrasante dans la construction que réalise l'homme de l'espace qui l'entoure, fonctionne en grande partie par accumulation d'éléments. Notamment, « le sens visuel de la distance relève d'une organisation autrement plus complexe que celle des prétendues lois de la perspective linéaire de la Renaissance »⁵. Si on compare le sens visuel au sens auditif, on remarque de vraies différences de portée, de vitesse de transmission des ondes, de taille des nerfs affectés au transit des informations, de la quantité de ces informations. En termes d'évolution biologique, le sens de la vue s'est développé le plus tardivement, avec l'apprivoisement par l'espèce de l'espace arboricole qui nécessitait des performances nouvelles, notamment en termes d'appropriation des profondeurs.

Selon certains auteurs et chercheurs comme Edward Hall ou mieux encore (et plus récent) le neurobiologiste français Jean-Pierre Changeux, l'on pourrait considérer les appareillages

⁵ Edward HALL, *la Dimension Cachée*, Paris, éditions du Seuil, 1971, p. 98.

techniques qui se complexifièrent au cours de l'histoire humaine comme des extensions de nos sens primitifs, des instruments décisifs dans une extension des thèses darwinistes aux intellects, aux techniques et aux cultures⁶. Il serait alors tout naturel que la caméra et son objectif, l'écran et les flux qui les connectent, soient directement intégrables à une chaîne différente de rapport au réel, qui s'intercalent entre le réel et nous sans nécessairement faire obstacle – mais plutôt filtre – à une lecture et à une appropriation de ce réel. Dans le sujet qui nous intéresse, considérons que les lois de la perspective linéaire, presque imposées par des siècles d'habitudes culturelles dans le domaine de la représentation de l'espace, et toute déficientes qu'elles soient (si isolées des autres modalités de lecture de la profondeur), préparèrent le terrain à une façon de montrer l'espace dans la discipline photographique. Dans le cas de focales non déformantes – ce qui nécessite comme on le verra des technologies de correction plutôt avancées si l'on prétend entrer dans le domaine des focales courtes –, la façon qu'ont les optiques cinématographiques de transcrire les espaces captés sur le plan de la pellicule ou du capteur (ces nouvelles toiles pour nouveaux peintres) est tout à fait cohérente avec les dispositifs de représentation classique. Partant de là, et en intégrant le fait que la plupart des indices monoculaires (perspective atmosphérique, occultation/chevauchement, élévation suivant la distance, etc...) sont également reproduits par la caméra, l'on conçoit que la situation du spectateur dans un espace reproduit cinématographiquement devienne possible, voire aisée. Et l'on ignore sciemment dans tout cet énoncé le simple et pur travail de la lumière sur les volumes, qui par leurs réflexions et leurs teintes peignent en puissance lumineuse une description de l'espace. Ce jeu de la lumière et sa révélation des formes emplirait à lui tout seul plusieurs tomes, et constitue également un pont solide entre les pratiques de l'architecture et celles du cinéaste.

Que manque-t-il encore à ce qui nous situe dans un espace "vécu" ? Les indices binoculaires, existants dans le cas du cinéma stéréoscopique, les informations sonores (quoique les traitements du son au cinéma, et notamment les possibilités de spatialisation par emploi de réverbération adaptée, ainsi que les technologies en évolution constante de son multicanaux permettent désormais la construction d'un véritable "espace sonore"), et les éléments kinesthésiques : le travail de la texture et de la matière, du rayonnement thermique, etc... autant de niveaux d'expérience d'un espace bâti qui construit toute la différence entre l'arpentement et la seule vision cinématographique. Le fantasme de totalité poussant certains à vouloir faire du cinéma un art total n'est pas constructif car le cinéma est une expérience autre, notamment de l'espace.

⁶ Lire à ce sujet l'ouvrage plutôt technique de Jean-Pierre CHANGEUX, *du Vrai, du Beau, du Bien*, Paris, éditions Odile Jacob, 2008.

C'est une attitude relativement et volontairement opposée à la posture d'André Bazin qui a pu condamner une certaine pratique du montage, comme si la continuité du plan rendait hommage aux lieux visités par la caméra. Il est cité par Louis Séguin en ces termes : « le réalisme réside dans l'homogénéité de l'espace [...] On voit [...] qu'il est des cas où, loin de constituer l'essence du cinéma, le montage en est la négation. La même scène, selon qu'elle est traitée par le montage ou en plan d'ensemble, peut n'être que de la mauvaise littérature ou devenir du grand cinéma »⁷. Il s'agit là pour moi d'une forme d'illusion. La captation d'un espace par un objectif de caméra, puis la projection de cette captation sur un écran, par ses multiples lacunes, ne pourra jamais rendre justice à l'expérience vécue d'un espace. Montage ou pas, une œuvre architecturale se ressent sur place, par la déambulation, par la rugosité d'un sol ou d'une paroi, par les parfums qu'elle exhale. D'ailleurs, comme le dit bien l'architecte-décorateur Hughes Laurent dans le *Memento d'Architecture* qu'il laissa à l'attention des étudiants en décoration de l'IDHEC, le métier de décorateur est bien un des « domaines de l'interprétation artistique du réel »⁸. Ce métier de chef-décorateur est intégré à une chaîne de créateurs dont la tâche n'est pas de créer ou de capter suffisamment bien un lieu pour en rendre un esprit fidèle ; la subjectivité fait partie intégrante de ces arts mêlés qui en deviennent un seul.

Il découle de cela, et de son essence même, que le cinéma est intimement lié à la question d'un espace géré, proposé, parfois tiré du néant – " mise en scène " est une expression tout à fait limpide sur ce qu'on peut confusément attendre d'un réalisateur et de son équipe. C'est d'ailleurs une autre idée présente chez Louis Séguin : « la question des figures et la question du récit [...] n'ont pas seulement besoin de prendre leur temps mais doivent investir des personnages, donc des corps, un décor, donc des objets, et un écran, donc un espace »⁹. On la retrouve également sous une forme particulièrement mystique dans l'ouvrage d'Henri Agel, *l'Espace Cinématographique*, lorsqu'il nous dit comme « un film n'accède à sa plénitude que dans la mesure où le metteur en scène, perpétuant et prolongeant le geste créateur de Iaweh dans la Genèse, tire un monde organisé du chaos »¹⁰. Nous reviendrons sur cette lecture ultérieurement.

Mais si l'on se cantonne à la simple question des lignes perspectives, il ne s'agirait donc pas ici d'évaluer seulement la qualité de la reproduction du réel à travers le parfait rendu de ces lignes (une telle évaluation pourrait par exemple n'être que quantitative et en définitive, appauvrir singulièrement la lecture qu'on pourrait faire de notre sujet), mais de commencer par

⁷ André BAZIN, *qu'est ce que le cinéma*, Paris, éditions du Cerf, 1981 – cité dans Louis SEGUIN, *l'Espace du Cinéma*, Toulouse, éditions Ombre, 1999, p.19.

⁸ Hughes LAURENT, *Memento d'Architecture appliquée à la décoration de films*, Paris, éditions de l'IDHEC, 1966, p.I.

⁹ Louis SEGUIN, *l'Espace du Cinéma*, Toulouse, éditions Ombre, 1999, p.18.

¹⁰ Henri AGEL, *l'Espace Cinématographique*, Paris, éditions Universitaires, 1978, p.11.

étudier la lecture qu'ont les spectateurs de ce rendu, à travers une étude psychophysiologique sommaire et une application directe aux champs esthétiques. Il s'agirait également de toujours mettre ces réflexions en face de leurs effets sur la réception de la mise en scène, pour finalement en déduire une démarche pratique. Nous y intégrerons ultérieurement la notion de cadre, qui en regard de ce qu'elle peut être dans la peinture est à manipuler avec précautions, mais entretient avec la construction de l'image par la gestion des axes de lecture, un rapport intime. La question du montage des différents plans captés pourrait également être intégrée à un travail plus vaste, mais nous nous contenterons ici de considérer les points de vues et les jeux qu'une habile exploitation des lignes et des puissances géométriques confèrent au plan.

Mais avant tout cela, explorons un peu les autres termes importants de notre problématique, à savoir le décor et les objectifs.

II. L'Evolution du Décor de Cinéma

Nous avons vu que le cœur de notre travail s'attachera à établir la place et le rôle du décor, au sens large, dans le projet filmique et surtout, dans la mise en scène. D'un certain point de vue, il est un art indissociable de la création cinématographique. Comme le dit très bien Louis Séguin dans son *Espace du Cinéma*, « le cinéma tourne autour de la cour. Il s'invente l'espace qu'il va explorer et dont il va montrer les événements. Il le crée et le circonscrit »¹¹. Et Henri Agel de renchérir : « Un film est avant tout définition d'un espace, insertion de personnages dans un décor naturel ou reconstitué en studio C'est dans la mesure où les coordonnées spatiales de ce décor sont tracées avec force et avec efficacité, qu'une histoire prend une valeur significative : dramatique, poétique, politique ou cosmique »¹². Pour explorer les conditions d'exercice de la mise en scène par l'espace au cinéma, il convient tout d'abord de présenter rapidement l'évolution de l'art de la décoration cinématographique. Les deux films que nous nous proposons d'étudier plus particulièrement datent de la seconde moitié des années 1990 ; cependant, les problématiques qui ont cours dans la pratique du décor à cette époque sont bien plus anciennes.

Pour en comprendre les enjeux, il faut revenir quelques temps en arrière, dès les dernières années du XIX^{ème} siècle. Sous l'impulsion d'entrepreneurs (Gaumont, Pathé, Edison) qui désiraient faire du jeune cinéma un art industriel à part entière, mais aussi de créateurs de génie (Méliès), des studios furent construits qui portèrent un certain temps le nom de “théâtres de prise de vues”. La théâtralité de ces espaces se construisait par plusieurs réflexes ou habitudes, de jeux d'acteurs mais aussi de construction des décors et de captation de l'action. Frontale et fixe, la caméra était sise exactement au centre de l'espace – et à la distance théorique du “spectateur idéal” (de théâtre) – ; elle s'attachait à capter « une illusion qui ne peut être pleinement atteinte que par le regard idéalement positionné en fonction duquel tout le dispositif est conçu »¹³.

La lassitude naissante du public pour ces “tableaux mouvants” rigides, à l'esthétique inchangée, poussa les professionnels, dans un premier temps, à varier les points de vue en apprivoisant l'oblique, – comme l'avait déjà fait leurs prédécesseurs du théâtre. Jean-Pierre Berthomé explique cependant assez bien dans *Le Décor au Cinéma* comme le rôle de cette oblique est différent dans les deux arts narratifs. Au théâtre, l'idée fut introduite dès le XVIII^{ème} siècle par des penseurs de la mise en espace – pratiquant parfois l'urbanisme en parallèle, tel Servandoni qui rénova et améliora l'église Saint-Sulpice entre 1729 et 1734. Il s'agissait alors de rompre la rigidité de l'espace scénique et de l'ouvrir sur un hypothétique monde extérieur, ce qui allait dans le sens d'une dialectique entre fiction et réel : on sous-entendait ainsi que l'action

¹¹ Louis SEGUIN, *l'Espace du Cinéma*, Toulouse, éditions Ombres, 1999, p. 49.

¹² Henri AGEL, *l'Espace Cinématographique*, Paris, éditions Universitaires, 1978, p.9.

¹³ Jean-Pierre BERTHOMÉ, *Le Décor au Cinéma*, Paris, éditions des Cahiers du Cinéma, 2003, p.22.

prenait place dans un cadre plus vaste que celui des planches et des toiles. Au cinéma en revanche, le hors-cadre intégrant déjà au film cette idée d'un réel non-capté et existant au-delà de l'action, cette déviance de l'axe caméra ne désigna que les bornes d'un espace, celui du décor ; en le ramenant à une boîte dont les coins sont lisibles, cette nouvelle façon de filmer contribua donc (à l'inverse du théâtre) à y enfermer les acteurs. La variation des angles de vues induite par cette nouvelle liberté suivit l'arrivée du montage, ou la possibilité de montrer plusieurs points de vues successivement ; c'est ainsi que ces vues intérieures, captées suivant diverses diagonales, furent vite accompagnées de vues extérieures.

Le décor qui servait littéralement de "toile de fond" à l'action filmée, était lui aussi influencé par l'art du décor de théâtre, dont l'aspect figuratif n'a été mis au point qu'après le milieu du XIX^{ème} siècle ; il obéissait à une sorte de réalisme dans la représentation, mais ce qui au théâtre demeurait simpliste se voyait forcé d'évoluer par les impératifs techniques du cinéma. En effet, le rendu des couleurs avec la pellicule noir et blanc, ainsi que l'incapacité de la caméra à établir un regard discriminant sur l'information (contrairement à l'œil humain) demande une perfection dans les détails et un travail sur le décor qui n'avait jamais atteint ce niveau d'exigence. La création de décors intérieurs comme de découvertes (vues par les "fenêtres") entraîna toute une génération de peintres à travailler pour les nouveaux studios. Ils participèrent, plus ou moins consciemment, à la pérennité d'une imagerie issue du siècle précédent, le XIX^{ème} : les représentations sont alors codifiées, voire stéréotypées, s'attachant à reproduire des clichés et des archétypes (le paysage italien, la maison bourgeoise, le café...). Mais petit à petit, cette esthétique évolua. Art nouveau, Art déco, puis cubisme, imprimèrent successivement leur marque sur le cinéma, dans un contexte de transferts entre les arts qui tient aussi aux Années Folles. L'expressionnisme allemand prouva d'abord qu'un décor ne doit pas nécessairement faire œuvre de réalisme ; qu'il peut être expressif et même, métaphorique, ce qui déchaîna les passions dans la presse critique¹⁴. Ce climat de polémique encouragea des mouvements à se constituer, parmi lesquels le Club des Amis du Septième Art, ou CASA. Fondé par Ricciotto Canudo, intellectuel italien et ami d'Apollinaire (à qui l'on doit d'ailleurs l'expression de Septième Art), ce club rassemblait des peintres, architectes, musiciens et passionnés de cinéma¹⁵, tous convaincus que cette nouvelle forme accomplirait la synthèse de toutes les autres. Le "club" et ses publications témoignèrent d'une volonté de construire des ponts entre littérature, peinture, théâtre, architecture et cinéma ; et cette foi en la modernité intrinsèque du médium-cinéma était

¹⁴ Ce qui est très intéressant dans le débat français et plus largement, européen, est la part majeure accordée à cette question du réalisme de la représentation. Nous verrons plus tard qu'aux Etats-Unis, les termes sont sensiblement différents.

¹⁵ Parmi lesquels l'architecte Robert Mallet-Stevens, le peintre Fernand Léger, les réalisateurs Henri Fescourt et Marcel l'Herbier, le musicien Arthur Honegger, ou l'écrivain Guillaume Apollinaire.

contemporaine d'une prise de pouvoir dans le décor cinématographique d'au moins deux courants.

Le premier est l'école des décorateurs russes blancs immigrés ou influencés par eux (tels Ivan Lochakoff, Boris Bilinsky, Lazare Meerson ou Alexandre Trauner). Cette école a été abondamment étudiée par François Albera dans son livre *Albatros, des Russes à Paris 1919-1929*, qui rend hommage à la maison de production Albatros (en se basant notamment sur les fonds riches qu'elle légua à la Cinémathèque Française)¹⁶. Important les codes des bondissants Ballets Russes, qui répondent à la théorie de Canudo en faisant illustrer Prokofiev ou Stravinsky par Picasso, Matisse ou Utrillo, ces décorateurs firent des merveilles pour créer dans leur minuscule studio de Montreuil (douze mètres par vingt-quatre de vitres et de miroirs, envahis de passerelles, de maquettes et de trompe-l'œil) ce qui comptait alors : l'illusion d'un réel. De nombreux réalisateurs français célèbres ont travaillé avec Albatros, parmi lesquels Jacques Feyder, Jean Epstein, René Clair ou Marcel l'Herbier.

Le second mouvement est parfaitement incarné par Robert Mallet-Stevens, qui faisait aussi partie du Club des Amis du Septième Art. Mallet-Stevens est en 1921 un homme de trente-six ans qui, après des études à l'Ecole Spéciale d'Architecture, s'est orienté vers le décor et la fabrication de mobilier de cinéma. Ses positions théoriques sont claires et connues, car il publie beaucoup de manifestes et autres conseils sur la façon de décorer un film ; ce qui en fait autant un théoricien qu'un praticien. Pour lui aussi, le cinéma est un art nouveau, moderne et total, qui doit donc faire appel à l'ensemble des pratiques artistiques et appliquer le modernisme à toutes ses composantes. Ce serait également – et on sent ici l'influence de Ricciotto Canudo – une synthèse de deux catégories d'arts : les arts de l'espace (architecture, peinture et sculpture) et les arts du temps (musique et danse). En tant que premier art véritablement spatio-temporel, mais aussi et surtout fondamentalement moderne, le cinéma doit selon Mallet-Stevens adopter une méthode de décor différente, une pratique tridimensionnelle qui ne serait pas assimilable à la peinture mais plutôt et bien naturellement, à l'architecture. Aux côtés d'Alberto Cavalcanti, de Fernand Léger ou de Claude Autant-Lara, l'architecte refuse « papier, carton, toiles en trompe-l'œil, il privilégie pour le cinéma un décor volumétrique fabriqué en dur, construit »¹⁷. L'évolution du décor français dans les années 1920 lui donne partiellement raison : les espaces se complexifient et gagnent en profondeur, brisant la surface peinte pour s'étaler dans les lointains et offrir de nouvelles opportunités de scénographie. L'inventivité mise en œuvre pour des trucages à peine inventés est toujours à dépasser. Concernant l'esthétique de ses décors, Mallet-Stevens est souvent un pur tenant du modernisme ; il plaide pour la stylisation et l'épuration,

¹⁶ François ALBERA, *Albatros, des Russes à Paris 1919-1929*, Paris, éd. la Cinémathèque Française, 1995.

¹⁷ Françoise PUAUX, *Le décor de cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2008, p.25.

cherchant à créer des espaces articulés mais immédiatement lisibles (à la différence du groupe des décorateurs d'Albatros qui accumulaient volontiers une profusion de détails). Une phrase résume bien son attitude : « Le côté "décoratif" du décor disparaît de plus en plus pour laisser la place à la construction sobre et unie ; l'ornement, l'arabesque, c'est le personnage mobile qui les crée »¹⁸.

Ce travail sur la société et ce sens du détail se doublaient d'un autre point commun avec les romanciers du siècle précédent ; je veux ici parler du caractère factice de leur représentation. Car tout ceci n'était, dans la majorité des cas, que (re)construction, c'est-à-dire un décor artificiel, peint et construit dans des studios en banlieue – quitte à employer les monuments émergents à l'horizon comme une sorte de caution pour la vraisemblance de l'ensemble¹⁹. En somme, l'école naissante employait une sorte de théâtre, et empruntait encore aux codes de son aïeul.

Mais éloignons de la figure emblématique du décor de cinéma européen qu'est Mallet-Stevens pour approcher ce qui se passait alors aux Etats-Unis. Reprenons quelques bases historiques pour ensuite aller plus loin dans le temps. Dès les années 1920, le cinéma américain s'est sensiblement démarqué de ses équivalents européens, et quoique les échanges fussent par la suite riches et nombreux, certaines particularités survécurent, voire se développèrent. Les différences de conception sont parfois subtiles, parfois évidentes. Envisageons l'histoire du cinéma américain sous l'angle de sa pratique des décors pour y constater des divergences profondes. Le point de départ est le même outre-Atlantique, d'une pratique des studios à peu près similaire (par exemple, le *Black Maria* d'Edison, construit dès 1895), et dont les conventions sont tout aussi figées parce qu'inspirées de modèles antérieures communs. Mais bien vite, la dissemblance des points de vue devint évidente. Pour commencer, l'inventivité et l'audace américaines se révélèrent à travers des formes de mise en scène ambitieuses, comme celles de Griffith, Thomas Ince ou Cecil B. DeMille. Ainsi, le tournage d'*Intolerance*, en 1916, est déjà l'occasion d'une importante recherche historique, mais « elle demeure subordonnée aux exigences du spectacle »²⁰. L'objectif est l'adhésion publique, comme l'exprime Cecil B. DeMille en ces termes : « Ma profession consiste à réaliser des films de divertissement populaire. Comme je crois en la valeur de cette profession, je n'ai jamais trouvé dégradant de

¹⁸ Robert MALLET-STEVENS, *Le décor au cinéma*, Paris, éditions Séguiet, 1996, p.52.

¹⁹ Il est intéressant de repérer cette similarité entre la spatialité et l'historicité ; ainsi pourrait-on dire que les monuments, en tant qu'éléments remarquables et signifiants de la spatialité urbaine parisienne, sont au décor des années 1920-1930 ce qu'étaient les événements historiques au roman dumasien : des points de référence pour le lecteur. Et de façon plus directe, on se souviendra que Dumas lui-même situait son action alternativement, dans le plus humble des foyers et dans le plus somptueux des édifices. Les effets, recherchés comme obtenus, étaient les mêmes.

²⁰ Jean-Pierre BERTHOME, *Le Décor au Cinéma*, Paris, éditions des Cahiers du Cinéma, 2003, p.38.

m'adapter aux nécessités du succès [...] Il serait insensé pour un artisan de divertissement populaire de s'acharner à donner au public ce dont il ne veut pas. Son rôle est donc de savoir ce que veut le public »²¹.

La recherche d'un droit de cité du Septième Art se doublant, aux Etats-Unis, d'une quête de légitimité culturelle par rapport à la vieille Europe, les modèles d'adaptation furent d'abord ceux des grands classiques de la littérature européenne. Mais ce rapport était ambigu, ce qui aurait pu rester de l'ordre de l'inspiration alla plus loin, et fut même ressentie par certains comme un véritable "pillage" de l'imagerie européenne – qu'elle soit architecturale, théâtrale ou picturale. Cela fit notamment dire à Delphine Chartier que les Taviani²², avec leur film *Good Morning Babylon* (1987), « affirment la prééminence du Vieux Continent et se réapproprient le modèle canonique dont le cinéma hollywoodien s'est nourri »²³. Se reposant sur les modèles monumentaux de la vieille Europe, édifiant (toujours selon Delphine Chartier) une sorte d'édifice sacré dont la religiosité vient de sa splendeur, de sa démesure et du culte dont il devient l'objet, le cinéma américain s'organise en parallèle, et très rapidement, suivant le principe du trust qu'Edison lui-même initia. Assez rapidement apparaissent les "Big Five" (MGM, Paramount, 20th Century Fox, Warner et RKO), ou Majors, et les "Little Three" (Columbia, Universal et United Artists). La production cinématographique nationale s'organise en série A et B, qui échouent aux différentes catégories de maisons de production en fonction des moyens nécessaires.

Cette composition très structurée et très puissante a une base juridico-économique, car les Majors ont l'autorisation d'acquérir la totalité de la chaîne de production du film, du scénario à la salle, c'est-à-dire la production, la distribution et l'exploitation. Chaque Major Compagny a ses terres où sont organisés les tournages (en décors naturels ou construits), ses salles où elle distribue ses films, et son identité, visuelle, en un mot son "style". Entre les années 1930 et 1950, le cinéma américain est relativement stable dans son organisation et les Majors développent des techniques de production souvent qualifiées d'industrielles ; la standardisation des décors et la hiérarchisation très forte des équipes de production font partie de cette façon de procéder. Il faut savoir que dès la décennie 1910, cette idée fut mise en pratique en France par Gaumont et Pathé, les Etats-Unis n'ont donc pas inventé le procédé mais il trouva un écho singulier et une vie prolifique dans ce pays d'industrie et d'entreprise. Propriétaire de terrains et

²¹ Jean-Pierre BERTHOMIEU, *Hollywood classique : le Temps des Géants*, Paris, éditions Raccords, 2004, p.241.

²² Frères et réalisateurs italiens, nés à la fin des années 1920 et connus pour pratiquer un cinéma ultrasensible, attaché aux thèmes de la mémoire et de l'utopie.

²³ Delphine CHARTIER, *Des Cathédrales de pierre aux Cathédrales de celluloïd : Mémoire d'Eléphants*, in *Le cinéma et ses objets (object in film)*, actes du deuxième Colloque Sercia organisé par la Faculté des Lettres et la ville de Besançon, Publications de la Licorne, 2005, p.323.

de hangars de vastes dimensions, une Major Compagny de l'époque confiée aux soins d'un ou plusieurs hommes, le soin d'organiser, choisir, stocker les décors qui serviront aux films, surtout pour de grandes épopées ou films d'aventures historiques.

Mais cette standardisation, efficace sur le plan de la logistique, a un effet en retour ; les décorateurs américains, longtemps isolés de la chaîne de décision de la Major Compagny, à des impératifs de rendement et peu concernés par les débats européens sur les questions de l'esthétisme, du réalisme et de la représentation, n'apprivoisent que très tardivement les avant-gardes esthétiques. Certes, certains décorateurs et architectes parfois originaires d'Europe (Ben Carré dans ses travaux avec Maurice Tourneur, le français Paul Iribé, l'architecte et décorateur de théâtre autrichien Josef Urban, William Menzies avec Raoul Walsch et Douglas Fairbanks) ont importé quelques timides innovations. Mais ils ont surtout eu l'effet bénéfique de poser les bases d'un débat sur le décor. Lorsque l'Art Déco fait son entrée aux Etats-Unis, il n'a plus rien de subversif, et il est intégré en partie parce qu'il a déjà fait les preuves de son efficacité dans les productions européennes. La question en Amérique se pose autrement, et a trait à l'utilité d'un décor qui serait beaucoup plus qu'un fond. Peut-être inspirés par l'expressionnisme allemand qui en avait déjà fait un élément métaphorique, les décorateurs et créateurs du cinéma américain apprirent à pousser la logique plus loin en en faisant un outil de narration, voire même d'action, jusqu'à toucher à la possibilité d'un "décor-personnage". Il suffit de songer à certains gags de Charles Chaplin, Douglas Fairbanks ou de Buster Keaton pour saisir tout ce que la mise en scène américaine, dès le muet, doit à sa capacité d'agir sur le décor et de l'intégrer à la narration, voire à l'action²⁴. Hollywood est certes le royaume de l'illusion, mais celui d'une illusion pensée pour dépasser le cadre, et devenir un élément dramaturgique.

Par la suite, si le décor tel qu'on le conçoit souvent a vécu plusieurs crises successives – avec notamment la sortie des studios proposée par la Nouvelle-Vague ou le Néoréalisme, ou en nos temps de nouvelles technologies numériques permettant de plus en plus la création de spatialités virtuelles directement intégrées dès le tournage –, les questions d'origine continuent de se poser : que faire de ce décor, comment l'intégrer à la mise en scène ? Aucune de ces innovations récentes ne remet vraiment en cause le bien-fondé de nos questionnements. Un décor, construit en studio, trouvé en extérieur ou même recréé par ordinateur, continuera de porter les mêmes enjeux et de proposer les mêmes modalités d'interprétation et de réception. C'est sous cet angle que nous étudierons dans la partie II, la façon qu'ont les décors d'interagir avec le déplacement des personnages, le choix de cadrage et la notion de profondeur du champ... après un petit passage du côté des optiques, qui nous concernent également.

²⁴ Pour Buster Keaton, l'exemple extrême de cette pratique se trouve sans doute dans *One Week* (traduit *la Maison démontable*), sorti en 1920.

III. Une histoire des optiques et des focales.

Le dernier élément qui mérite un peu d'attention de notre part avant d'aller plus loin dans ce mémoire en passant à l'analyse rapprochée de quelques extraits, est l'histoire des optiques – non pas une histoire exhaustive et précise, car tel n'est pas l'objet du présent travail, mais bien une exposition de quelques étapes majeures et l'explicitation des logiques évolutives qui ont amené les objectifs à leur état de perfectionnement actuel. Ils sont le filtre optique qui s'interpose entre l'espace et sa représentation. En tant qu'outil principal dans les limites qui nous intéressent, c'est-à-dire comme vecteur privilégié de la construction d'effets de perspective, les objectifs ont été améliorés au cours de l'histoire ; des imparfaites juxtapositions de quelques lentilles aux objectifs actuels bénéficiant de nombreuses découvertes scientifiques plus ou moins lointaines, nous pouvons aujourd'hui en tant que cinéastes travailler avec des optiques dont la plupart des défauts ont été corrigés ou du moins, grandement atténués. L'essentiel des informations que nous exposons à ce sujet viennent de l'article de M. Pascal Martin pour l'Encyclopedia Universalis, et de l'ouvrage de M. François Favre, *Optique, Principes et Techniques*²⁵.

Si l'on repart des opportunités offertes par la *lanterna magica* dans la description du réel, il demeurait au début du XVII^{ème} siècle un facteur limitant de poids : la faible quantité de lumière passant au travers du sténopé. Certes, dès 1589 l'artiste pionnier Giambattista Della Porta préconisait dans son *Magia Naturalis* l'emploi d'une lentille convergente. Cet objet ancien, déjà à l'époque – puisqu'on l'employait depuis la Grèce antique – fut ainsi remis au centre du débat, réactualisé. Les lunettes de navigation comme les instruments d'astronomie – tels que l'appareillage de Galilée, au début du XVII^{ème} siècle – découleraient en partie de cette formalisation théorique. Descartes organisa mieux encore les intuitions du temps dans son ouvrage *Dioptrique*, en 1637, qui proposait une exploration plus méthodique de la science naissante de l'optique. Mais c'est seulement au XIX^{ème} siècle que ces percées furent appliquées à la nouvelle chambre noire photographique, et bénéficièrent à leur tour d'innovations supplémentaires – notamment grâce au physicien anglais Wollaston, puis à Charles Louis Chevalier et son doublet achromatique.

Très vite, l'évolution des optiques se lia aux intérêts militaires – bien qu'ils fussent déjà présents, via les lunettes d'approche si chères à la Marine. C'est en 1840 que l'histoire des objectifs prit un tournant, avec l'entrée en jeu de Max Josef Petzval, mathématicien autodidacte d'origine hongroise, professeur à l'université de Vienne. Ayant eu vent des recherches de Daguerre après la présentation à Paris du daguerréotype, il s'attela à la conception d'un objectif

²⁵ François FAVRE, *Optique, Principes et Techniques – Cinéma et Vidéo*, Paris, éditions Dujarric, 1994.

plus lumineux (ou, laissant passer plus de lumière), qui permettrait d'améliorer l'appareil en diminuant le temps de pose nécessaire. Mais l'idée de le réaliser seul était un peu ambitieuse pour l'époque – les opticiens employaient une méthode empirique, juxtaposant des lentilles pour juger après du résultat de leurs essais. Un projet consistant à calculer scientifiquement la combinaison de lentilles nécessaire aurait pris des années. Par chance, le gouvernement austro-hongrois, très attentif aux avancées de l'optique pour des raisons stratégiques, avait eu vent du projet et délégua dix officiers, majoritairement des artilleurs, auprès de Petzval. Ils parvinrent ensemble, en quelques mois, à mettre au point un objectif ouvrant jusqu'à $f:3,2$ ²⁶. L'ouverture angulaire de cet objectif était par ailleurs de 20 à 25°, soit des focales sensiblement moins longues que ce que pouvaient demander les commanditaires de l'Armée.

Les avancées continuèrent au cours du XIX^{ème} siècle, accompagnant la progression de l'art photographique. Les objectifs arrivèrent peu à peu à un niveau honorable pour la prise de vues. Ils se caractérisaient notamment par une contrainte : pour une ouverture angulaire raisonnable – et nécessaire à la prise de vues photographiques de sujets variés –, ils nécessitaient une fermeture de diaphragme importante. Ce furent par exemple les objectifs dits rectilignes, des allemands Adolph Steinheil ou John Dallmeyer, qui équiperont les certains appareils Kodak jusque dans les années 1920 ainsi que les premières caméras des frères Lumière. Mais ces objectifs proches du modèle de Petzval devaient être fermés à $f:8$ pour obtenir un champ de 45°. En fait, l'essentiel des travaux de cette époque consista à éliminer les aberrations comme la coma, la courbure de champ ou l'astigmatisme, pour la plupart chromatiques. Cela fut accompli soit en associant les lentilles, soit en travaillant sur la qualité des verres (par exemple en augmentant leur pouvoir de réfraction – où leur capacité à dévier la lumière – tout en limitant leur dispersion – où le fait qu'ils influent différemment sur les longueurs d'ondes qui composent la lumière blanche).

Jusque-là, les focales disponibles restaient plutôt longues, correspondant à une ouverture angulaire faible pour un fort grossissement – c'est-à-dire, à des impératifs dérivés de l'usage militaire, par exemple de guide des tirs d'artillerie. Avec l'arrivée du cinéma, les demandes évoluèrent fort heureusement vers des préoccupations plus légères et des focales plus courtes, en relation avec de petits formats de supports d'enregistrement. Les objectifs en question devant également être adaptés à des tournages en studio, donc à des quantités de lumière moindre qu'en plein jour, ils devaient de surcroît proposer des ouvertures importantes. Le premier objectif réellement adapté à la prise de vue cinématographique pourrait bien être le Tessar, de Zeiss, qui proposait en 1905 une focale de 50mm, en ouvrant à $f:3,5$. Zeiss était déjà pionnier à l'époque, et

²⁶ C'est-à-dire, une ouverture photométrique relativement grande pour la technologie de l'époque.

sortit par la suite toute une gamme d'objectifs à grande ouverture. Plus tard, l'invention de pellicules plus sensibles et de formats plus grands (avec l'émergence puis la domination du format 35mm), ainsi que la possibilité croissante d'employer en studio de puissantes et nombreuses sources lumineuses, remettrait partiellement en question la nécessité de ces objectifs très lumineux.

La mutation des enjeux autour de la conception et de la fabrication d'objectifs, de la technologie militaire vers les milieux de la photographie et du cinéma, déplaça également les questions à résoudre ; la correction des aberrations se doubla d'une réflexion sur les focales et ouvertures disponibles. Comme le dit bien Roger Bellone, qui date les débuts de ce renouveau du milieu des années 1920, « le cinéma n'avait-il pas encore acquis la parole qu'on cherchait déjà à faire éclater le cadre de son image. Ainsi, en 1927, ce fut l'avènement de l'écran triptyde d'Abel Gance qui, plus tard, devint le Cinérama. A la même époque, ce fut aussi la naissance de l'Hypergonar d'Henri Chrétien qui, par la suite, ouvrit la voie au Cinémascope »²⁷. Roger Bellone associe dans cet article les progrès accomplis dans la science optique (vers une offre plus diversifiée de focales), à un désir puissant du cinéma de s'extraire de ses habitudes et conventions parfois figées, pour offrir un point de vue alternatif sur le réel – un point de vue sensible et subjectif, à vocation de proposition d'artiste, et s'éloignant de la convention de la focale dite « normale ».

En réalité, certains considéreraient que c'est en employant un objectif fish-eye, pouvant amener à l'œil du spectateur l'intégralité de l'information sur les 180° réellement couverts par son champ visuel (si l'on omet de préciser s'il s'agit de la zone de vision précise ou de l'ensemble de son périmètre de vision, zone périphérique incluse), que l'on se rapprocherait le plus de la focale « normale ». Mais c'est là une opinion relativement marginale et qui ne nous concerne que peu dans notre analyse d'un cinéma grand public. Nous ne parlerons pas non plus ici des focales variables, même si l'histoire du zoom est également très intéressante, car nous allons dans ce mémoire nous intéresser particulièrement aux plans fixes, sans variation de focale.

Considérons plutôt les deux extrêmes connus, dont les principes sont tous deux assez anciens, mais dont la forme perfectible a évolué jusqu'à une date assez tardive. Tout d'abord, évoquons le téléobjectif, un objectif dont les caractéristiques lui permettent de reproduire les effets d'une très longue focale tout en ayant un encombrement physique moindre. Le premier modèle en a été fabriqué en 1906, sous sa forme à focale fixe (même si sa forme à focale variable avait vu son brevet déposé dès 1891). Dans ce mémoire, nous considérons comme dit plus haut

²⁷ Roger BELLONE, *le Mythe de l'Objectif « Normal »*, in Science & Vie n°0696, sept. 1995, p 118.

que l'usage du téléobjectif pose des questions qui sont contenues en germe dans le rapport entre focale courte et focale normale – qu'elles en seraient en quelque sorte, l'extension – c'est pourquoi, nous n'allons pas particulièrement nous attacher à en décrire l'histoire, le fonctionnement ou les effets.

C'est bien entendu l'objectif dit "grand angulaire" qui nous intéressera le plus. La question de la captation du champ "le plus vaste possible" s'est vite posée, avec par exemple l'Hypergon de Goerz, qui en 1900 demandait une ouverture de f:32 pour un champ de 140°. Nous ne parlerons pas ici des versions innombrables d'objectifs « fish-eye », c'est-à-dire à focale très courte et ne cherchant pas nécessairement à corriger leurs aberrations géométriques et déformations. Ici encore, on pourrait relier cette idée à une volonté de sortir des cadres, tant en captation qu'en projection, puisqu'un tel objectif à focale très courte peut logiquement ouvrir la voie d'une diffusion à 360°. Ce sont effectivement ces expériences qui menèrent par la suite au Kinopanorama, au Circarama, ou au Panrama que Philippe Jaulmes présenta en 1958 à l'Exposition Universelle de Bruxelles.

Ce mémoire s'attachant à l'emploi de focales certes courtes, mais plus raisonnables, et dont les défauts ayant été corrigés n'occasionnent pas de dommages à l'image, nous nous contenterons donc de souligner l'invention décisive du rétrofocus. Il s'agit d'une certaine manière du concept inverse du téléobjectif : par de judicieux choix et agencements de lentilles, on permet une distance focale courte tout en maintenant un dimensionnement honorable, laissant la possibilité d'installer les éléments nécessaires à une caméra de cinéma (un miroir pour la visée réflexe, ou un obturateur rotatif, par exemple). Pierre Angénieux lui-même, partant d'expérimentations prototypiques entre-deux-guerres, en développa dans les années 1950 une première version commercialisable. Les objectifs de type rétrofocus ont été améliorés dans les années qui suivirent. Aujourd'hui et après plus d'un siècle de recherches, tant dans les focales normales que dans les focales courtes, les objectifs sont de très bonne qualité.

Bien sûr, à la lueur de ce résumé très succinct, on ne doit pas oublier que cette progression technique qui a mené les professionnels jusqu'au stade actuel – celui d'un usage décomplexé d'objectifs à courtes focales – est également allée de concert avec une progression et des impératifs esthétiques en constante évolution. Par exemple, l'épopée expressionniste, avec ses décors aux angles impossibles et sa mise en scène par la puissance des images, appelait au développement d'outils de transfiguration du réel, pour une démarche plus assumée de cinéaste-artiste porteur d'un regard. Le fait que l'invention de cette esthétique, où la présence forte et l'importance symbolique du décor sont fondamentales, soit contemporaine de la progression et de

la diversification des focales disponibles, ne saurait être un hasard total. C'est aussi par l'emploi de ces courtes focales que l'on a pu capter un décor plus vaste, le travailler dans ses lignes directrices, le plier et le tordre selon les volontés scénaristiques ou l'état psychologique des personnages. Cette impérieux commandement de l'expression est parfois en adéquation avec la simple nécessité très pragmatique de pouvoir tourner dans des lieux exigus, dont on devrait masquer l'étroitesse – ce qui est de fait, l'un des effets de l'usage d'une courte focale.

Ce sont justement ces attributs esthétiques, associés aux particularités des courtes focales dans la description et l'emploi de l'espace cinématographique, que nous allons à présent tenter d'explorer. Pour cela, nous parlerons des caractéristiques techniques des objectifs à courte focale et à focale normale, pour considérer assez rapidement leurs effets sur l'esthétique de l'image et le rendu des espaces. Dans la mesure où les deux films que nous allons majoritairement étudier, *l'Armée des Douze Singes* du réalisateur Terry Gilliam (1995), et *Dark City* d'Alex Proyas (1998) sont souvent étiquetés comme des héritiers de la mouvance néo-expressionniste, nous pourrions tenter nous inscrire dans la ligne de nos dernières considérations. Par la suite, il pourrait être intéressant d'envisager – d'abord, par l'analyse de séquences – en quoi les modalités du décor dans ces réalisations est particulièrement importante, dans la composition de l'image comme dans la progression du scénario, et en quoi les choix de focales servent ces modalités, ces compositions et ces progressions.

- PARTIE II -
Les Paramètres de la Représentation Spatiale

Après cette considération des situations technique et esthétique, nous pouvons aborder différemment une problématique première de tout cinéaste ancrant son action dans un décor : rendre la profondeur de son action. Cette profondeur est souvent nécessaire à la génération d'un espace cohérent et servant la mise en scène. La question de la représentation d'un espace tridimensionnel sur un écran bidimensionnel est aussi éternelle que la pratique du dessin. En cinéma comme en dessin, le premier problème est de trouver la place adéquate ; l'emplacement pour l'œil qui donnera sur l'espace l'aperçu le plus efficace, au service d'un propos, en trois mots le "point de vue". Mais comme dit Guy Tabary dans un de ses articles, «une seule place dans la salle de projection permet de voir l'image sous sa perspective exacte. En ajoutant comme nous allons le voir que cette distance écran-spectateur devrait changer selon la focale de prise de vue, on réalise combien serait dérisoire la recherche d'une reproduction fidèle de la perspective. C'est pourquoi lorsque dans une salle, quelques spectateurs se trouvent, par hasard, à une place qui leur permet d'apprécier l'exacte perspective pour un certain objectif, ils n'en subissent aucun charme particulier et leur privilège n'influe en rien le jugement qu'ils porteront sur la qualité du film. Donc [...] pour le spectateur, la perspective est toujours fautive »²⁸. Aussi la problématique de la fidélité de la reproduction peut-elle être conçue comme une perte de temps. Il n'y a que reconstitution par l'esprit, en fonction d'éléments référents, d'une spatialité assumée comme retranscrite, et à laquelle on applique nos filtres mentaux pour corriger une partie de cette déformation et reconstituer un espace mental approximatif.

Dans leur travail de construction comme dans celui de représentation, il y a donc une différence notable entre la démarche du cinéaste, et celle de l'architecte. C'est que l'espace de l'architecte est d'abord – pendant sa génération/conceptualisation – défini suivant des sensations, voulues par le créateur qui va chercher des modalités d'expression de ses volontés spatialisées. Il passera alors par le plan et la coupe, mais aussi par des représentations perspectives sensibles (les relations dialectiques entre ces différents formats établissant précisément le guide premier vers la concrétisation des volontés). Par la suite, après la phase de travaux qui voit la réalisation effective des désirs initiaux (avec plus ou moins de bonheur), on arrivera à une œuvre collective qui sera aussi une interprétation des croquis, pour devenir finalement un œuvre assimilée, vécue par un public ignorant la grande majorité des volontés d'origine, mais profitant des qualités de cet espace par le biais d'une expérience directe faisant appel aux cinq sens, à la mémoire spatiale et en particulier, à l'ensemble des indices monoculaires, binoculaires ou oculomoteurs.

²⁸ Guy TABARY, *la Perspective et le Mouvement "vus" par les Courtes Focales*, source précise non trouvée.

En cinéma, le réalisateur travaillera soit avec un décor construit pour le film – ce qui le placera avec son équipe, chef-opérateur et chef-décorateur notamment, dans une position de simili-architecte –, soit avec un décor réel. Une fois le décor construit, la problématique ne sera plus la même: il cherchera plus ou moins à restituer la réalité géométrique des lieux, suivant sa sensibilité personnelle à l'espace, le poids qu'il lui accorde dans sa mise en scène, les opportunités qu'il aura de les exploiter et son talent pour le faire. Nous ne nous intéresserons pas à la possibilité qui existe dans le cas du décor construit, de le tordre, de le tricher, le déformer ou le démonter pour tourner d'une façon qui en réalité serait sans doute impossible, car notre travail s'intéresse en premier lieu la réception que le public fait des modalités de représentation²⁹. Dans notre travail, les seuls principes de construction de l'image nous mèneront à considérer avec attention l'emploi de la focale. C'est en effet, comme nous allons voir, le choix premier de la focale qui conditionne directement le poids des lignes de force dans l'image, et la largeur du cadre.

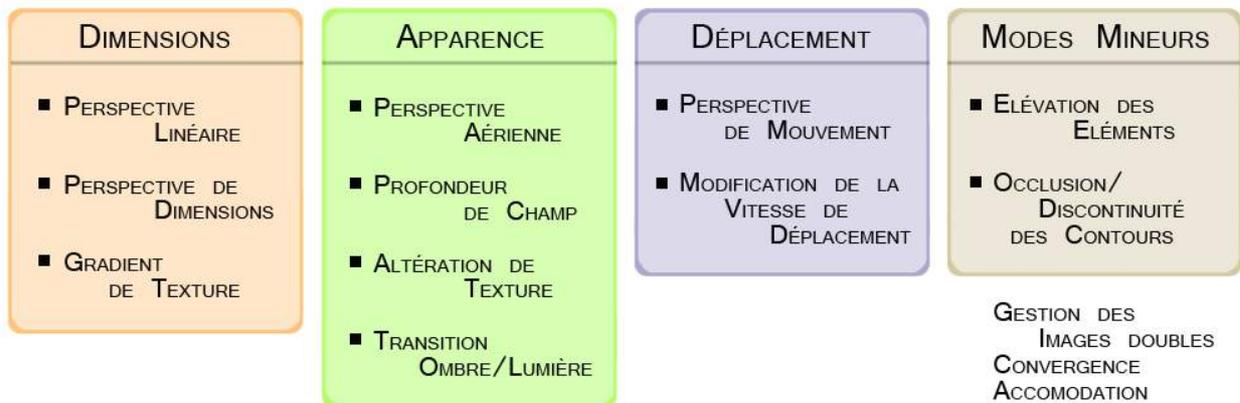
Au lieu d'une démarche faisant appel à l'histoire esthétique, nous allons maintenant repartir des catégories d'indices qu'emploieraient le cerveau humain pour se situer dans un espace réel, pour les appliquer à la représentation cinématographique des espaces. Il y a au moins trois sortes d'indices, dont deux nous seront peu utiles, car ils ne sont pas transposables au cinéma monoscopique³⁰ : les indices oculomoteurs (comme la convergence, qui est liée à l'appréciation par notre esprit du lieu où se croisent les axes optiques de nos deux yeux, ou l'accommodation, qui est une analyse par le cerveau de la distance de mise au point opérée par les yeux), et les indices binoculaires (notamment la gestion des images doubles, c'est-à-dire des différences de point de vue entre l'œil droit et l'œil gauche). Evidemment, ces deux sortes d'indices ne nous préoccupent guère, c'est pourquoi nous les laisserons volontairement de côté.

La troisième sorte d'indices, en revanche, dite "indices monoculaires", est intéressante à étudier pour notre travail. Mise à part l'occlusion (qui est la perception de ce qu'un objet identifié brisant le contour d'un second objet doit nécessairement se trouver devant), il s'agit d'indices que James Gibson a nommé "perspectives" dans son ouvrage *The Perception of the Visual World*, avec treize sortes de perspectives différentes – dont la perspective linéaire que nous avons explicitée dans notre première partie. Il s'agit là d'une solide étude de psychophysiologie de la perception qui propose tout un appareil descriptif de la façon dont l'esprit humain construit un point de vue et une situation dans l'espace. Or, il est révélateur que

²⁹ Dans cette approche sensiblement différente, la question du montage est également primordiale, puisque la construction d'un espace cohérent pose indirectement celle des coupes et des raccords, des points de référence qui vont servir d'accroche au spectateur. Mais ceci devrait faire l'objet d'un autre travail de recherche pour être traité en profondeur.

³⁰ Cinéma monoscopique étant ici opposé à cinéma stéréoscopique, plus couramment appelé cinéma en relief.

sur ces treize façons de construire un espace mental, onze soient directement applicables à la représentation cinématographique. Nous en proposons une classification en trois modalités majeures et deux modalités mineures, suivant le schéma qui suit :



Cette classification en modalités est organisée suivant leurs effets sur la construction de cet espace mental.

Dans les pages à venir, nous reprendrons par défaut la terminologie optique qui distingue le sujet (élément existant dans l'espace réel) de l'image (celle du sujet par l'appareil optique, qu'il s'agisse de l'œil, ou de l'objectif cinématographique), ceci afin d'éviter toute confusion.

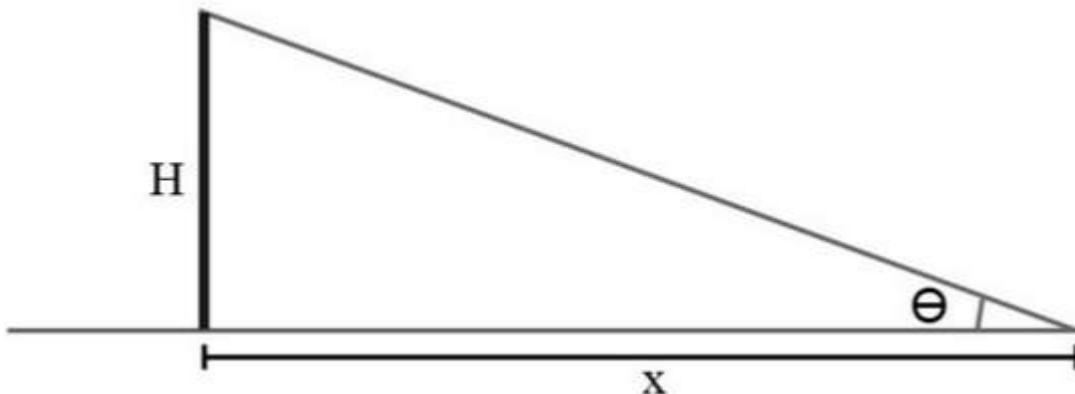
I. Les différents indices monoculaires de la profondeur du champ³¹.

a) Un sujet plus lointain donne une image plus petite.

Cette première approche est purement géométrique. Il s'agit d'un intérêt porté aux dimensions des choses, aux distances et aux angles qui organisent les différents éléments identifiés, et s'organisent également entre eux. Nous parlons de géométrie car il s'agit en fait ici d'une simple application du théorème de Thalès ; un sujet sera vu sous un « angle » de plus en plus faible à mesure que sa distance à l'œil augmentera (c'est-à-dire, qu'il s'éloignera), et cet angle diminuera suivant la formule :

$$\Theta = \tan (H/x)$$

Ou Θ est l'angle sous lequel le sujet est vu, H la hauteur de ce sujet et x sa distance à l'œil, comme illustré sur le schéma suivant :



Cet angle, ramené à la surface de la rétine, équivaut à une dimension d'image dont la loi de décroissance n'est pas linéaire ; plus le sujet est loin, plus la variation de son image est faible pour une même distance parcourue suivant l'axe optique. De cette simple propriété géométrique, physique, découle toute une série de conséquences sur notre appréhension des choses, et la façon dont notre esprit donne un sens aux informations lumineuses qu'il reçoit via ces capteurs que sont nos yeux.

³¹ Profondeur DU champ et non pas profondeur DE champ – ici comme ailleurs, la distinction est particulièrement importante. La profondeur du champ est une dimension de l'espace représenté, celle dans laquelle les sujets s'échelonnent et s'étendent. Cette dimension est exprimée, mise en valeur ou au contraire minimisée, par différentes paramètres. La profondeur DE champ, conséquence des lois de l'optique précise, organise la répartition du flou et du net sur des plages de distances à l'objectif précises – et la profondeur de champ fait justement partie des paramètres qui influent sur l'expression de la profondeur du champ.

Il faut concevoir avant d'aller plus loin que notre cerveau procède par identification d'objets, suivant des modèles d'analyse des images reçues, en travaillant sur les contours et les lignes de force, ainsi que la définition des masses et textures en fonction de la réflexion de la lumière. L'image brute, réceptionnée, est étudiée et décryptée. Une fois les objets identifiés, le repérage spatial peut commencer (en relation avec les informations d'autres sens, comme par exemple l'oreille interne, et la sensation de pesanteur qui s'exerce sur tout le corps). L'esprit humain procède par comparaison ; il juge des distances en établissant un réseau de dimensions relatives, relatives à la fois entre elles mais aussi, relatives aux souvenirs de la dimension des choses déjà vues ; un être humain, une maison à deux étages, une voiture. A partir de tous ces indices, sont faites des évaluations des éléments inconnus et partant, de la distance de tous ces objets ; il s'agit de la première modalité de ce thème dimensionnel, qui emploie la taille des choses. La deuxième modalité que j'ai intégrée à cette catégorie est la perception des textures et de leur densité³² ; qu'il s'agisse de motifs réguliers – comme les rayures d'un tissu, ou le damier blanc et noir d'un carrelage – qui en font presque un objet, ou simplement un traitement de surface identifiable, par exemple le crépis d'une façade. Cette densité est ressentie comme un élément dimensionné, dont l'importance varie en fonction de l'éloignement – il nécessite donc d'être présent sur une échelle de distances assez vaste pour que cette variation soit sensible et donc interprétable comme une donnée signifiante.

La perspective linéaire, qui est la plus spontanée des manières que l'on a d'envisager la représentation d'une profondeur du champ (cette spontanéité étant bien sûr factice, issue d'une longue éducation culturelle), est également à relier à cette propriété de l'espace. En effet, en concevant un sujet implanté dans notre espace immédiatement perceptible suivant un axe proche de l'axe optique comme une sorte de juxtaposition d'autant de sujets accolés, on comprendra que les dimensions perçues décroissent suivant la même loi que celle qui s'appliquerait à des sujets effectivement séparés, et que cette sorte de dérivation des lois de décroissance dimensionnelle mène à la construction de lignes de forces – convergentes, vers ce qu'en perspective on nomme tout simplement le point de fuite. Avec cette façon de considérer la perspective, on la rattache à ces propriétés géométriques énoncées plus haut. Ces trois modalités définissent donc, chacune à leur manière, une première façon d'appréhender l'espace, par la seule taille des sujets qui le jalonnent.

³² Ce que l'on peut également nommer le gradient de texture.

b) Un sujet plus lointain a des caractéristiques différentes.

En quelque sorte, si notre première modalité proposait une approche quantitative des sujets perçus, par la simple quantité de leurs dimensions, on mène suivant cette deuxième modalité une approche qualitative de ces sujets, en en appréciant des caractéristiques particulières qui traduisent, ou trahissent, sa proximité ou son éloignement. En tous cas, c'est ainsi que le cerveau humain interprétera ces indices.

On retrouve en premier lieu cette même variation de la texture, mais suivant un point de vue légèrement différent, puisqu'il ne s'agit pas ici de considérer cette texture comme des éléments dimensionnés mais bien comme une particularité descriptive de l'objet, celle de sa matière dont l'apparence varie avec la distance. La différence est subtile mais fondamentale et est plus claire si on la relie avec d'autres aspects, par exemple en considérant ce que l'on a pris coutume d'appeler la perspective aérienne. Ceux qui ont parcouru les grands espaces savent qu'un sujet de vastes dimensions (suffisantes pour être vu de loin), comme une colline, verra son aspect visuel varier avec la distance pour l'observateur ; c'est un phénomène que de nombreux peintres ont d'ailleurs observé et apprivoisé pour les besoins de leur art. La couleur, la saturation (pureté de la teinte), le contraste (écarts de luminosité sur un même objet) et la luminosité globale varient avec l'éloignement, et ce pour une raison très simple : la quantité d'air qui s'interpose entre ce sujet et l'œil. Il s'agit en d'autres termes d'un voile atmosphérique qui tend à rendre les objets lointains désaturés, pâles, bleutés et légèrement troubles.

La texture varie également suivant la distance, dans la qualité de sa définition et dans la façon dont elle définit un objet, qui paraîtra différemment rugueux ou lisse, luisant ou mat, suivant la distance qui nous en sépare. Notre cerveau, surtout dans la mesure où cet objet et ses propriétés sont connues de lui – ici encore nous retrouvons donc le rôle fondamental de la mémoire sensorielle dans l'analyse de la distance des choses –, emploie tout cet attirail de perception pour élaborer la carte mentale des lieux qui nous entourent.

Il est un effet particulier qui joue sur cette approche qualitative des objets, qui est la discontinuité de ses attributs. En effet, un évanouissement progressif dans les lointains ne sera pas perçu de la même manière qu'un saut qualitatif ; dans le cas par exemple d'un promontoire herbeux en montagne, qui masquerait la pente en contrebas pour ne nous laisser voir que la vallée fertile s'étendant plusieurs kilomètres plus loin, les ruptures brutales de tous les paramètres descriptifs de l'objet (couleur, teinte, saturation, luminosité, contraste) amplifient grandement la sensation de distance, ce qui explique ce phénomène courant en randonnée qui nous fait

considérer la montagne à gravir trompeusement proche, et inversement la vallée que l'on a quitté le matin, étonnamment distante. Il s'agit là d'un exemple flagrant de projection mentale sur la réalité qui nous entoure.

Enfin, dernier élément qualitatif – et non des moindres – qui peut nous intéresser ici, la profondeur de champ, ou netteté des objets. Même si l'œil humain est un mécanisme complexe et extrêmement réactif qui sait s'adapter aux variations et notamment, aux distances dans sa procédure de mise au point, il est voué comme toute machine optique à faire une mise au point sur une distance précise, et à laisser dans le flou ce qui se situe en avant ou en arrière de cette distance de référence. Le cerveau étudie ce flou et lui associe une évaluation de distance. James Gibson nomme ce processus complémentaire « la perspective brouillée ». Là où cela nous intéresse particulièrement, nonobstant l'évident intérêt de jouer du flou dans une démarche esthétique, c'est dans la mesure où le choix de focale impacte directement la profondeur de champ ; plus l'une sera courte, plus l'autre sera grande. Les effets de l'un sur l'autre, les choix optiques et leurs conséquences esthétiques et psychologiques, sont potentiellement importants ; nous l'étudierons plus en détail lorsque nous aborderons justement cet aspect esthétique des choix de focales courtes.

c) Un sujet plus lointain se meut plus lentement.

Cette troisième et dernière modalité majeure est en fait une prise en compte de la dynamique des éléments. Même en ne considérant comme c'est notre choix que les plans fixes, cette approche est valable dans les déplacements relatifs, donc, que l'élément mouvant soit la caméra ou le sujet filmé. Il s'agit là encore d'une application de la géométrie euclidienne basique, et de la non-linéarité de la variation des dimensions dans la profondeur. La différence avec notre première modalité vient du fait que nous intégrons ici pour la première fois que nous vivions dans un monde temporalisé. Le point capital a donc ici trait à la vitesse d'un sujet ; qu'il se déplace le long de l'axe optique et ses dimensions variera de plus en plus rapidement s'il se rapproche (ou de plus en plus lentement s'il s'éloigne). Si c'est transversalement que le sujet se déplace, s'il reste à peu près à la même distance de l'objectif, dans le même plan de déplacement, il traversera le champ de vision d'autant plus vite qu'il est proche. Cette vérité vaut également pour le cinéma, qui est un art temporalisé, un art du mouvement. Cette dernière propriété est très facile à se représenter instinctivement, quiconque ayant voyagé en voiture et regardé le paysage défiler pouvant se remémorer du glissement relatif des différentes couches de paysage dans la profondeur.

En revanche, la propriété de progression suivant l'axe longitudinal est moins aisée à appréhender et surtout, à associer à une expérience sensorielle vécue. Elle correspond néanmoins à une application directe de ces mêmes lois géométriques qui nous servent de support, et seront particulièrement sensibles lors de l'usage cinématographique de courtes focales.

d) Modalités mineures

Ces deux dernières propriétés ne sont pas classables ou associables à des effets généraux, mais existent néanmoins et sont tout autant transposables du fonctionnement de l'œil d'un individu *in situ* au regard d'un spectateur sur un espace capté via un objectif cinématographique. Il s'agit également de propriétés un peu marginales, peu étudiées et prises en compte, et donc par là intéressantes à intégrer dans un projet d'analyse comme de création. Ce sont des mécanismes instinctivement intégrés à l'analyse que le cerveau fait de notre situation spatiale, mais dont la prise de conscience permet de poser une réflexion plus complète sur les schémas d'appropriation du réel par la vue.

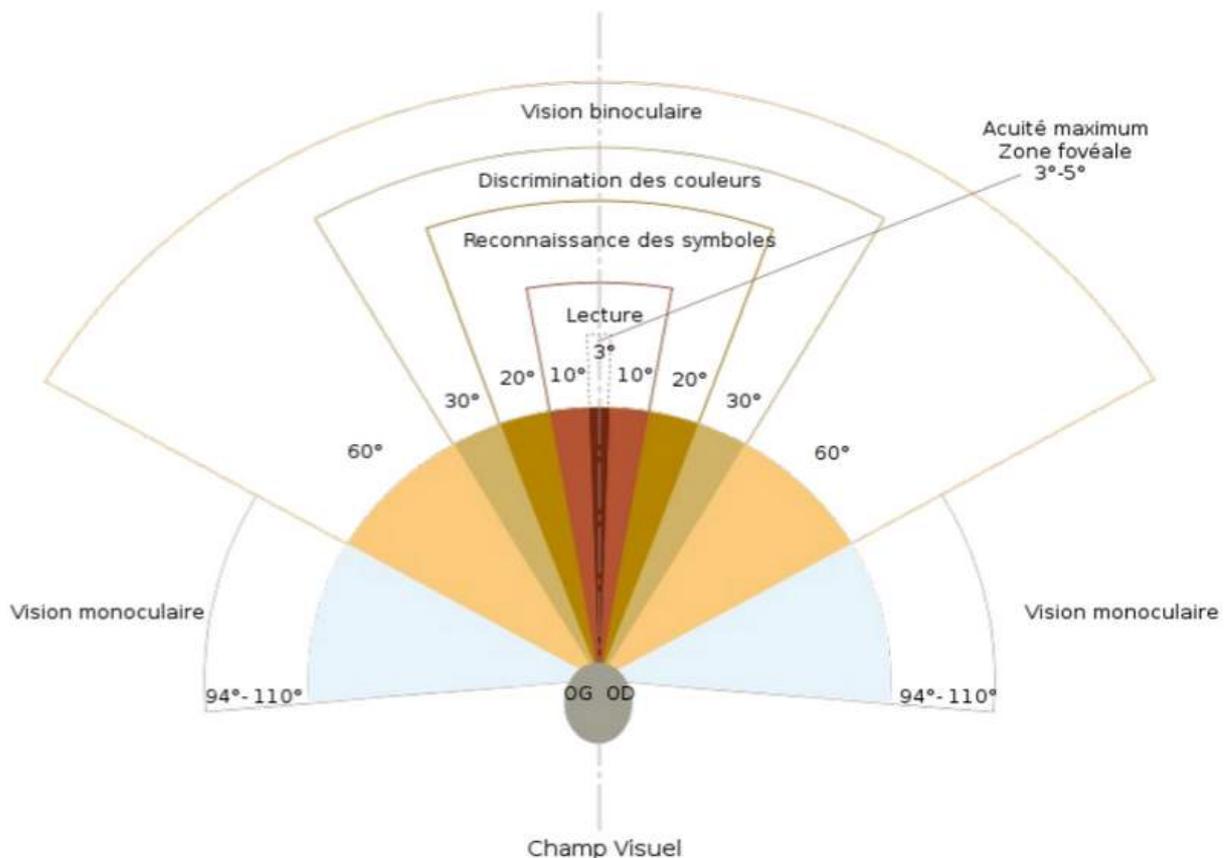
La première considère l'élévation des objets dans le champ visuel. En effet, puisque la ligne d'horizon – sur laquelle se situe(nt) le ou les points de fuite – est placée à la hauteur de l'œil de l'observateur (donc en moyenne, un mètre soixante), il est fort logique que la majorité des sujets les plus lointains soient à hauteur d'œil, et que les objets plus proches, s'ils sont de dimensions relativement faibles, soient d'autant plus bas dans le champ de vision. En-deçà de la taille d'un autre être humain, pour considérer un objet proche, on baisse le regard. Tout objet nécessitant de pencher la tête ou les yeux vers le bas sera donc considéré *a priori* comme proche.

La seconde de ces modalités mineures est une dérive du principe de l'occlusion, phénomène fort simple qui veut que la plupart des sujets environnants (du moins les solides définis dans l'espace) étant relativement opaques, les sujets proches masquent les sujets lointains. Or, ces sujets sont identifiés, entre autres, par la lecture de leurs contours comme des polygones fermés ; un sujet aux contours entièrement perçus et défini par un contour simple, entier, une forme non brisée et immédiatement appréhendable, sera ainsi lue comme un objet proche. A l'inverse, un sujet tout autant lu dans l'intégralité de sa forme, mais dont le contour sera complexe et discontinu, sera supposé masqué par d'autres objets placés devant lui et donc, virtuellement éloigné dans l'espace.

e) Applications

Avec ces deux derniers indices, nous avons donc au moins onze façons de nous repérer et de construire – plus ou moins consciemment – une approche tridimensionnelle de notre environnement. Or, ces onze indices sont également viables en analyse de l'espace cinématographique, puisqu'ils ne doivent rien à la vision stéréoscopique. En revanche, se pose la question du comportement de l'œil photographique et notamment de son adaptabilité, par rapport à l'œil humain d'un observateur qui occuperait la même position. Par exemple, sur la question de la mise au point, un choix est fait au tournage d'une distance qui est offerte ensuite au spectateur.

La vision photographique embrasse la totalité de son champ reproduisant le réel d'égale façon dans une section d'angle variable. Dans le cas d'une focale dite "normale", cet angle capté représente environ 40° sur la dimension horizontale ; il est totalement décrit par l'objectif et restitué à travers la chaîne de traitement de l'image jusqu'à la salle de projection. Là, cette image sera soumise à l'œil humain et à son fonctionnement totalement différent. Le détail des différentes façon qu'à l'œil de percevoir les choses est illustré par le schéma qui suit³³ :



³³ Issu de Wikiversity.org, Infographie/Notions_Fondamentales

La zone de vision optimale, dite zone fovéale, fait seulement entre trois et cinq degrés d'angle ; elle balaye l'espace, se fixant sur un foisonnement de points perçus comme signifiants par le cerveau suivant certains paramètres. L'association de tous ces points et détails sert à élaborer une carte de l'image, en perpétuelle réévaluation. Autour de cette zone fovéale, un cône plus large, de dix degrés de base, a une vision correcte, où les couleurs et les formes sont également évaluées, et une troisième zone d'une soixantaine de degrés d'angle sert essentiellement à percevoir des masses confuses et surtout, les déplacements rapides, signes d'éventuels dangers. On entrevoit ici les résidus de notre vie première et ce qui nous rattache au règne animal (encore qu'en ville, cet objet rapide dans le champ périphérique pourrait bien être la voiture qui remplace le jaguar d'antan).

En situation, les yeux de l'individu s'attardent ou non sur les points que son esprit juge importants, en associant la direction de l'axe optique au le phénomène de mise au point, et la modification de sa position dans l'espace (par les mouvements de la tête, par le déplacement du corps) lui permet de multiplier les points de vue. Rien à voir avec la position et la mise au point imposée par l'objectif de cinéma ; c'est dans cette image proposée, construite, que l'œil du spectateur devra piocher des informations déjà incomplètes. Il n'aura pas le loisir de balayer de regard la profondeur de l'espace, mais sera forcé de considérer l'espace représenté du point de vue et de la façon qu'on aura choisis pour lui.

Une fois ceci admis, nous pouvons néanmoins employer les indices monoculaires comme autant de points pour une lecture particulière de l'image. Jusqu'ici, nous avons considéré des principes généraux qui valent autant pour la vision réelle que pour les optiques cinématographiques ; il est temps d'intégrer les contraintes particulières du médium cinéma, et plus précisément encore de l'usage des courtes focales.

II. L'impact des courtes focales **sur la perception de l'espace au cinéma**

Plusieurs questions se posent lors d'un choix de focale, car la longueur focale d'une optique impacte en cascade plusieurs composantes de l'image. Nous allons classer ces composantes en sous-catégories, qui feront à leur tour l'objet de distinctions internes. Mais avant tout, il convient d'évoquer un point qui est présent dans la plupart des articles que j'ai pu considérer sur le sujet. Suivant ces articles, en effet, la courte focale est abordée comme une nécessité, ou comme un choix. Pour certains, ses attributs déformants sont à déplorer et son emploi ne se justifie que par l'élargissement du cadre qu'elle offre ; c'est-à-dire qu'on ne pourrait envisager d'utiliser un objectif à courte focale que lorsque le recul est insuffisant pour capter un espace en focale plus classique. La réflexion sur la composition de l'image et l'utilisation des lignes de forces est ici placée sous le signe de la véracité de la restitution, autrement dit, de la condamnation des déformations et des fuyantes trop marquées. On n'y parle que peu de l'échelonnement des éléments dans la profondeur ; en revanche, on y proscrit la plongée ou la contre-plongée, qui amplifient d'autant ce qu'on nous présente comme un problème.

Cette attitude est souvent présentée dans des articles de magazines spécialisés en photographie, et associée à la situation-type de la photographie d'architecture. Un salon de vingt mètres carrés nécessitant une courte focale pour être intégralement représenté, deviendrait un lieu en apparence beaucoup plus vaste, ce qui déplaît à certains puristes. La représentation d'un espace architectural est souvent considérée par défaut comme une pratique particulière où il serait vital de conserver le rendu de la proportion des choses, des masses et des espaces, pour un public. Et non pas comme un art en soi, où la subjectivité du regard pourrait justifier un point de vue particulier – que l'œil photographique amène de toute façon.

A l'inverse, certains articles présentent l'objectif à courte focale comme un instrument, à mettre au service d'une volonté esthétique. C'est-à-dire, comme l'objet d'un choix technique conscient, qui épaulé la volonté d'un réalisateur et/ou d'un chef-opérateur. Dans le cadre de ce mémoire comme de manière générale, nous préférons ce point de vue. L'objection la plus pertinente à l'emploi de la courte focale réside dans l'article de Andrew Mattheson, qui précise que « plus la distance sujet-objectif est grande, plus on dispose de place pour installer l'éclairage »³⁴. Voyons à présent les différents registres d'effets que peut amener l'emploi d'un objectif à courte focale dans la captation d'une scène (par scène, nous entendons espace et action

³⁴ Andrew MATTHESON, *le Choix des Objectifs*, source précise non trouvée.

mêlés). Une fois ces pistes tracées selon des articles et des intuitions personnelles, nous pourrions commencer à les confronter à la réalité des deux films que nous étudions.

a) Le registre optique

En premier lieu, rappelons l'importance du format du support d'enregistrement. Rien ne sert de donner des chiffres et des longueurs de focales sans considérer que le vrai facteur déterminant est le ratio entre cette longueur focale et la diagonale du format de support employé. Il suffit pour ça de se représenter l'image formée par l'objectif comme un cône, qui se verra d'autant réduit que le format du capteur sera petit, jusqu'à limiter un angle de champ que l'ouverture angulaire de l'objectif pourrait permettre. Pour notre étude, nous fixons un format, qui est à la fois celui des films que nous étudierons, et celui dont nous sommes coutumiers à l'école. Il s'agit du format de la pellicule 35mm, standard en cinéma argentique du long métrage de fiction à la fin des années 90 et récemment retrouvé en cinéma numérique grâce à la génération des capteurs Super35 dont est notamment équipée l'Alexa Standard (que nous utiliserons pour notre partie pratique de mémoire). Les capteurs Super35 des différentes caméras professionnelles n'ont pas tous exactement la même taille, mais l'important est de se fixer sur un standard. Avec ce format de capteur, la focale dite "normale" se situerait aux alentours des 50mm.

Nous n'évoquons pas ici la possibilité de distinguer la réalité de la longueur de la focale, puisqu'avec le téléobjectif et le rétrofocus, apparaissent la notion de focale "virtuelle" (c'est-à-dire que ces objectifs ont des propriétés optiques équivalentes à une certaine longueur focale, tandis que leur organisation interne autorise des dimensions plus faibles ou plus importantes). Dans la mesure où les effets produits sont exactement les mêmes, nous ne nous attarderons pas sur cette possibilité.

Une fois ceci admis, nous pourrions partir de l'idée que toutes les focales inférieures à 50mm sont des courtes focales, et qu'au-dessus de ces 50mm, nous entrons dans le domaine des longues focales. En réalité, les choses sont plus complexes. Certains n'hésitent pas à proposer de distinguer les objectifs grand angle "classiques" – dont le principal intérêt est d'augmenter le champ capté sans pour autant entrer dans le domaine des objectifs à effets, puissamment déformants – des objectifs "super grand angle". Ces super grand angle pourraient correspondre à l'appellation anglo-saxonne de "fish-eye", celui que l'on a notamment employé un temps, de façon récurrente, pour des plans à travers le judas optique d'une porte. Il s'agit avant tout d'un objectif qui s'assume comme le vecteur d'une esthétique forte. De même, il existerait des focales longues et des focales "très longues". En fait, si l'on conçoit à quel point, on comprendra qu'il y a

une grande part d'appréciation subjective de ce qu'est une focale courte. En effet, il est parfois ardu de faire la part des choses et de distinguer une focale courte d'une focale normale (du moins si l'on se contente des données numériques) ; qu'appelle-t-on déformation, où situe-t-on les frontières d'un regard "normal" ? Ces appellations dépendent trop d'habitudes culturelles et de l'éducation du regard du spectateur, pour qu'on puisse faire une proposition de distinction scientifiquement valable. Voyons néanmoins, en partant dans les extrêmes pour éviter un flou peu souhaitable, les effets optiques d'une focale courte.

Les premiers effets évidents ont trait à la géométrie de l'image, et pour commencer, l'amplitude de champ. Le premier intérêt d'un objectif grand angle, comme son nom l'indique, est de permettre à position égale de capter la scène sur un angle plus important que l'objectif "normal". Cette ouverture angulaire s'est étendue avec les années et les progrès techniques, mais n'est pas un simple gadget ; le fait d'inclure plus de décor n'est pas sans conséquence et il s'agit avant tout d'un choix de placement. L'intérêt de ne pas bouger la caméra de place, en termes de gain de temps, est certes une donnée à prendre en considération dans une dynamique de tournage et peut éventuellement se justifier dans le passage d'une focale à l'autre (lorsque les écarts sont faibles) ; mais ce choix induit également une distance au sujet – distance réelle, distance psychologique dans le rendu final. Ce second effet, à mettre en relation avec le premier, est celui du grandissement. A emplacement égal, une focale plus longue provoquera mécaniquement cet effet – autrement dit, pour le même format nous aurons par exemple un plan taille sur le comédien, ou un gros plan sur son visage – ou, pour poursuivre dans cette logique, uniquement son menton. La courte focale nous éloigne *a priori* de notre sujet, si l'on ne change pas la caméra de place. Et si nous nous rapprochons pour le retrouver...

... nous entrons dans le troisième effet, qui est celui de la déformation de la perspective. En réalité, cet effet est à expliquer. Il ne s'agit pas, sauf rapprochement extrême, d'une déformation, mais uniquement de cette nécessité de se rapprocher énormément de notre sujet pour avoir la même valeur de plan sur lui. Car en réalité, tout est une question de distance. Comme nous l'avons vu plus haut, plus un sujet est proche de l'objectif, plus la différence se fait sentir entre les différentes couches dans la profondeur – plus leurs poids relatifs sont importants. Dans l'idée de porter un soin particulier à savoir se placer, nous pouvons intégrer le poids relatif des sujets suivant leur distance à la caméra. La prégnance des premiers plans est bien un effet optique dans la mesure où il s'agit effet indirect des propriétés optiques et géométriques déjà évoquées. Ce poids relatif des sujets lorsqu'ils sont placés à une faible distance de l'objectif rend particulièrement nécessaire une attention spéciale à l'usage des amorces, qui prendront une importance démesurée avec un objectif à courte focale – ici encore, il s'agit simplement de savoir

ce que l'on fait, et pourquoi on le fait.

Enfin, dernier effet et non des moindres, la profondeur de champ. Selon un effet fort simple qui voit les rayons lumineux converger suivant un angle plus ou moins aigu, et donc les défauts des optiques s'étaler dans une profondeur de foyers plus ou moins grande, les courtes focales autorisent une zone de netteté plus vaste (ou autrement dit, une profondeur de champ plus grande). La courte focale, indirectement, permet également d'augmenter la profondeur de champ. Cet avis, souvent donné, se veut rassurant et promotionnel est vraisemblablement dirigé vers un public amateur avide de simplification craignant de manquer le cliché du siècle en constatant au développement que le sujet est flou. Mais il est intéressant en cinéma professionnel dans la mesure où certaines scènes sont suffisamment complexes à tourner – par exemple dans le cas d'un sujet se déplaçant rapidement dans la profondeur, ou d'une action échelonnée dans l'espace – pour qu'une marge de manœuvre supplémentaire dans la mise au point soit un luxe fort agréable.

Tous ces effets optiques ont pour l'instant été présentés "froidement" ; mais évidemment, ce qui nous intéresse est en fait l'impact esthétique qu'ils produisent. Etudions ce point de vue plus spécifique.

b) Le registre esthétique

Dans ce registre, nous pouvons commencer par citer Roger Bellone qui dans son article *le choix de l'angle pour les prises de vues* pose l'existence d'une syntaxe cinématographique "classique", de codes hérités des premiers temps du cinéma et que le public aurait désormais assimilés. Cette habitude, cette familiarité, cette intimité du public moderne avec les éléments constitutifs de la vieille syntaxe (qui intègrent toutes sortes de considérations à l'image comme au son ; les cadrages, les raccords, les mouvements...) permettrait de nos jours de les dépasser pour en proposer de nouveau, voire d'entrer dans un jeu maniériste que le spectateur éduqué dans notre culture de l'image serait à même d'apprécier à sa juste valeur. Toutefois, rendant hommage aux génies du passé et sans doute, pour éviter de fâcher le lecteur puriste, Roger Bellone rappelle qu'une bonne connaissance de ces codes classiques est importante, voire nécessaire, à toute personne qui prétendrait vouloir faire du cinéma. Le concept de syntaxe cinématographique a une valeur et une légitimité évidentes ; cependant, la notion de dépassement ou de subversion de ces codes est parfois surévaluée. L'œil du public n'est pas toujours aussi exigeant que ce que la critique voudrait ; ce que l'un laisse passer sans ciller mortifère aisément l'autre. Ceci dit, nous approchons avec l'usage des courtes focales d'un effet de style suffisamment puissant pour qu'il

soit violemment perçu et ressenti. C'est pourquoi nous avons cru bon de rappeler en ces pages que ce que l'emploi de ces focales courtes impose, se situe en premier lieu sur le plan syntaxique.

L'objectif esthétique que l'on pourrait envisager ici, est d'abord de rendre l'illusion de la profondeur sur la surface plane de l'écran. Le relief devenant plan, l'usage intelligent de la perspective devient sinon nécessaire, du moins fortement conseillé. Cette illusion a été rendue nécessaire au cours des décennies par l'emploi de décors tridimensionnels, permettant l'installation de l'action dans un espace, une scène. Elle se met également au service de l'immersivité dans l'espace-temps, qui est une composante essentielle, au moins, d'un certain cinéma contemporain occidental. Afin de rendre cette illusion, nous avons déjà vu que les indices monoculaires sont particulièrement efficaces, et notamment la perspective, que les courtes focales exagèrent à distance égale, comme nous l'avons vu. En renfort de ces indices monoculaires, l'usage de la lumière est particulièrement important pour souligner la volumétrie du décors et des sujets. Elle découpera les masses et apportera un surplus d'information salutaire à l'esprit du spectateur – pour peu que l'objectif soit de l'aider à se repérer, bien entendu.

Ces effets de perspective sur le décor seront d'autant plus sensibles que l'axe optique formera un angle important avec les verticales ; c'est-à-dire, en cas de plongée ou de contre-plongée. De manière générale et puisque nous apprivoisons là ce que l'on pourrait appeler une esthétique de la déformation, les angles non conventionnels, les cadrages penchés (caméra basculée sur le côté), sont autant d'éléments qui deviennent courants lorsqu'ils participent d'une démarche assumée et cohérente avec le sujet. C'est pourquoi plutôt que de parler de classicisme de la syntaxe – et de ce qui se fait, ou ne se fait pas – nous pourrions envisager l'usage des focales et des angulations suivant le rapport qu'ils entretiennent avec les séquences qu'ils prétendent servir. Tout est affaire de choix et de volonté organisée. Sur ces déformations, les avis divergent énormément entre ceux qui les jugent néfastes et ceux qui y voient un outil supplémentaire au service de la mise en scène.

Mais allons plus loin. Avec une courte focale, si l'on se rapproche d'un sujet humain pour compenser la diminution de l'agrandissement déjà évoquée plus haut, nous allons amplifier la différence entre, par exemple, le nez, les yeux et les oreilles, jusqu'à déformer le visage et lui donner un aspect grotesque. A l'inverse, avec une longue focale, nous minimisons ce différentiel et aplatissons les choses.

Pour un décor, le fait de capter un angle plus large nous amènera à augmenter la quantité de fuyantes dans l'image ; un plan en focale plus longue se fixera sur son sujet et le mettra au

même plan que le décor qui lui sert de fond. Une focale courte, au contraire, intégrera à la composition de l'image tout le cadre spatial et amplifiera les différences de situation. L'extrême de cette posture est la focale très courte, à outrance qualifiée de déformante, car elle paraît effectivement tordre l'espace. Ces effets de perspective sont à employer avec parcimonie et en connaissance de cause, mais avant tout il faut bien les apprivoiser en parallèle d'un vrai sens du positionnement dans l'espace scénique. L'un sans l'autre feront moins sens, nécessairement. C'est pourquoi non content d'intégrer les espaces et les ambiances lorsqu'on fait un choix de focale, il convient également de prendre en considération le sujet filmé. De même, le travail des avant-plans est à reconsidérer de ce point de vue...

Dans le cas des effets dynamiques, il nous paraît évident qu'un travelling avant, ou le fait de capter un sujet en mouvement sur l'axe optique (s'approchant ou s'éloignant) commande la courte focale – surtout si l'on désire faire sentir ce déplacement. Comme nous l'avons déjà dit, cette sensation de déplacement sera d'autant plus impressionnante que le sujet mobile sera prêt de l'objectif. Les applications esthétiques de cet effet sont multiples ; le fait de souligner le déplacement du travelling peut provoquer une accentuation de l'immersion dans l'espace filmique, ou dans le cas de travellings rapides, servir à rendre la chose plus spectaculaire. De la même manière, lorsque c'est l'objet qui se déplace, on peut employer les différents comportements de focales et leurs façons de décrire le mouvement du sujet de plusieurs manières. Par exemple appuyer situer le sujet dans un espace et le décrire par la rapidité qu'on aura à le parcourir – comme un espace vaste dans le cas des longues focales qui rendent l'action interminable, ou au contraire un lieu réduit par des courtes focales. Ou encore pour caractériser le sujet et sa vitesse de déplacement – ce n'est plus alors l'espace qui se dilate, mais la vitesse de déplacement qui se réduit.

c) Le registre psychologique

Arrivé à ce registre, point n'est besoin de rappeler les différentes catégories d'effets que provoquent l'usage d'une focale courte ; ils ont été abondamment explorés dans les deux sous-parties qui précèdent. Il s'agit donc de glisser de l'esthétique au psychologique en admettant que l'un de va pas sans l'autre, et que l'objet de toute démarche artistique étant de provoquer une réponse émotionnelle par l'emploi de modes et de codes de représentation, les effets esthétiques correspondent à des effets psychologiques dont – dans l'idéal – ils sont en fait la cause souhaitée. Tentons de lister les différentes impressions, sensations, les différents sentiments que l'on pourrait imaginer éveillés chez le spectateur par un usage adéquat d'une focale courte.

La première sensation que l'on peut escompter provoquer en employant l'éventail d'effets esthétiques présentés plus haut, est la gestion du sentiment de proximité que le spectateur entretiendra avec le sujet filmé. En effet, à travers le principe d'agrandissement, il est un premier paramètre qui est tout simplement la taille de l'élément représenté sur l'écran ; suivant qu'il sera montré entièrement, en pied, ou de façon plus resserré, un acteur verra son jeu provoquer des effets tout à fait différent. Il a beaucoup été écrit sur cette capacité du cinéma – différent en cela du théâtre – de nous amener au plus près de son sujet, parfois de façon brutale, et de générer autant d'effets de surprise ou d'intimité. Le montage est ici primordial dans la création de cet effet dans ce qu'il peut avoir de brusque et percussif. Mais il ne s'agit évidemment pas que d'une question de taille. Car non content de proposer un cadre plus large à distance égale, l'objectif à courte focale permet donc de décrire l'espace avec plus de netteté dans sa profondeur, quand la focale longue, recentrant déjà l'action sur son sujet principal par un agrandissement supérieur, voit s'évanouir les fonds dans des lointains vaporeux. Les effets convergent donc vers un poids supérieur du sujet dans l'image (pour les longues focales), tandis que les courtes focales, comme le dit Guy Tabary dans son article *Perspective et Mouvement*, l'isolent de son décor.

Ce décor justement, par le poids qu'il occupe, pourra également jouer un rôle que nous qualifierons sans hésiter de psychologique. Il peut s'agir par exemple des fuyantes de l'espace clos qui encadrent le sujet qui accomplit l'action, l'arabesque que crée le personnage pour reprendre Mallet-Stevens. En accentuant ces fuyantes, on diminuera relativement la taille du personnage et on donnera plus d'importance au monde qui l'entoure, jusqu'à ce que celui-ci semble peser sur celui-là. Ce peut également être ces fameux avant-plans qui, en occupant une place inhabituelle, démesurée, viendront également surcadrer l'action, s'interposer entre notre regard et elle, et l'enfermer dans quelque chose. Finalement, le mot est lancé : la déformation du décor par des focales courtes peut être employée pour créer une sensation d'enfermement, clore l'espace fictif autour d'un personnage, tout en le désignant comme central par la convergence des lignes – on appuiera alors d'autant plus, par cette désignation, tout à la fois l'importance dans la narration et la solitude, éventuellement l'impuissance, en tous les cas la petitesse de cet homme ou de cette femme désigné(e).

Plus nous envisagerons les effets optiques et esthétiques de la courte focale comme une déformation, et plus nous nous rapprocherons de cette intention courante, récurrente, et particulièrement utilisée dans notre filmographie choisie : celle d'employer les courtes focales pour traduire une impression de folie, de malaise, d'anormalité. La déformation optique du réel préfigure dans ce cas – ou plutôt, traduit, trahit – une déformation plus vaste qui est celle du monde et de ses codes, de représentation, de son mode de fonctionnement intime. La physique

violée devient alors représentation de l'anormalité globale. La plongée, ou la contre-plongée, quitterait alors sa vocation première (qui pourrait aussi être, simplement, de nous proposer un point de vue différent, original ou rendu nécessaire par la situation particulière de l'action à montrer), pour devenir une façon d'amplifier l'effet comme nous l'avons vu, et nous entrons dans le domaine de la représentation d'un monde différent, un monde répondant à d'autres règles – par exemple, le monde de la folie ou de la drogue et de ses hallucinations... la forme servant le fond comme dans tout projet artistique se respectant.

Mais ce pourrait aussi être la proposition d'un point de vue différent sur l'action et sur le monde, un point de vue qui s'extrait de la normalité du regard humain (en quittant *a priori* la hauteur de l'œil humain situé entre un mètre quarante et un mètre soixante). Ce regard, ce pourrait être celui d'une créature qui rase le sol, ou grimpe aux murs pour se percher dans un angle de la pièce, celui d'un reptile par exemple. Tout ceci est d'ailleurs cohérent avec la déformation de la vision – s'éloignant de la focale normale que l'on nous présente souvent comme la focale de l'œil – c'est-à-dire, de l'œil humain. On pourrait résumer tout ceci ainsi : il existerait un certain nombre de caractéristiques de l'image correspondant à la vision humaine, à une place dans l'espace qui serait celle d'un observateur humain de taille normale, se situant debout à une certaine distance de son sujet, regardant suivant un axe à peu près horizontal et dont l'œil emploierait une focale équivalente à cette fameuse focale normale. Mécaniquement, s'éloigner de la norme pour un de ces paramètres, appellerait à jouer également sur les autres pour une cohérence globale.

Pour dire les choses autrement, la courte focale poussée à son paroxysme, peut être vécue d'au moins deux façons. Premièrement, elle peut dévoiler la supercherie de la captation cinématographique (nous ne sommes pas dans la pièce, mais nous la considérons à travers un prisme qui est la chaîne de traitement des informations lumineuses, de l'objectif à la projection) – et dans ce cas, cette captation déformée, en fonction de son degré de déformation, sera connotée par le malaise global qui s'en dégage comme une évocation de l'anormalité, de la folie. Deuxième possibilité, elle maintient que nous occupons un regard, mais qui n'est alors plus celui de "quelqu'un" au sens conventionnel. Nous prenons alors la place de "quelque chose". Dans ces deux cas, le basculement suivant l'axe optique (la rotation de la caméra sur elle-même pour provoquer des cadres en diagonale) se justifie tout à fait, soit qu'ils accentuent l'impression d'étrangeté – tout en provoquant des opportunités de composition alternatives, brisant le parallélisme des lignes avec les bords du cadre – soient qu'ils correspondent à la vision de cette créature étrange, que rien n'oblige à garder la tête droite, d'autant plus que ni son intellect animal, ni ses positions exotiques ne lui permettrait cette rigueur toute humaine.

L'usage des effets dynamiques des courtes focales participe également de cette dimension anxiogène. L'amplification des mouvements et surtout de leur rapidité apparente contribue à une sensation de menace si le spectateur se sent visé par un objet en approche rapide dont il a d'autant moins la maîtrise qu'on lui impose de la vivre suivant un point de vue qu'il ne peut choisir, ni décider de modifier. Tous ces effets sont bien entendu à concevoir comme différents éléments s'agencant à loisir – ils n'ont que peu de valeur en soi, mais cherchent à entrer en résonance pour construire peu à peu un univers cohérent faisant appel à l'optique, à l'esthétique et au psychologique. Il est sans doute révélateur que les paragraphes ci-dessus, qui proposent trois gammes d'effets sur l'esprit du spectateur, aillent croissant dans la force de ces effets et dans l'aspect malsain qu'ils permettent éventuellement au film de revêtir. C'est que l'on songe forcément aux extrêmes de la chose. La focale courte est ainsi marquée dans l'esprit collectif du sceau de la focale déformante, de l'héritage du *fish-eye*, des films de genre à effets très marqués. Mais nous pouvons aussi nous remémorer dans nos travaux qu'il existe aussi d'autres façons et d'autres raisons de les employer, moins violentes, d'aucuns diraient moins abusives et systématiques, mais non moins intéressantes.

Nous allons à présent étudier dans les films choisis les différentes modalités d'usage possibles. Dans la troisième et dernière partie de ce mémoire, nous commencerons par présenter succinctement les deux films existants que nous allons décortiquer et les réalisateurs, chefs-opérateurs et décorateurs qui les pensèrent. Puis nous étudierons quelques séquences de ces films, en tentant de mettre en application les pistes soulevées dans les deux parties précédentes. Enfin, nous pourrons relier tout cela à notre propre expérience pratique dans le cadre de la PPM associée à ce mémoire.

- PARTIE III -
Applications Pratiques

I. Présentation des Films étudiés.

a) *L'Armée des Douze Singes et son équipe.*

Le premier et le principal des films que nous allons employer pour passer de l'étude générale et théorique à une série de situations pratiques est *L'Armée des Douze Singes*, dont le titre original est *Twelve Monkeys*, et qui a été réalisé en 1995 par l'américain naturalisé britannique Terry Gilliam. Il s'agit d'une adaptation libre de *la Jetée*, de Chris Marker, réalisé en 1962, dont le producteur délégué Robert Kosberg de chez Universal Studios avait négocié l'acquisition des droits avec Chris Marker lui-même. Le scénario, forme d'adaptation, a été confié à David et Janet Peoples, scénaristes ayant travaillé notamment sur *Blade Runner* (1982), *Ladyhawke* (1985) et *the Day after Trinity* (1981). Il s'agit de la septième réalisation de Terry Gilliam qui avait déjà signé des œuvres majeures comme *Sacré Graal* (1975), *Bandits, Bandits* (1981), et surtout *Brazil* (1985). Le film, qui bénéficia d'un budget de 29 millions de dollars (relativement réduit pour un blockbuster américain), fut principalement tourné à Baltimore et Philadelphie.

Le film s'organise autour de trois aller-retours entre deux époques, et nous conte les aventures de James Cole (interprété par Bruce Willis), citoyen d'une ville souterraine dans un futur plus ou moins lointain. Cole est incarcéré car catalogué comme antisocial ; en tant que prisonnier, il est placé sur la liste des "volontaires" pour les missions à la surface. La Terre entière, sous l'emprise d'un virus mortel uniquement pour l'homme, est proscrite pour tout homme non muni d'une combinaison de protection et l'accès aux cités souterraines où survivent les derniers humains est soumis à des conditions drastiques incluant une décontamination et de nombreux prélèvements. La planète vit sous le règne des animaux qui ont repris leurs droits. James Cole, au début du film, se voit donc désigné comme volontaire pour partir à la surface ; cette mission est en fait un test pour évaluer ses capacités à se débrouiller dans un environnement hostile. Ayant passé ce test, il se voit proposer une mission à l'objectif bien plus important : retrouver les traces de l'Armée des Douze Singes, un groupe terroriste suspecté d'avoir créé et diffusé en 1996 le fameux virus mortel. James Cole accepte – sous la contrainte – et est envoyé dans le passé, mais les scientifiques de son présent se trompent et l'expédient six ans trop tôt. A l'époque, l'Armée des Douze Singes n'existe pas encore. James Cole, délirant, sous le choc de son voyage et des conditions de vie très inhabituelles qu'il rencontre, est vite capturé et envoyé en hôpital psychiatrique ; ses explications quant au voyage temporel et la fin du monde n'aident pas les médecins à le considérer comme sain d'esprit. James Cole est donc placé sous calmant et reste plusieurs semaines dans l'hôpital. Là, il fera la connaissance de la psychiatre Kathryn Railly, qui montre une certaine tendresse à son égard et s'intéresse particulièrement à son cas, et

de Jeffrey Goines (interprété par Brad Pitt), un sociopathe dangereux pour lui-même et les autres. Goines prendra Cole sous son aile. Selon lui, il n'a personnellement pas besoin d'aide, car son père est un homme important et viendra le sortir de là. Après une conversation où James Cole laisse échapper quelques considérations sur la fin de l'humanité, ravagée par un virus mortel, Jeffrey Goines volera une clé pour aider le héros à s'échapper ; celui-ci, rattrapé et mis en cellule, disparaîtra mystérieusement de sa geôle. Les scientifiques de son présent l'ont rappelé.

De retour dans son présent, James Cole est en butte à l'hostilité de sa hiérarchie qui lui reprochent d'avoir échoué à localiser l'Armée des Douze Singes. Ils le renvoient dans le passé, cette fois-ci en 1996. James Cole commencera par retrouver la psychiatre Kathryn Raily et l'enlever ; mu par son souvenir de l'aide qu'elle lui avait proposé, il n'a d'autre choix que de se tourner vers elle après plusieurs semaines de prospection infructueuse. Il se tisse entre les deux êtres une relation ambiguë, à la fois psychiatre / patient et bourreau / victime, enrichie par les étranges coïncidences qui commencent à faire douter le docteur Raily. Un transfert s'opère au fil de leur quête où Kathryn commencera à croire que Cole vient du futur et que ses prédictions vont se produire, tandis que Cole, séduit par la femme autant que par l'époque et la liberté dont il profite, voudra oublier le funeste destin qui se profile à l'horizon. Enquêtant en suivant la piste Philadelphie, ils retrouvent la trace de Jeffrey Goines et finissent par retrouver l'Armée des Douze Singes. Le père de Goines est un important chercheur en virologie qui pratique la vivisection et les expériences sur un cheptel animal... James Cole finit par retrouver la demeure des Goines et provoquer le scandale dans une réception où Jeffrey, faussement réhabilité, le jette dehors. Traqué par la sécurité de la soirée, James est rappelé in extremis à son époque, abandonnant en disparaissant sa psychiatre habitée par le doute et une angoisse naissante. A son retour dans son présent, l'agent Cole fera son rapport, mais il est désormais convaincu que tout ceci n'est qu'élucubrations de son esprit ; il fuit la détresse du monde et ne songe qu'à retrouver Kathryn Raily. A cette fin, il convainc sa hiérarchie de l'envoyer une troisième et dernière fois pour finir sa mission, sans y croire lui-même.

C'est au cours de ce troisième voyage que, d'incidents en incidents, il finit par revenir à la réalité et comprendre que la fin du monde humain est bien sur le point de se produire. Jusqu'au dernier moment, il croit que Jeffrey Goines est coupable de la diffusion du virus, pour découvrir trop tard à l'aéroport de Philadelphie qu'il s'agit en fait d'un illuminé inoffensif et que le véritable meurtrier est l'assistant de Goines père, un fou de l'Apocalypse qui parviendra à s'enfuir. James Cole, tentant de l'arrêter, mourra sous les balles de la sécurité de l'aéroport, sous les yeux de Kathryn Raily – et de lui-même, enfant, qui se trouvait sur place avec ses parents, ce qui explique ses cauchemars d'adulte qui jalonnent le film.

L'Armée des Douze Singes est une œuvre majeure du réalisateur Terry Gilliam, où il exprime pleinement ses thématiques les plus chères et personnelles dans un univers sombre et distordu ; méfiance à l'égard de la science et de la technologie, dénonciation des institutions et des administrations, folie d'un réel carcéral dont ses personnages tentent de s'échapper par le rêve, la drogue ou la fuite. C'est également d'après Gilliam lui-même, une histoire qui traite en particulier de notre perception du monde (ce qui doit nous interpeller après ce que l'on a vu dans la Partie 2 du présent mémoire). Ceci est particulièrement bien illustré par les séquences récurrentes de rêves, où la scène de l'aéroport se construit et se modifie au fil du film, évoluant peu à peu tandis que James Cole se souvient mieux, ou différemment, des événements auxquels il a en fait assisté en tant qu'enfant.

Aux côtés de Terry Gilliam, on retrouve comme chef-opérateur Roger Pratt, qui signa pour lui l'image de plusieurs films de l'époque Monty Python, *Monty Python and the Holy Grail* (1975), *Monty Python's Life of Brian* (1979) et *Monty Python's The Meaning of Life* (1983), ainsi que *Brazil* (1985), *The Adventures of Baron Munchausen* (1989) et *The Fisher King* (1991). Il travailla également sur d'autres grosses productions, notamment le *Batman* de Tim Burton (1989), ou deux épisodes de la franchise Harry Potter en 2002 et 2005. Quant aux décors, ils sont signés Jeffrey Beecroft, qui est connu pour son travail sur *Danse avec les Loups* (1990), pour lequel il remporta un Oscar. Il travaillera plus tard pour David Fincher sur *the Game* (1997). Pour des raisons de budget, *L'Armée des Douze Singes* est tourné dans des décors naturels, souvent des bâtiments abandonnés ; l'Easter State Penitentiary pour les scènes de l'hôpital psychiatrique, ou la centrale électrique désaffectée de Wesport. Le film le mena à visiter marchés aux puces et entrepôts de récupération afin de coller à l'esthétique exubérante et baroque de Gilliam, menant à un sentiment d'accumulation et d'oppression. De l'avis de Jeffrey Beecroft, «C'était un tournage difficile. Le budget et le planning étaient très serrés. Terry est un perfectionniste mais il s'est montré vraiment inflexible pour éviter tout dépassement de budget. »³⁵.

Le film est un succès critique et public avec des recettes mondiales s'élevant à près de 169 millions de dollars et deux nominations aux Oscars, pour les costumes et pour le second rôle interprété par Brad Pitt.

³⁵ "It was a tough shoot. There wasn't a lot of money or enough time. Terry is a perfectionist, but he was really adamant about not going over budget." citation originale Jill Gerston, « Terry Gilliam: Going Mainstream (Sort Of) », [The New York Times](#),[†]24 décembre 1995.

b) *Dark City* et son équipe.

Le second film que nous allons étudier et confronter à *l'Armée des Douze Singes* est *Dark City*, film d'Alex Proyas sorti en 1998. Le réalisateur (également scénariste et producteur du film) en question, né en Egypte mais émigré en Australie à l'âge de trois ans, se forme à *l'Australian Film and Television School*, sise à Sydney. Fondant sa société de production Meaningful Eye Contact, il doit sa première notoriété à sa réalisation de nombreux clips dans les années 1980 et 1990 (pour INXS, Fleetwood Mac ou Yes, meilleur groupe au monde de rock progressif) ou plusieurs publicités pour les marques Nike, Coca-Cola ou Nissan. Son travail en tant que réalisateur prend le virage du long métrage en 1989 avec *Spirits of the Air; Gremlins of the Clouds*, mais c'est avec *The Crow* en 1994 qu'il rencontre le succès auprès du grand public. Suite à l'échec commercial de *Dark City* (qui pour un budget très proche de celui de *l'Armée des Douze Singes*, à savoir près de 27 millions de dollars, ne fera que... 27 millions de dollars de recette), il réalisera en 2004 le plus populaire *I, Robot*, adaptation croisée de plusieurs romans et nouvelles d'Isaac Asimov.

Dark City est un film sombre et urbain, jouant sur les codes du film noir classique. Passée la séquence d'ouverture, la présentation d'un personnage mystérieux (Kiefer Sutherland) fixant sa montre dans l'attente d'un événement inconnu, nous gagnons une salle de bain plongée dans l'obscurité où un homme nu dans une baignoire semble dormir (interprété par l'acteur Rufus Sewell). Il s'éveille d'un coup, paniqué et perdu ; on comprend peu à peu qu'il a perdu la mémoire. Un coup de téléphone anonyme (de l'individu déjà aperçu) l'avertit de quitter rapidement les lieux, car "ils" arrivent pour lui et il ne doit jamais "les" laisser l'attraper³⁶. L'homme prend la fuite, non sans avoir découvert dans la chambre où il se trouve un cadavre étrangement mutilé. Il disparaît juste à temps pour éviter trois sinistres créatures venues le chercher, et après un court dialogue avec le gérant de l'hôtel qui l'identifie comme John Murdoch, gagne la rue. Pendant ce temps, les étranges créatures molestent le gérant de l'hôtel pour lui faire dire où est parti son client ; mais devant son ignorance, ils "l'endorment" d'un geste avant de repartir.

On retrouve dans un bar obscur une jeune chanteuse de jazz (Jennifer Connelly) dont on apprend qu'elle est l'épouse de Murdoch lorsqu'une de ses amies lui transmet un message du Docteur Schreber, lui demandant de passer le voir à propos de son mari. Le Docteur Schreber – qui s'avère en fait être l'inconnu au téléphone du début – lui explique que son mari est un de ses

³⁶ Difficile alors de ne pas penser au scénario du film *Matrix*, alors en cours de production, sorti un an plus tard, et qui utilisa certains décors de *Dark City*, par exemple les toits de la ville, pour sa séquence d'introduction où Trinity saute d'immeuble en immeuble...

patients, devenu amnésique, et qu'il compte sur son aide pour le retrouver. Le film nous fait donc suivre l'errance urbaine de John Murdoch, sur la piste duquel se lance l'inspecteur Franck Bumstead (interprété par William Hurt), chargé de l'enquête sur le cadavre retrouvé dans la chambre d'hôtel. L'enquête de l'inspecteur Bumstead le mènera de l'appartement occupé précédemment par Murdoch, à son bureau où il interrogera la femme de ce dernier. En parallèle, le personnage principal de Murdoch est également traqué par les mystérieuses créatures en noir, qu'il affrontera en plusieurs instants, manifestant en ces occasions d'étranges dispositions et pouvoirs... Au long des minutes, se construit un écheveau dense de relations entre les créatures de la nuit, le psychiatre et le personnage principal ; la mise en scène qui nous fait passer des rues de la cité où John Murdoch cherche à comprendre son identité et les raisons de son trouble, aux pérégrinations de l'inspecteur et de la femme de Murdoch tentant de percer le mystère de certains crimes rituels, en passant par les bas-fonds où les créatures organisent la traque du héros...

Organisées en assemblée autour d'une sorte de grand Maître, ils manifestent des pouvoirs surnaturels et une volonté inflexible de retrouver Murdoch. Les découvertes s'enchaînent pour nous mener à la réalité d'une ville entièrement dominée par cette caste souterraine, en fait des créatures larvaires vivant dans le crâne de corps anthropomorphes et cadavériques. Le Docteur Schreber travaille pour eux à la récupération, distillation et injection de souvenirs humains dans les habitants de la cité qui sont endormis chaque soir à minuit ; pendant ce même laps de temps où tout s'arrête, la cité est modifiée suivant des tracés précis – certains bâtiments disparaissent, d'autres poussent ou se modifient, et les citoyens inconscients se voient attribuer de toutes nouvelles existences, sans se souvenir aucunement de leur identité de la veille. Ces changements sont mus par une quête des créatures qui cherchent à comprendre l'âme humaine ; la ville entière est donc comme un laboratoire et ses habitants y jouent le rôle de cobayes.

John Murdoch est une personne particulière : un citoyen à part qui a résisté à l'injection de souvenirs, ce qui mena le Docteur Schreber à s'intéresser particulièrement à son cas, car il est unique. La fascination du Docteur le mènera à vouloir aider le personnage principal, contre ses Maîtres ; dans ce schéma, l'inspecteur et la "femme" de Murdoch (qui n'était pourtant pas son épouse deux jours avant, suivant l'organisation sociale mouvante et amnésique de la Cité Obscure) jouent le rôle d'un projecteur qui viendra mettre en lumière sans le vouloir des détails ou des significations cachées, et viendront catalyser la résolution de l'ensemble, aidant à amener la résolution finale – à la fois découverte de la vérité (d'une ville déracinée, et flottant dans le vide spatial), et affrontement final et inévitable entre John Murdoch aux pouvoirs en croissance exponentielle et le grand Maître des créatures. Murdoch triomphant, il prendra les rênes de la cité, qui retrouvera un cycle normal ainsi que la lumière solaire par une simple rotation sur elle-

même. Ainsi la Cité Obscure retrouvera la lumière, débarrassée du joug de créatures extraterrestres perverses et maléfiques.

L'image du film est signée Dariusz Wolski, qui travailla également pour Proyas sur *The Crow* (1994), et fut chef-opérateur sur de nombreux films des frères Scott, Tony (*USS Alabama* (1995) et *the Fan* (1996)) et Ridley (*Prometheus* (2012), *Cartel* (2013) et *Exodus* (2014)), ainsi que sur quatre volets de la franchise *Pirates des Caraïbes*. Les décors, quant à eux, sont de Patrick Tatopoulos, qui fut aux effets spéciaux de nombreux Roland Emmerich (*Stargate* (1995), *Independance Day* (1996) et *Godzilla*, (1998)), directeur artistique sur les deux épisodes de Riddick (*Pitch Black* (2000) et *Riddick's Chronicles* (2004)), et chef-décorateur pour Len Wiseman sur *Underworld 2* (2006), *Die Hard 4* (2007) et *Total Recall* (2012). Il retrouva également Proyas en 2004 pour *I, Robot*, au même poste de responsable des décors. On remarquera d'emblée la différence profonde qui sépare les parcours de nos deux réalisateurs, jusque dans les filmographies des opérateurs et décorateurs qu'ils choisirent pour leurs projets ; Alex Proyas confia les postes en question à des habitués du format du blockbuster américain de science-fiction "grand public". On peut y voir, même si ce raccourci est à relativiser, une influence possible de son propre cheminement en tant que réalisateur de clips et de publicités, le menant à un goût des images de genre, et à une sensibilité beaucoup moins portée sur la critique sociale que celle de Terry Gilliam. Nous verrons par l'analyse de nos deux films si cette tendance se confirme.

II. Applications aux films étudiés.

Ces deux films introduits, nous allons tenter de les analyser plus finement sous l'angle de leur rapport au décor et notamment dans leur usage des courtes focales. Il aurait été possible de les étudier successivement mais il nous a paru plus judicieux de les confronter dans un plan thématique, s'attachant successivement aux choix ayant trait au cadre, aux usages des optiques, au traitement des décors et à la mise en scène par l'espace. Ce choix du plan thématique s'est en particulier imposé quand il nous est apparu que le second film, *Dark City*, était sensiblement différent du premier dans ses choix, et qu'il ne s'agissait pas ici de comparer deux usages proches des courtes focales mais au contraire d'en opposer deux approches. Nous verrons en conclusion des différentes sous-parties qui suivent qu'en réalité, ces choix sont cohérents et nourrissent une approche esthétique, elle-même en relation directe avec le propos de ces films. On peut donc parler de démarche, ce qui est plutôt rassurant. Concernant les extraits étudiés, il s'agit pour certains de séquences identifiées, mais également dans une grande part d'une approche globale du film qui fait appel à de nombreux plans isolés, qui seront illustrés et explicités par des captures régulièrement rappelées sur des pages dédiées. Ces captures et ces plans choisis ont également fait l'objet d'une analyse statistique sommaire, qui sera également expliquée et employée dans l'argumentation ; il s'agit essentiellement de relever la fréquence d'apparition de certains paramètres tels que l'emploi du biais, de la plongée / contre-plongée, ou de très courtes focales.

a) **Les Cadrages**

Les premiers choix opérés qui nous intéressent sont les choix de cadrage. En effet, ils conditionnent tout à la fois la composition globale de l'image – importante lorsqu'on s'attache à étudier les lignes fortes de l'image (et notamment, les lignes perspectives) – et l'impact des courtes focales quand il s'agit de l'emploi du biais. Par biais, nous entendons un cadrage qui ne place pas son horizontale en parallèle avec la référence de l'horizon réel, matérialisé par les arrêtes du sol, du plafond ou l'horizon naturel. Il ne s'agit pas de petits décalages ou ajustement mais d'angles de plus de dix degrés avec l'horizontale, qui indiquent un choix délibéré de composition. Le schéma ci-dessous illustre cette acceptation du terme. Nous commencerons justement par nous attacher à ce trait caractéristique de l'esthétique de Terry Gilliam.



*Exemples de cadrages
droits et en biais.*

Sur les séquences de *l'Armée des Douze Singes* que nous avons particulièrement étudiées, à savoir la séquence d'introduction (composée des trois premières scènes, dans les prisons souterraines, le sas vers l'extérieur et la ville en ruines) qui dure environ six minutes, et la séquence d'entrée à l'hôpital psychiatrique qui en dure cinq, ainsi que sur les quelques extraits annexes étudiés (lors d'un interrogatoire dans le futur, lors de la tentative d'évasion de James Cole, ou à la réception chez le père de Jeffrey Goines), le nombre de plans en biais est important : vingt pour cent lors de l'introduction, quatre-vingt pour cent (soit vingt-quatre plans sur trente-trois) à l'arrivée à l'hôpital... sur l'ensemble des plans étudiés de *l'Armée des Douze Singes*, on arrive à une moyenne de quarante-quatre pour cent de plans cadrés en biais. Cela n'est évidemment, pas anodin.

Le cadrage en biais est pour Terry Gilliam le premier élément à employer pour donner une sensation de folie ou de déséquilibre, en particulier lorsqu'il l'emploie sur ses personnages, indifféremment connotés comme bons (James Cole, ou la psychiatre Kathryn Raily) ou mauvais (les Scientifiques, Jeffrey Goines)³⁷. Cette folie n'est en fait, pas nécessairement attachée à un

³⁷ Voir Images 1 et 2, p. 55.

des personnages, mais plutôt à une perte de repères généralisée ; c'est pourquoi on retrouve ces cadrages en biais également sur des éléments du décor, par exemple dans de massives plongées sur la ville déserte, ou des représentations écrasantes de l'imposante demeure des Goines³⁸. Sortir d'un plan orthogonal est un moyen efficace de briser les codes de représentation habituels et de proposer un regard littéralement dévié sur le monde. A moins que ce ne soit le monde qui dévient, soit placé en diagonale devant un regard normal....

Ces très nombreux biais sont souvent associés aux deux autres caractéristiques que nous allons étudier ici, à savoir l'emploi de focales courtes, et le placement en plongée ou en contre-plongée. Même si nous gardons ces paramètres plus spécifiques pour plus tard, il convient de souligner ici que la présence simultanée de ces trois paramètres dans les mêmes plans est également, inhabituellement courante dans *l'Armée des Douze Singes*, avec vingt-cinq pour cent des plans offrant en même temps une plongée/contre-plongée, une courte focale et un cadrage en biais³⁹ ! Avec de telles occurrences, il est clair qu'il s'agit là d'un choix esthétique assumé et très fort, particulièrement présent dans le film. Associer les trois paramètres dans le même plan n'est certainement pas gratuit. Nous avons vu lors de la Partie 2 du présent mémoire comme l'effet d'une courte focale est de l'avis général amplifié par l'emploi du biais et de la plongée/contre-plongée. C'est donc également, avec une intelligence certaine que Terry Gilliam "aide" ses focales courtes par des placements et des cadrages adéquats, ce qui fait de ses choix une rencontre habile entre décision esthétique et nécessité technique. La proposition d'un regard différent sur le monde, en accord avec la situation particulièrement anxiogène vécue par le personnage principal, entre ici en écho avec la piste que nous avons commencé à creuser dans la Partie 2, à savoir le questionnement sur l'idée que le spectateur peut s'identifier – ou non – au regard qu'on lui propose, à la place qu'on lui offre d'occuper dans le monde fictif qui lui est offert. Ici, nous sommes dans une situation exotique qui modifie sensiblement les sensations que l'on peut ressentir en tant que spectateur.

Dans *Dark City*, à l'inverse, les plans en biais sont extrêmement rares. En fait, à part de très rares exceptions qui tiennent sans doute plus d'un impératif ponctuel de cadrage (par exemple pour faire entrer un élément signifiant dans le cadre, sans remettre en cause outre mesure le placement de la caméra⁴⁰) et restent très légers, ils se cantonnent à une séquence précise, qui est celle de la course-poursuite sur les toits entre le personnage principal John Murdoch et les étranges créatures qui dominent la cité. A un instant en particulier, le personnage de Murdoch est suspendu au-dessus du vide tandis que la ville mute autour de lui. C'est

³⁸ Voir Images 3 et 4, p. 55.

³⁹ Voir Image 5, p. 55.

⁴⁰ Voir Image 6, p. 56.

l'occasion pour Alex Proyas de multiplier les cadrages en biais pour signifier momentanément l'inconfort de la position de son héros, le caractère exceptionnel de cette situation dangereuse étant traduit par l'exception formelle de son traitement⁴¹ ; bien vite, on revient néanmoins au registre courant du film, beaucoup plus classique. Ce mot de "classique" reviendra un certain nombre de fois à propos de *Dark City*, qui, s'il emploie ponctuellement des plans originaux pour caractériser une scène, ne s'y attarde jamais longtemps. Dans des proportions écrasantes, le choix des cadres dans *Dark City* est celui d'une position frontale et symétrique, ou conduit aux discussions traitées en champ/contre-champ. Nous verrons cela plus abondamment dans la sous-partie sur le rapport aux décors.

Ce choix de cadrage est favorisé par l'emploi du Scope, qui tend à organiser les choses sur le plan horizontal. Ceci est à mettre en opposition avec *l'Armée des Douze Singes*, où le cadrage en 1,85, sensiblement plus proche du carré, est aussi plus propice à la construction d'images aux lignes puissantes situées dans le biais⁴². Dans le film de Gilliam en effet, les plans frontaux sont rares⁴³ ; la composition privilégiée n'est souvent pas horizontale, mais diagonale.

Il n'est pas question dans *Dark City* de perdre le spectateur, ou d'évoquer par des choix optiques ou techniques une perte de repères, mais au contraire de guider l'œil. A cet effet, on y emploie par exemple de nombreux surcadrages qui vont désigner précisément l'action à prendre en compte, l'objet sur lequel porter son attention. Il s'agit ici aussi d'un procédé classique de la mise en scène par l'espace mais qui est également offerte, permise, par une liberté plus importante du placement au cadre. En réalité et peu à peu, au fil de ces sous-parties nous verrons que tout en construisant un point de vue particulier, cette série de choix nous révélera en filigrane ce qui les a rendu possible, ce qui justifie leur existence même : deux stratégies de gestion de l'espace, entre un décor réel (pour *l'Armée des Douze Singes*) et un décor construit et pensé (pour *Dark City*).

⁴¹ Voir Images 7 et 8, p. 56.

⁴² Voir Images 9 et 10, p. 57.

⁴³ Voir Image 11, p. 57.



1

Courtes Focales jouant sur les visages, en valeurs de plans plus ou moins serrées.

2



3

4

Application du principe aux décors, avec usage courant de la plongée, contre-plongée et du biais.



5





6



7



8

Quelques rares plans isolés, et une séquence entière où l'usage du biais est généralisé dans Dark City.



Le goût particulier de Terry Gilliam va aux compositions diagonales, tandis que les plans frontaux et symétriques sont plutôt rares...

b) Les Choix Optiques

Dans ces conditions, on comprend d'ors et déjà que l'emploi des courtes focales ne pourra être le même dans les deux films étudiés. Les stratégies et les conditions, sont différentes. Néanmoins, se pose la question du registre et du genre. Nos deux films étudiés possèdent un certain nombre de traits communs. Ce sont des films américains de science-fiction, par certains aspects gothiques, néo-expressionnistes, qui pourraient avoir des esthétiques quasiment similaires. Voyons en quoi des circonstances et des scénarios différents ont mené à des options techniques parfois opposées.

Nous avons vu l'importance des focales courtes dans l'univers de Terry Gilliam ; en fait, la moitié des plans étudiés dans le cadre de ce mémoire en emploient. Nous pouvons considérer au moins trois sortes de plans à courtes focales, correspondant à trois valeurs de plans. En gros plans sur les personnages, elles sont le moyen privilégié du réalisateur pour créer cette atmosphère permanente de malaise, ce qui le rapproche en quelque sorte de Jean-Pierre Jeunet, par exemple avec *Delicatessen* (1991), qui est également un pur produit de l'époque⁴⁴. Ses personnages sont angoissants, souvent car eux-mêmes angoissés. Tout comme dans le cas des biais, ce traitement n'est pas réservé aux seules mauvaises âmes, mais généralisé, passant allègrement de la perception qu'à le personnage de lui-même à celle qu'il a de ses interlocuteurs ; en réalité, on peut considérer que le film entier adopte un point de vue subjectif dans sa sensibilité aux événements, même si la caméra n'assume pas nécessairement la position réelle du personnage principal.

Un usage particulièrement intéressant de la courte focale est opéré dans la scène de la tentative d'évasion de l'hôpital. La caméra portée, haletante mais touchée par l'inertie du héros, suit les mouvements de James Cole ; ses errances et déplacements sont amplifiés (comme nous l'avons exploré dans la Partie 2 du présent mémoire), dans la profondeur et latéralement, les premiers plans exagérés, par exemple sa main jetée en avant et qui prend une importance démesurée. Ceci monté en alternance avec les plans subjectifs – en très courtes focales également de la porte – qui est le but de cette reptation, et plus précisément de la serrure dont il possède la clé, permet d'illustrer de façon magistrale la perturbation des sens et les difficultés à se mouvoir – dus à la drogue – du personnage⁴⁵.

⁴⁴ Voir Images 12 et 13, p. 62.

⁴⁵ Voir Images 14 et 15, p. 62.

Fait étonnant (en apparence seulement), les rares focales plus longues qui sont offertes au personnage de James Cole se situent notamment dans une séquence à l'hôpital psychiatrique, alors qu'il est sous calmants. Tout se passe ici comme si la focale courte cherchait à nous rapprocher de l'intériorité du personnage et à la perception qu'il a de son propre trouble, comme si elle cherchait à nous faire vivre son vertige sensoriel et intellectuel. A ce moment, la focale plus longue qui nous offre un point de vue plus froid et distant (à valeur de plan égale, cette distance est d'ailleurs réelle entre la caméra et l'acteur) – sans hasard associée à un retour du plan orthonormé, sans biais⁴⁶ – se situe donc à un instant où le personnage sous drogue est distant de lui-même, et n'a plus accès à la réalité du malaise ambiant. En creux, ceci nous révèle le fond de la vision de Terry Gilliam ; le vertige qu'il nous offre n'est pas dû qu'aux délires de son personnage James Cole, mais à un authentique dysfonctionnement dans le monde qu'il nous montre – voire, dans le monde tout court. Bien sûr, il existe dans *l'Armée des Douze Singes* des passages non déformés, par exemple des scènes de voiture où la normalité semble reprendre un peu ses droits ; mais l'uniformité de traitement de l'espace de l'hôpital psychiatrique nous mène à considérer l'interlude aux longues focales comme signifiant.

Les courtes focales sont également parfois présentes sur des plans en valeurs intermédiaires, par exemple des mises en situation des personnages. Cependant, ces valeurs sont relativement rares. Même si souvent s'offre en perspective dans le fond de l'image un couloir ou une porte entr'ouverte donnant l'illusion d'une possible fuite, la construction en perspective n'est pas nécessairement le fort de Terry Gilliam – par perspective, nous entendons ici échelonnement dans la profondeur d'éléments récurrents, à la manière d'une perspective architecturale. Une exception particulière est à relever néanmoins, celle de la table des scientifiques du futur, dans la séquence de l'interrogatoire de James Cole. Elle est à relever pour deux raisons qui sont en fait convergentes ; tout d'abord parce qu'elle dénote clairement dans sa proposition de situation peu courante (latéralement offerte sur une enfilade de visages attentifs), mais également car elle fait écho à un plan similaire quoique inversé, qui nous montre les psychiatres de notre présent (le passé de James Cole). Et justement cet écho devient sans doute la raison d'être de ces plans ; le caractère inhabituel du cadrage et de l'effet perspectif pourrait justement être l'effet esthétique qui provoque l'identification et donc, l'assimilation des uns aux autres ; des scientifiques aux psychiatres, deux groupes de personnages identiques dans leur rôle – torturer mentalement James Cole en le soumettant à des questions et en doutant de sa santé psychique – ainsi que dans leur fonction de spécialistes qui malgré toute leur science, n'ont pas pu empêcher la fin de leur monde⁴⁷. Ceci correspond au discours global de Terry Gilliam qui dépasse le cadre du seul film étudié ici, et recouvre notamment des thèmes présents dans son autre chef-d'œuvre, *Brazil*.

⁴⁶ Voir Image 16, p. 62.

⁴⁷ Voir Images 17 et 18, p. 63.

La dernière valeur de plan qui emploie le plus abondamment les effets de perspective est bien sûr la valeur du plan large ou d'ensemble, dont *l'Armée des Douze Singes* nous offre de nombreux exemples. Nous n'explorerons pas ici le rapport aux décors que cela engendre car cela fera l'objet de la prochaine sous-partie mais évoquons cependant les effets purement optiques. L'amplification des fuyantes permise par les courtes focales exagère dans de grandes proportions les dimensions de bâtiments qui encadrent souvent le personnage principal (on pense ici, par exemple, à la séquence d'introduction en extérieur)⁴⁸. L'emploi de la courte focale est ici tout à fait rationnel et son sens est évident : écraser le personnage sous le poids de la ville morte qu'il arpente, et qui est également le poids d'un passé silencieux et assassin.

Dark City adopte un point de vue relativement différent sur les effets de perspective qu'offrent les courtes focales. Pour commencer, leur emploi dans le film est bien moins courant. Quand il s'attache aux personnages, il sert essentiellement à caractériser les tueurs cadavériques qui tirent les ficelles de la "Cité Sombre", en les montrant systématiquement en contre-plongée avec une focale relativement courte⁴⁹. Ce procédé assez courant est efficace mais se distingue justement comme un artifice un peu éculé. Occasionnellement, l'emploi d'une focale courte sur des plans en profondeur, ou "à effet", introduit une scène ou une situation, à la manière de l'inspecteur qui menace le couple tentant de s'échapper. Son bras chargé du pistolet est étiré dans la profondeur et les lignes convergentes désignent sa cible, tout dans le plan insistant sur la distance qui sépare les héros de ce qui les menace. Mais passé ces moments de bravoure technique, le film revient très rapidement sur un registre bien plus coutumier pour les spectateurs – souvent des conversations en champ-contrechamp sans amorces, filmés avec des focales relativement normales, voire longues⁵⁰.

Les focales courtes sont également rares sur les décors, mais présentes sur les plongées ou contre-plongées de la ville, notamment celles où on la voit croître, pousser, se transformer. En fait, ce sont dans des valeurs intermédiaires, plans tailles ou américains, que l'emploi de focales relativement courtes (sans aller jusqu'à la déformation si chère à Terry Gilliam) trouve son sens chez Alex Proyas, avec un sens particulier de la construction en profondeur et notamment, de l'emploi des effets de perspectives. A mettre en relation avec son usage des surcadrages, il s'agit d'utiliser la perspective et l'esthétique, ici, de la ligne forte, comme des outils au service de la convergence et de la désignation.

⁴⁸ Voir Images 19 et 20, p. 63.

⁴⁹ Voir Images 21 et 22, p. 64.

⁵⁰ Voir Images 23 et 24, p. 64.

A l'inverse de *l'Armée des Douze Singes* où de rares emplois de perspectives convergentes sont masqués derrière des éléments intermédiaires polluant une lecture simple – voire, simpliste – de l'image (actions supplémentaires, mouvements de caméra modifiant le point de vue et offrant des tableaux mouvants, objets ou comédiens interrompant les lignes fortes, etc...⁵¹), Proyas construit souvent son champ fixe avec une rigueur scientifique et un systématisme presque froid. Très souvent centrée en termes de point de fuite, la perspective dans *Dark City* sert à nous montrer ce que nous devons regarder ; les lignes fortes de l'image, en convergeant vers ce centre signifiant, focalisent dessus notre attention. Cet amour de la perspective centrée dépasse parfois l'utilité narrative pour devenir un goût relativement gratuit, détaché d'impératifs techniques, se suffisant à lui-même dans une pure recherche graphique⁵². On retrouvera d'ailleurs cet emploi des perspectives centrées et des lignes convergentes dans l'effet utilisé pour les plans "souvenirs", ces réminiscences que John Murdoch subit de sa vie passée et qui lui apparaissent comme des flashes où seule la zone centrale est nette, tandis que le pourtour est brouillé par une sorte de texture rayonnante⁵³. La redite "virtuelle" de cet effet spatial et optique confirme bien une volonté particulièrement assumée, quitte à la recréer si besoin. Quand elle n'est pas centrée, la perspective existe également, décadrée, et assiste alors le réalisateur dans sa construction d'une vraie profondeur du champ, beaucoup plus présente dans *Dark City*⁵⁴ que dans *l'Armée des Douze Singes*.

⁵¹ Voir Image 25, p. 65.

⁵² Voir Images 26 et 27, p. 65.

⁵³ Voir Image 28, p. 65.

⁵⁴ Voir Image 29, p. 65.

12

Image du Delicatessen de Jeunet, où l'usage de la courte focale déformante sur le visage du comédien rappelle beaucoup les propositions de Terry Gilliam, par exemple ci-dessous.



13

14

Les très courtes focales sont ici employées pour amplifier les effets de profondeur et proposer un point de vue sur l'action dévié, déformé, erratique.



15

16

Exemple rare de longue focale sur les comédiens Brad Pitt et Bruce Willis dans l'Armée des Douze Singes.





17

Forte construction de correspondances par l'esthétique avec cette association dans l'Armée des Douze Singes des scientifiques du futur et des psychiatres de 1990.



18

19

La mise en scène des décors - la vieille Philadelphie - passe ici par un biais et des contreplongées massives qui ramènent les bâtiments à des monolithes décrépis.



20





21



22

Les contre-plongées en courtes focales sont souvent réservées dans Dark City aux figures maléfiques.

23



24





25

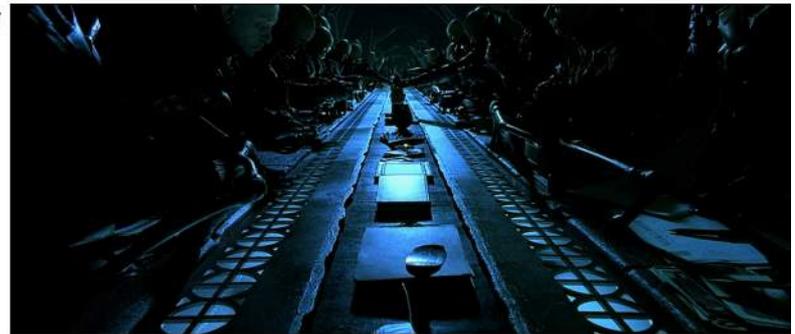
Les perspectives dans l'Armée des Douze Singes se suffisent peu à elles-mêmes ; elles sont habitées

26

Dans Dark City, il s'agit d'une figure de style récurrente, et aux multiples emplois.



27



28



29



c) Traitement des Décors et Scénographie

Le troisième point d'approche de nos deux films réside dans le traitement qu'ils font de leurs décors ; par traitement, nous entendons le point de vue adopté sur eux et la façon de les inclure dans la scénographie, mais également de ce que cela traduit comme point de vue et situation "dans le monde". Nous avons déjà parlé de l'usage des biais dans un film comme dans l'autre, ainsi que des paramètres optiques qui influent sur les effets de perspective. *L'Armée des Douze Singes* propose moult plans d'ensemble à focales courtes sur la ville de Philadelphie. Mais malgré cet usage intelligent de la perspective dans la composition de ses plans, nous ne dirions pas que Terry Gilliam emploie ici une esthétique de la ligne – au sens des lignes de force qui désigneraient un objet sur lequel notre attention devrait se concentrer – mais plutôt une esthétique de la masse, la masse pleine, certes désignée par ses lignes constructives mais se suffisant à elle-même, comme objet plein. La cité est muette, vide, mystérieuse comme un monde mort. Même pénétré par le héros, le bâtiment demeure monumental, entier, et silencieusement hermétique ; il se disperse alors en autant de sous-parties tout aussi pleine, comme dans ce centre commercial où les anges muets et les arbres de Noël figés, plongés dans l'obscurité, dominant James Cole. Et les cadrages basculés évoquent plutôt des monolithes sur le point de basculer, des ruines hors d'échelle, qu'ils ne mettent réellement en valeur les monuments représentés. La cité est montrée morte et il ne serait pas adéquat de la qualifier par des points de vue élégants, mais plutôt de faire basculer sa représentation dans une modalité sinistre, décalée, un brin romantique. D'ailleurs, Terry Gilliam déclara lui-même « Cela me fascinait par avance de tourner à Philadelphie parce qu'il se dégage de son architecture un incroyable parfum de décadence et de pourriture. Or j'ai tout de suite ressenti *L'Armée des Douze Singes* comme un fil sur l'échec, la décomposition, la nostalgie »⁵⁵.

En réalité, toute l'esthétique de Terry Gilliam, en évitant systématiquement de recourir à la perspective (dans l'acceptation la plus noble du terme, c'est-à-dire la représentation adéquate d'objets tridimensionnels, celle que l'on réservera par habitude occidentale à des monuments à mettre en valeur), tendra à nous la faire considérer comme une chose morte et vaine. Dans l'œuvre de Gilliam, les points de vue déviés, l'évitement de la frontalité, de la hauteur de l'œil humain, de l'orthogonalité du plan et des focales normales, prend donc un sens nouveau, qui transcende des considérations de goût personnel ou d'efficacité graphique. Il y a dans *L'Armée des Douze Singes* une certaine forme de nostalgie pour la perfection disparue – nostalgie teintée d'un humour amer qui passera de la cité de Philadelphie, morte pour les hommes, déformée et tordue, à une vue cadrée de façon parfaitement orthogonale du fameux tableau "la Cité Idéale"⁵⁶.

⁵⁵ « *L'Armée des douze singes - Questions de méthode* » [archive], sur www.bifi.fr (consulté le 27 septembre 2011).

⁵⁶ L'un des canons de la toute jeune perspective - peint à la fin du Quattrocento, vers 1470, et dont la paternité à

A cet instant qui dénote, résonne d'ailleurs dans le film la voix d'une conférencière qui explique au spectateur : « *Still among the myriad microwaves, the infra-red messages, the gigabytes of ones and zeroes, we find words, infinitesimally small, byte-sized now, tinier even than science lurking in some vague electricity where, if we listen we can hear the solitary voice of that poet telling us, "Yesterday This Day's Madness did prepare; Tomorrow's Silence, Triumph or Despair [...]* »⁵⁷ ⁵⁸. Ce message prophétique, accompagné du Concerto pour Piano n°21 de Mozart, nous offre un aperçu de la culture classique associée systématiquement au personnage romantique de Kathryn (dont James Cole tombera amoureux), qui fait office de paradis perdu, un paradis harmonieux, où l'amour et la délicatesse étaient encore possibles. Ce que James Cole cherchera absolument à embrasser, fuyant la réalité d'un futur froid et inhumain pour se réfugier dans ce que l'Humanité a perdu et que le voyage temporel lui permettra de retrouver... pour un temps.

Dark City, par sa proposition continue de symétrie – qui n'est pas sans rappeler une mise en scène à la Wes Anderson⁵⁹ – entretient un rapport tout à fait différent à ses propres décors. Le choix puissant de la frontalité, très couramment employée, la rareté des plans en biais, ou en vraies plongées ou contre-plongées, nous invite à considérer la ville d'un regard plus neutre, ou plutôt dominant. On considérera ainsi la ville, très souvent, depuis ses toits, vues aériennes descriptives faussement placides, qui exposent en restant muettes le mystère que représente la Cité⁶⁰. Peu d'artifices optique ou technique ici, si ce n'est l'attention portée aux décors eux-mêmes. Car ce sont bien les décors eux-mêmes qui se décrivent, par leurs textures, par leurs lumières ou par leurs ombres, sans besoin de faire appel au biais ; la composition symétrique et en profondeur séduit visiblement Proyas qui cède alors à une autre forme d'esthétisme, tout à la fois plus sobre que les distorsions aberrantes que propose abondamment Terry Gilliam dans *l'Armée des Douze Singes*, et plus gratuite, car moins reliée à un propos.

En réalité, s'il devait être un thème puissant qui traverserait l'esprit du film, ce serait celui de la centralité, et la figure du cercle – un cercle que l'on aperçoit en de multiples occasions, sur les cadavres, dans les laboratoires, les empreintes digitales et jusqu'aux tasses de café à la crème tourbillonnante⁶¹. Ce cercle est lui-même, un Labyrinthe, au double sens classique – c'est-à-dire que la réalité labyrinthique de la Cité, jungle urbaine suivant les codes du film noir et plus

longtemps été attribuée à [Piero della Francesca](#) puis à [Luciano Laurana](#), et plus récemment à [Francesco di Giorgio Martini](#).

⁵⁷ « *Et cependant parmi les myriades de micro-ondes, les messages infrarouges, les méga-octets de un et de zéro, on trouve des mots à l'échelle de quelques octets aujourd'hui plus ténus que la science elle-même, tapis dans un flot électrique, et si nous prêtons l'oreille il nous est donné d'entendre la voix solitaire du poète qui nous dit : hier d'aujourd'hui la folie prépara, demain sera silence, triomphe ou désespoir [...]* »... citation - retravaillée par les scénaristes Janet et David Peoples - des Rubaiyat d'Omar Khayyám, poèmes persans du XI^{ème} et XII^{ème} siècle.

⁵⁸ Voir Images 30 et 31, p. 69.

⁵⁹ Voir Images 32 et 33, p. 69.

⁶⁰ Voir Image 34, p. 70.

⁶¹ Voir Images 35, 36, 37 et 38, p. 70.

anciennement encore, du roman du XIX^{ème} siècle⁶², fait écho au labyrinthe mental du héros amnésique dont on suit les pas. La ville, aux allures gothiques (par la présence de nombreuses arches et même d'arcs-boutants, figure architecturale gothique s'il en est), n'est pas sans rappeler la Gotham City des aventures de Batman et notamment de la version qu'en réalisa Tim Burton, *Batman*, en 1989⁶³. Il est intéressant ici de rappeler que le chef-opérateur de *l'Armée des Douze Singes*, Roger Pratt, signa également l'image de ce *Batman*.

Le Labyrinthe de *Dark City* est également, mécanisé ; il est connoté ainsi par les nombreuses vues de grues, de métro et de voitures en marche⁶⁴, qui donnent cette sensation d'une Cité dont les rouages sont en mouvement perpétuel – ce qu'elle devient effectivement à minuit lorsque les créatures interrompent tout vie pour réorganiser les choses et les êtres suivant leurs sinistres desseins. Les horloges participent de cette sensation de mécanisme, avec de nombreux plans insistant sur les engrenages souterrains de ce monde obscur. Evidemment, la finalité de tout ceci réside dans les plans lointains de la Cité, vue "depuis l'espace" par l'infortuné inspecteur précipité dans le vide, et qui aura ainsi accès à la vérité. La ville entière, de forme circulaire, est en fait une machine dérivant dans l'espace où l'on tente sur une population humaine de mystérieuses expériences⁶⁵.

⁶² Lire à ce sujet Cécile MEYNARD, *Les Mystères de Paris selon Balzac et Dumas, d'un motif romanesque traditionnel à la trame d'un récit romantique*, in Lise DUMASY, *Stendhal, Balzac, Dumas : un récit romantique ?* : [colloque organisé par l'équipe E.CRI.RE et le Centre d'Etudes Stendhaliennes et Romantiques à l'Université Stendhal-Grenoble 3, les 15, 16, 17 novembre 2001] / sous la direction de Lise Queffélec, Chantal Massol, Marie-Rose Corredor, p.33.

⁶³ Voir Image 39, p. 71.

⁶⁴ Voir Images 40 et 41, p. 71.

⁶⁵ Voir Image 42, p. 71.



30



31

La Perspective classique, symbole d'un monde parfait et disparu dans l'Armée des Douze Singes.

32

Plan du Grand Budapest Hotel de Wes Anderson, où les plans frontaux sont très courants...



33

... tout comme dans Dark City.





34

La Ville de Dark City est vue depuis une position dominante, décrite, analysée, étudiée comme le mystère qu'elle est.



35



36



37



38

La figure du Cercle, omniprésente, et symbole du labyrinthe dans lequel les personnages se débattent.



39

Gotham City, dans Batman, présente de nombreux traits communs avec Dark City.

40

La Cité est construite comme une mécanique complexe, un engrenage toujours en mouvement.



41



42



43

Les espaces intérieurs sont pensés pour servir la mise en scène.



En conclusion de cette analyse, nous pouvons synthétiser différentes remarques avec quelques informations et points complémentaires. L'approche de l'espace dans *L'Armée des Douze Singes* est celle d'une mise en scène par l'optique qui impose à son décor un regard fort. Ceci est sans doute à mettre en relation avec le fait que Terry Gilliam dut tourner en décors existants. Le placement de sa caméra en plongée ou contre-plongée, ou en biais, n'est pas une option esthétique gratuite ; c'est à la fois une façon de servir son projet narratif, une occasion de formaliser intelligemment les thèmes qui lui sont chers, et un moyen de s'arranger avec le réel pour le connoter suivant ses vues. Les personnages arpenteront de la même façon les espaces suivant les grilles établies par leur psychologie intime, entrant ainsi en lutte avec l'espace qui leur est imposé, qu'il soit univers carcéral du futur ou du présent, ville déserte, squat où les agressions sont monnaie courante, aéroport dont les forces de sécurité finissent par abattre la mauvaise cible et laissent le véritable criminel s'échapper avec son chargement de mort. En jouant sur les courtes focales sur les valeurs de plan suivant des modalités différentes, Terry Gilliam emploie toute la panoplie de leurs effets que nous avons présentées dans la Partie 2 du présent mémoire, les déformations, l'extension du cadre et des décors, la modification des perspectives, les effets sur les déplacements, l'impact psychologique généré par des choix de points de vue non humains, etc... L'amour de Gilliam pour les courtes focales dépassent de loin *L'Armée des Douze Singes*, au point qu'on retrouve notamment à travers toute son œuvre l'emploi récurrent d'un objectif de 14mm, surnommé depuis par certains le "Gilliam".

De son côté, *Dark City* nous offre un aperçu d'une mise en scène par l'espace qui a été rendue possible par le fait que beaucoup de ces décors étaient construits – allant jusqu'à l'usage de maquettes pour reconstituer la fameuse ville. L'aménagement en avait été pensé en adéquation avec les besoins de la mise en scène et si le projet de simple description d'une Cité gothique mécanisée excluait déjà partiellement la nécessité de choix de positions et de focales exotiques, le potentiel offert par les décors construits a certainement validé l'hégémonie de cette esthétique. Partant, les champs/contre-champs, les plongées et contre-plongées très majoritairement justifiés par la position relative des personnages, ce qui n'est pas le cas dans *L'Armée des Douze Singes*, les surcadrages, étaient déjà rendus souhaitables par la seule facilité de leur exécution. De même, tout est conçu pour guider l'œil du spectateur par des lignes fortes. Un décor précis est révélateur de cette façon de faire : il s'agit de la chambre de l'agent devenu fou, qui crayonne inlassablement sur les murs la spirale labyrinthique obsédante qui lui fit perdre la raison. Terry Gilliam aurait sans doute découpé et cadré cette séquence d'une façon différente. Le maintien de l'assiette de la caméra, le jeu avec le plafond, le choix de focales proches de la normale, sont

permises par l'aménagement totalement maîtrisé des lieux qui permet de jouer avec un plafond bas et des murs dont l'orthogonalité n'est de toute évidence pas parfaite⁶⁶.

Au sein de ces deux films, les conditions de tournage (surtout en ce qui concerne les décors) et les projets narratifs ont donc mené à des choix de focale très différents. Les focales courtes qu'emploient Alex Proyas sont anecdotiques, comme des outils épisodiquement employés, et on sent qu'il leur préférera si possible des instruments plus classiques, pour revenir à un style courant qu'on lui connaît dans d'autres réalisations (notamment *I, Robot* (2004)). Proyas aménage son décor afin qu'il serve son propos, en tant que cadre ; la ville est un décor presque théâtral, qui mue à volonté pour les besoins du scénario et de la mise en scène. Terry Gilliam, à l'inverse, tournant dans des lieux réels, subvertit son décor pour ne pas le subir. Mais il fait d'une possible faiblesse sa plus grande force, car cette contrainte entre précisément en résonance avec le scénario qu'il met en images et en mots. Dans ces deux cas, le choix de focales, et particulièrement la place des focales courtes, est décisif.

Nous allons maintenant poursuivre cette étude en tentant d'explorer le travail de la Partie Pratique de Mémoire sur la question particulière des courtes focales.

⁶⁶ Voir Image 43, p. 71.

III. Application à la Partie Pratique de Mémoire

La Partie Pratique de Mémoire ou PPM est l'occasion pour tout mémorant de l'ENS Louis Lumière d'illustrer sa problématique et ses réflexions, d'explorer par la pratique les applications de ses questionnements et de ses conclusions. Concernant la PPM du présent mémoire, il est bon de rappeler ici qu'elle a été réalisée en binôme avec Cloé Chope (qui en dirigeait la photographie), avec qui nous partageons certaines vues et certains goûts esthétiques mais aussi, le même directeur de mémoire et des sujets relativement proches. Le mémoire de Cloé Chope portait sur la grande profondeur de champ – sujet qui appelait les courtes focales autant que les diaphragmes fermés, c'est pourquoi nous avons essentiellement tourné entre 8 et 11 de diaphragme et surtout, très souvent en-dessous du 25mm de focale, ce qui pour un format Super35 comme celui du capteur de l'Alexa représente des focales assez courtes (notre « record » étant de 11mm pour un plan en plongée sur la Sacristie, qui a été finalement supprimé au montage – ce sur quoi nous reviendrons).

La convergence de nos deux sujets était évidente et nous a également menés à choisir des thématiques de scénario spécifiques, qui nous engagent puissamment dans le cinéma de genre. Notre personnage principal est un homme arrivant tard dans une petite taverne de Normandie, en 1880. Il explique venir en cette ville pour se marier. Mais la ville en question est en fait un repère de satanistes, dont le Châtelain est le Mage noir ; il emploie sa fille Daphné (la fiancée du héros) comme appât pour attirer de jeunes hommes, qui sont menés jusqu'à la Cérémonie où on les sacrifie à d'obscures divinités. Nous nous sommes inspirés de H.P. Lovecraft, disciple de Poe et auteur de nouvelles fantastiques ayant officié au début du XX^{ème} siècle, mais également de films comme *After Hours* de Martin Scorsese (1985), *Shadows and Fog* de Woody Allen (1991) ou *Rosemary's Baby* de Roman Polanski (1968). L'esthétique est marquée par nos goûts personnels et communs qui vont de Terry Gilliam à Wes Anderson en passant par David Fincher.

Au cours du découpage, il était évident pour nous que nous allions employer de nombreux plans larges en courtes focales, ainsi que des plans rapprochés sur le visage angoissé du héros, ou sur ceux plus inquiétants de la galerie de personnages atypiques du village. La volonté de se concentrer réellement dans cette PPM sur les paramètres techniques liés à nos sujets de mémoire nous ont poussé à faire le choix de nous munir d'un objectif à focale variable, un zoom 15-40 gracieusement prêté par Angénieux, ainsi que d'un complément Wide Angle x0,75, nous permettant d'atteindre les 11mm de focale. La focale variable était à la fois l'opportunité de plus de souplesse dans le choix et la mise en place de nos effets, et l'occasion d'aller plus bas en termes de focales que ce que les optiques présentes à l'école nous offraient

(18mm pour la plus courte focale). Nous sommes donc partis au tournage avec la ferme intention de multiplier les focales les plus courtes possibles, peut-être parfois au détriment du plus strict respect de la mise en scène car ayant conscience de réaliser également une partie pratique de mémoire.

Au tournage, les choses se compliquèrent. L'application pratique de choix théoriques est justement l'objectif de cet exercice, et nous avons dû adapter les envies de mise en scène et des choix optiques aux réalités des lieux et aux conditions de tournage. Ce fut l'occasion passionnante de confronter l'un et l'autre. Un problème particulier de l'usage de la courte focale est l'extension du champ, qui demande dès lors une gestion particulière, notamment dans le placement des sources lumineuses (qui doivent être placées relativement loin et éloignées de l'axe caméra, tant horizontalement qu'en hauteur, ce qui limite grandement les options d'éclairage⁶⁷) mais également sur le positionnement de la prise de son, le micro ou la perche entrant bien plus rapidement dans le champ. L'usage de très courtes focales pose aussi des questions de gestion du flou ; à partir d'une certaine limite en descendant dans les focales courtes, les bords de l'image ne sont plus nets, ce qui demande un choix assumé... et provoque une esthétique très particulière. L'impact sur les effets de perspective, enfin, est important sur une grande partie des plans, surtout lorsqu'un biais est provoqué par un cadre particulier ; lorsque les focales sont courtes, même si un plan fixe est correctible, le moindre panoramique peut dévoiler une déformation des fuyantes problématique.

Mais au-delà des simples questions techniques, la mise en scène se trouve de surcroît modifiée par l'emploi de courtes focales. Le jeu des acteurs, leur placement au cadre, est directement influencé par l'extension du champ ; l'effet déformant, que nous avons sciemment choisi d'utiliser, appelle des compositions d'image avec des amorces fortes qui laissent moins de marges en placement et demande aux comédiens une rigueur particulière dans leur positionnement dans l'espace. Il est également difficile de ne pas chercher à jouer sur les effets de profondeur (la grande profondeur de champ l'autorisant) et à favoriser les effets de déplacements amplifiés - donc, à demander aux acteurs des actions précisément placées, en se rapprochant et en s'éloignant de l'objectif. Plus généralement, nous avons également privilégié les plongées et les contre-plongées, ce qui en studio pose la question de l'emploi de faux-plafonds, et nous pousse à adopter sur l'action ce fameux point de vue extérieur, non-humain, dont nous avons parlé. Cela n'est pas toujours cohérent avec les besoins de mise en scène induits par le scénario lui-même. Il ressort de tout cela que l'emploi de focales courtes n'est absolument pas anodin ; il ne s'agit pas d'un simple tour de passe-passe gratuit et d'un désir esthétique pur

⁶⁷ Voir Image 44, p. 82.

mais d'une décision forte qui demande un travail particulier dès le début du projet, à mettre en relation avec le scénario et la direction artistique toute entière. Voyons une série de plans et de choix effectués dans notre PPM, à partir de plans précis.

Le premier usage et le plus évident que nous avons fait des focales courtes dans notre PPM consiste à les utiliser pour déformer les visages, suivant les habitudes que nous avons vues plus haut – celles que dénonçaient par le passé certains spécialistes de la photographie (voir à ce propos les articles que nous avons cité plus haut) et que nous avons étudiées dans le cadre de *l'Armée des Douze Singes* et *Dark City*. Le personnage principal comme les personnages secondaires malsains ont été traités ainsi, afin de correspondre à l'ambiance glauque de notre court métrage. L'usage de la plongée et de la contre-plongée sur ces plans n'a pas été systématique mais très courant ; nous nous sommes spontanément placés dans cette position particulière pour amplifier l'étrangeté de ces instants. Ces choix ont été faits en commun avec Cloé Chope et bien avant que l'analyse de nos deux films n'ait été effectuée, tant l'association des courtes focales avec les plongées et contre-plongées fait désormais partie des éléments courants de la grammaire cinématographique des films de genre comme nous les affectionnons. Les séquences où nous avons fait usage de ce dispositif sont en fait, les quatre moments du court-métrage où le personnage principal est placé dans une situation de stress et d'adversité intenses ; la Séquence 2 où la Taverne entière lui est hostile, la visite malsaine chez le Prêtre, la confrontation avec le futur beau-père et enfin la Cérémonie occulte⁶⁸.

Nous n'avons cependant pas été jusqu'à l'usage du biais. En réalité, l'importance de celui-ci dans la construction d'une esthétique étrange ne m'est apparue que très tard, lors de mon analyse de *l'Armée des Douze Singes*, c'est-à-dire après la première session de tournage courant avril. Nous l'avons intégrée à notre découpage de la Séquence 2, tournée en studio ultérieurement, en test sur le plan sur les mains du pianiste. Nul doute qu'avec plus de temps pour appliquer les conclusions de l'analyse au découpage de notre PPM, nous aurions systématisé le dispositif avec une série de gros plans en biais sur les personnages atablés, le Tavernier et même le personnage principal. Dans le montage final de *la Cérémonie*, le seul plan véritablement pensé en biais est donc le gros plan en plongée sur les mains du pianiste⁶⁹.

En miroir, en fort contraste avec ce choix des courtes focales, nous avons fait un usage localisé des longues focales sur des plans précis ; une série de subjectifs du point de vue du personnage drogué, ainsi que des plans sur lui, suivant le principe inverse de celui utilisé par Terry Gilliam (et donc suivant un procédé beaucoup plus classique et couramment utilisé). Mais

⁶⁸ Voir Images 45, 46 et 47, p. 82.

⁶⁹ Voir Image 48, p. 83.

cette exception dans l'usage des focales longues n'est pas à lire en opposition à celui des courtes. Il s'agit ici plutôt d'un désir de réduire grandement la profondeur de champ que d'une volonté d'écraser la profondeur du visage par les lois de l'optique. Nous cherchions à couper le personnage de son environnement, à illustrer par le flou sa perte de repères et la focalisation difficile de son attention sur des détails comme la bouche, les yeux et les mains de la séduisante jeune femme venue pour le sauver⁷⁰.

Dans le traitement des décors, et l'emploi des effets de perspective, qui se rattachent plus directement à notre sujet présent, nous avons pu explorer de façon empirique l'usage des focales courtes de la façon la plus pragmatique qui soit, en commençant par les tournages en décors naturels qui ne nous laissaient guère le choix. Les possibilités réduites de recul motivaient parfois la réduction de la focale afin de profiter d'éléments importants (comme les arches en pierre chez le Prêtre). L'existence de plafonds – élément qui manque trop souvent dans les tournages en studio et pousse souvent à choisir une focale resserrée pour masquer son absence – ainsi que la richesse de certaines décorations (par exemple dans le petit salon du Châtelain) justifiait à elles seules d'étendre le champ. Bien sûr, il s'agissait également de choix faits en toute cohérence avec l'esprit du film, et ce sont là deux séquences d'intérieur aux ambiances particulièrement oppressante – la séquence de la forêt, par exemple, ne demandait absolument pas le même traitement. Notre PPM traitait particulièrement la question de la représentation des espaces architecturaux et leur mise en valeur par les focales courtes a permis de faire ressortir les lignes fortes et les fuyantes naturellement présentes dans les espaces choisis comme décors.

Les différences fondamentales entre courte focale et focale normale ont pu être étudiées directement par une méthode très simple que nous avons rapidement pu mettre en œuvre sur le tournage grâce à l'usage de l'objectif à focale variable. Outre la praticité et la souplesse de cet outil, il y eut un plan que nous décidâmes de tourner à deux focales différentes – celui de la traversée finale du Hall, c'est-à-dire la très courte Séquence 11 qui se joue juste avant la Cérémonie et voit le personnage principal mené du petit salon du Châtelain à la salle de cérémonie. Nous avons à cet effet pu constater comme la réduction du champ et même, la disparition de ces déformations géométriques faisaient perdre à notre image de sa valeur d'étrangeté ; non content de devoir reculer abusivement pour obtenir le même cadre (à la fin notre caméra était située sur la terrasse extérieur du Château avec les portes grandes ouvertes), nous perdions toute l'atmosphère souhaitée. Il est vrai que les sources lumineuses étaient plus aisées à placer en focale plus longue. Mais le déplacement des personnages dans l'espace paraissait plus rapide dans la version en focale longue – alors que c'était justement cette

⁷⁰ Voir Images 49 et 50, p. 83.

insupportable lenteur qui nous intéressait – la présence de l'escalier en colimaçon était réduite par l'écrasement dû à la focale plus longue, la rectitude des arêtes et des murs du Hall lui faisait perdre de son caractère obscurément magique. Même le léger flou causé par l'emploi d'une focale courte était intéressant dans ce cas précis⁷¹. Le passage d'une focale normale à une focale courte dans un même plan, plus couramment appelé zoom, n'a pas été employé dans notre PPM ; en revanche, nous avons tenté la figure de style du TransTrav ou travelling compensé, qui est présent lors de la Cérémonie sur la mariée attendant de dos et le Prêtre⁷². L'intention était de donner la sensation (dans une sorte de plan subjectif) que le personnage principal avançait vers l'autel mais que l'objet de son déplacement ne se rapprochait pas pour autant. Nous avons donc pris le Prêtre comme point de référence et compensé son grandissement (dû au travelling avant) par une variation de focale. Il y eut douze prises, mais finalement l'effet est réussi.

Nous avons également pu appréhender les raisons qui peuvent pousser une équipe technique à corriger manuellement des défauts provoqués par les courtes focales ; ainsi, la déformation des fuyantes dans un panoramique latéral, tout fait visible sur le plan "grue" de l'extérieur du Château (en fait, improvisé en plaçant la caméra sur le hayon de notre camion de matériel), a été partiellement corrigée en modifiant la bulle de la caméra pour retrouver des lignes correctes⁷³. Lorsque ce n'est pas la caméra que l'on oriente différemment pour compenser des défauts de verticales, l'on peut également modifier certains éléments du décor, comme par exemple sur le plan en contre-plongée de l'extérieur de la Taverne – supprimé dans le montage définitif – où l'enseigne pourtant parfaitement verticale a dû être trichée d'une bonne quinzaine de degrés afin qu'elle paraisse alignée avec les fenêtres...⁷⁴

Enfin, les effets intéressants sur la présence des éléments et les déplacements dans la profondeur se ressentent dans certains plans. Dans certains cas – la plupart en fait – il s'agit de plans pensés dès le découpage pour jouer sur ces effets ; nous pensons par exemple au plan en légère contre-plongée avec le couteau brandi par le Tavernier en amorce⁷⁵. Ici, tout mouvement près de l'objectif, ou dans la profondeur, est amplifié (c'est également le cas des mains du pianiste dont nous avons gardé sciemment les instants de jeu qui voient sa main gauche parcourir le clavier dans la profondeur, ou les mouvements du comédien Bernez Moal, le Tavernier, derrière son comptoir). Mais il y eut également des occasions où nous pûmes jouer sur ce registre afin de dissimuler des problèmes de décoration. C'est en ces occasions que les recherches effectuées pour le présent mémoire se trouvèrent être des avantages certains dans la gestion du

⁷¹ Voir Images 51 et 52, p. 83.

⁷² Voir Images 53, p. 84.

⁷³ Voir Image 54, p. 84.

⁷⁴ Voir Image 55, p. 84.

⁷⁵ Voir Image 56, p. 84.

projet pratique. Le plan caractéristique de cette situation est le travelling avant dans la Sacristie – c'est-à-dire, le dernier plan lors de l'entrevue chez le Prêtre. Il s'agissait de pouvoir déplacer le chandelier présent sur la table sans qu'il gêne l'avancée de la caméra, tout en le plaçant au cadre de façon harmonieuse. Nous avons après quelques tâtonnements conçu que l'usage d'une focale plus longue diminuerait de façon importante la perception que le spectateur aurait du placement des éléments dans la profondeur, et en effet, en augmentant la focale nous avons pu déplacer ce chandelier dans des proportions importantes sans prendre le risque de dévoiler le faux raccord⁷⁶.

Ce tournage fut riche en promesses et en expériences. Nous y avons exploré la quasi-totalité des effets des courtes focales qui sont présentés dans ce mémoire, de façon totalement libre, et en situation de mise en scène d'une fiction. Il n'en demeure pas moins qu'une des leçons que nous pouvons tirer de notre PPM s'est révélée au montage. Ayant multiplié au découpage et au tournage les plans "à effets", notamment des enchaînements de plans larges très composés en courtes focales, les puissantes plongées, l'usage de bonnettes et de demies-bonnettes, nous nous retrouvions avec un matériel difficile à monter. Certains des plans les plus ambitieux (par exemple la plongée sur la Sacristie, tournée hors studio avec un diaphragme de 11 et une focale de 11mm), ont dû être supprimés car ils ne trouvaient pas leur place dans le film, ni en termes de rythme, ni en termes de point de vue. Ceci pose la question particulière de la place des plans en courtes focales dans un projet filmique. Il ne suffit pas d'enchaîner les points de vue audacieux et atypiques pour connoter le film ; l'ensemble doit aussi être pensé en termes de film monté, c'est-à-dire d'enchaînement de plans. Nous retrouvons ici une des questions premières de notre mémoire, avec cette inclusion nécessaire de la question du montage dès qu'on veut mener une réflexion sur le registre esthétique d'une œuvre audiovisuelle.

Il faudrait mener une étude particulière sur ce point et reprendre de ce point de vue les analyses de *l'Armée des Douze Singes* et de *Dark City* ; dans le premier cas, la quantité très importante de plans à effets pourrait décourager certains monteurs. Une piste réside néanmoins dans l'usage important que fait également Terry Gilliam des mouvements de caméra. La solution réside peut-être en effet partiellement dans le fait de se déplacer dans l'espace, à la fois pour profiter des distorsions ainsi occasionnées par les focales courtes, mais surtout pour mener le regard tordu de son objectif d'un lieu à l'autre, faire voyager le spectateur d'une position à l'autre et ainsi, rompre avec la rigidité des plans fixes en courtes focales qui sont parfois difficilement montables "cut". La résultante de ces difficultés demeure que nous avons dû supprimer certains plans au montage, qui ne trouvaient pas leur place dans notre film⁷⁷.

⁷⁶ Voir Images 57, 58 et 59, p. 85.

⁷⁷ Voir Image 60, p. 85.

44



Plongée en courte focale



45

46



Essais de déformations sur les visages



47

48



Essai de plan en biais



49



50

*Rare emploi du flou
dans notre PPM*

51



52



*Test du Hall
à deux focales différentes*

53



TransTrav



54



55

*Lignes trichées
sur les plans en focales courtes*

56





Différentes étapes du travelling avant avec le chandelier triché.

57



58



59

Plongée en courte focale sur la Sacristie

60



Ce mémoire achevé, alors que les dernières pages sont à peine écrites, quelques regrets se font jour qu'il est bon d'exposer ici. Car le champ de la spatialisation de l'intrigue, que nous nous proposons d'explorer, est vaste, et les outils pour l'étudier sont nombreux. Dans le cadre de ce mémoire, par manque de temps et de place, nous n'avons fait qu'ébaucher une étude de fond qui aurait pu intégrer de nombreux autres chapitres. Il ne s'agit pourtant pas de dresser un sombre tableau des manquements du présent travail, mais plutôt de situer des pistes de réflexion pour un autre travail, à venir, qui pourrait prendre toutes sortes de formes.

Le premier de ces chapitres aurait creusé par exemple la voie de la psychophysologie de la perception, se concentrant sur la réception par le public de l'œuvre audiovisuelle créée en employant notamment l'Eye Tracker, cet outil qui analyse les mouvements de l'œil d'un spectateur et en superpose la carte à l'image regardée. Il aurait pu être un atout majeur dans l'analyse de la lecture de l'image. Dans le cadre d'un mémoire comme celui-ci, les applications seraient évidentes ; une bonne partie de nos analyses s'attachant à détailler la construction des plans, et notamment la façon qu'ils ont de désigner, de mettre en valeur l'élément signifiant, il pourrait être intéressant d'analyser *l'Armée des Douze Singes*, *Dark City* ou même notre PPM *la Cérémonie*, avec cet Eye Tracker. L'idéal aurait été de mener une étude globale sur la lecture de l'image, en employant un panel de spectateurs qui aurait répondu à un questionnaire conçu pour déceler les habitudes de lecture – quelle zone est détaillée la première, pourquoi, etc..., et de mettre cette démarche de recherche en parallèle avec une expérimentation pratique dans le cadre de la PPM.

Un autre des chapitres qui a été trop peu exploité à mon sens est celui qui concerne les différents indices de la profondeur du champ. La liste d'indices monoculaires que nous avons dressée et explorée dans la Partie 2 du présent mémoire promet des pistes de recherche fascinantes dans le travail du décor, que nous aurions aimé pouvoir suivre dans le cadre de notre PPM. L'emploi de la perspective atmosphérique et du gradient de texture, par exemple, pourrait être très amusant s'il fondait un travail de trompe-l'œil mis en relation avec une scénographie originale. Mais ici aussi il s'agit d'un projet de longue haleine, à effectuer en partenariat avec une équipe de décoration, de lumière et de cadre disposée à participer à un projet complexe et expérimental.

De même, la spatialisation par le son est une voie intéressante qui complète souvent – ou en tout cas, devrait, pourrait, le faire – la mise en scène par l’espace dans l’image. Ce travail à effectuer en commun avec les ingénieurs du son, est trop fréquemment bâclé pour des raisons de hiérarchie, d’ignorance réciproque ou d’égo. Il est temps de concevoir que le cinéma est un art audiovisuel, et que dans une démarche créative souhaitant proposer des formes originales, le son a autant sa place que l’image. Nous avons parlé en ces pages d’immersivité, de la différence perceptive fondamentale entre le fait d’arpenter un lieu et celui de le montrer à l’écran. La chose est tout aussi vraie lorsqu’on parle de son. Nous pourrions dès lors imaginer mêler les ingénieurs du son à cette question de la spatialisation dans la profondeur.

Au sujet de la perspective elle-même, de l’emploi de cette profondeur dans une mise en scène et de l’usage des focales courtes à cette fin, nous avons pu fréquenter une documentation riche, mener des analyses sur des séquences précises et surtout faire déboucher nos conclusions sur un travail pratique enrichissant. Si la frontière d’un travail théorique est trop souvent de chercher vainement son débouché pratique, si les recherches analytiques pratiquées en universités souffrent souvent d’un manque de connaissances des conditions pratiques du travail cinématographique, notre PPM a été le champ d’exploration des possibles que nous souhaitions. Nous avons bénéficié lors de nos sessions en extérieur d’aides nombreuses et bienveillantes, qui nous ont permis de tourner dans des lieux intéressants et offrant de réelles opportunités de mise en scène par l’espace. Le Château de Comteville, par exemple et malgré sa taille réduite, est en particulier ce décor inhabituel pour nous autres plus coutumiers du studio.

En réalité, nous avons pu saisir à travers ce travail de recherche que même ramené au seul plan de l’écran, l’usage de la perspective dans l’image cinématographique peut se diviser en deux principes. Premièrement, et ceci correspond au rôle premier de la perspective telle qu’elle fut codifiée par les peintres de la Renaissance, il génère la sensation psychologique d’une profondeur de l’espace désigné. Mais il entre dans ce cas tellement en résonance avec les autres paramètres de la profondeur du champ qu’il nous a paru vain de tenter d’en faire une analyse précise et surtout, exhaustive ; il faudrait presque consacrer un travail entier à ce seul principe.

C’est pourquoi nous nous sommes concentrés instinctivement sur le second principe, à savoir la construction d’une image par la composition et la gestion de ses lignes fortes. Et c’est par ce second principe que l’usage des courtes focales s’est vu le mieux justifié. Par la suite, et par ce biais des inévitables courtes focales, il s’agit ensuite de retrouver notre sujet initial de la profondeur du champ, en évoquant et décrivant les effets des focales courtes sur les effets de profondeur, et notamment dans les déplacements dans l’axe optique.

Il reste à étendre les quelques conclusions de notre mémoire à des travaux plus ambitieux. La mise en scène est un art subtil, qui emploie toute une palette de matériaux, du comédien au travail du son, en passant par l'espace. Il est certain que ce travail de recherche n'est qu'un premier pas vers une série de questionnements sur le rôle du décor au cinéma, rôle qu'en tant qu'architecte, je compte mettre au centre de ma pratique de réalisateur.

Ouvrages généraux de Psychophysologie de la Perception.

- CHANGEUX Jean-Pierre, *Du Vrai, du Beau, du Bien*, Paris, éditions Odile Jacob, 2008.
- CHIROL Jean-Loup, *Motifs de Perception Visuelle de l'Espace en Profondeur*, Lille, Université de Lille, 1988.
- COLSON R., *Esthétique et Psychologie*, Paris, Gauthier-Villars & Fils, 1894.
- GIBSON James J., *The Perception of the Visual World*, Chicago, Houghton Mifflin, 1950.
- HALL Edward, *La Dimension Cachée*, Paris, éditions du Seuil – Point Essais, 1978.
- MITRY Jean, *Esthétique et Psychologie*, Paris, éditions universitaires, 1963.
- PANOFSKY Erwin, *La Perspective comme Forme Symbolique*, Paris, éditions Minuit, 1976.

Ouvrages Théoriques sur le Cinéma et le Décor.

- *Le Cinéma et ses Objets (Objects in Film)*, Besançon, Colloque Sercia – Publications de la Licorne, 2005.
- AGEL Henri, *L'Espace Cinématographique*, Paris, éditions universitaires, 1978.
- ALBERA François, *Albatros, des Russes à Paris 1919-1929*, Paris, éditions la Cinémathèque Française, 1995.
- ARAGON Louis, *Du Décor*, Paris, Lix 59, 1962.
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le Cinéma ?*, Paris, Editions du Cerf, 1981.
- BERGFELDER Tim, *Film Architecture and the Transnational Imagination*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007.
- BERTHOME Jean-Pierre, *Le Décor au Cinéma*, Paris, les Cahiers du Cinéma, 2003.
- BERTHOMIEU Jean-Pierre, *Hollywood Classique : le Temps des Géants*, Paris, éditions Raccords, 2004.
- LAURENT Hughes, *Memento d'Architecture appliquée à la Décoration de Film*, Paris, éditions de l'IDHEC, 1966.
- MAHEU Jean, *Architectures : Récit, Figures, Fictions*, Paris, Centre Pompidou, 1986.
- MALLET-STEVENSON Robert, *Le Décor au Cinéma*, Paris, éditions Séguier, 1996.
- PUAUX Françoise, *Le Décor de Cinéma*, Paris, les Cahiers du Cinéma, 2008.
- SEGUIN Louis, *L'Espace au Cinéma*, Toulouse, éditions Ombres, 1999.

- QUEFFELEC Lise, *Stendhal, Balzac, Dumas : un récit romantique ?*, Grenoble, E.CRI.RE, 2001.
- VIRILIO Paul, *l'Espace Critique*, Paris, éditions Christian Bourgeois, 1984.

Ouvrages sur l'Optique.

- FAVRE François, *Optique, Principes et Techniques, Cinéma et Vidéo*, Paris, éditions Dujarric, 1994.
- GRANGER Pierre-Marie, *I sur O, l'Optique dans l'Audiovisuel*, Paris, la Photo-Librairie, 1981.

Articles sur les Objectifs et les Courtes Focales.

- BELLONE Roger, *le Choix de l'Angle pour les Prises de Vues*, le Cinéma d'Amateur (source précise non trouvée).
- BELLONE Roger, *Le Mythe de l'Objectif Normal*, Paris, Science & Vie, 1995.
- BENSER Walther, *A propos de la Perspective* (source précise non trouvée).
- DUBAN Michel, *Perspective et Utilisation des Différents Objectifs*, Service de la Formation Professionnelle – RTF (source précise non trouvée).
- FREYTAG Henri, *Angle de Champ, Perspective et Distance Focale* (source précise non trouvée).
- GOGEL Walter C., *le Principe de Proximité dans la Perception Visuelle* (source précise non trouvée).
- MATTHESON Andrew, *le Choix des Objectifs* (source précise non trouvée).
- TABARY Guy, *Longues Focales et Equipement Optique*, 6ème Entretien sur la Prise de Vue (source précise non trouvée).

Articles et Ouvrages Complémentaires.

- GERSTON Jill, *Terry Gilliam : Going Mainstream (sort of)*, New-York, New-York Times, 1995.
- GYGER P.J. & HAVER G. (dir), *De beaux lendemains ? Histoire, Société et Politique dans la Science-Fiction*, Lausanne, Antipodes, 2009.
- LOVECRAFT H.P., *Le Cauchemar d'Innsmouth (The Shadow over Innsmouth)*, Paris, éditions J'ai Lu, 2002.

- *L'Armée des Douze Singes (Twelve Monkeys)*, réalisé par Terry Gilliam, Etats-Unis, 1995, 129 minutes, couleur, sonore.
- *Dark City*, réalisé par Alex Proyas, Etats-Unis, 1998, 95 minutes, couleur, sonore.

- *Brazil*, réalisé par Terry Gilliam, 1985.
- *Le Théorème Zéro (the Zero Theorem)*, réalisé par Terry Gilliam, 2014.
- *Le Roi-Pêcheur (the Fisher King)*, réalisé par Terry Gilliam, 1991.
- *Blade Runner*, réalisé par Ridley Scott, 1982.
- *Batman*, réalisé par Tim Burton, 1989.
- *L'Année de la Comète (Year of the Comet)*, réalisé par Peter Yates, 1992.
- *Danse avec les Loups (Danses with Wolves)*, réalisé par Kevin Costner, 1990.
- *The Game*, réalisé par David Fincher, 1997.
- *La Jetée*, réalisé par Chris Marker, 1962.
- *The Grand Budapest Hotel*, réalisé par Wes Anderson, 2013.
- *Delicatessen*, réalisé par Jean-Pierre Jeunet, 1991.
- *I, Robot*, réalisé par Alex Proyas, 2004.
- *The Crow*, réalisé par Alex Proyas, 1994.
- *USS Alabama*, réalisé par Tony Scott, 1995.
- *Pitch Black*, réalisé par David Twohy, 2000.
- *Les Chroniques de Riddick (Riddick's Chronicles)*, réalisé par David Twohy, 2004.
- *After Hours*, réalisé par Martin Scorsese, 1985.
- *Shadows and Fog*, réalisé par Woody Allen, 1991.
- *Rosemary's Baby*, réalisé par Roman Polanski, 1968.

TABLE des ILLUSTRATIONS

- Image A – p. 27 : Création personnelle.
- Image B – p. 28 : Création personnelle.
- Image C – p. 33: Image tirée du site <http://www.entertherift.fr/>, article “*Qu’attendre de plus pour la version commerciale de l’Oculus Rift ?*”.
- Image D – p. 52 : Création personnelle.
- Image 1 – p. 55 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 2 – p. 55 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 3 – p. 55 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 4 – p. 55 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 5 – p. 55 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 6 – p. 56 : Image extraite de *Dark City*
- Image 7 – p. 56 : Image extraite de *Dark City*
- Image 8 – p. 56 : Image extraite de *Dark City*
- Image 9 – p. 57 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 10 – p. 57 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 11 – p. 57 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 12 – p. 62 : Image extraite de *Delicatessen*
- Image 13 – p. 62 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 14 – p. 62 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 15 – p. 62 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 16 – p. 62 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 17 – p. 63 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 18 – p. 63 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 19 – p. 63 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 20 – p. 63 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 21 – p. 64 : Image extraite de *Dark City*
- Image 22 – p. 64 : Image extraite de *Dark City*
- Image 23 – p. 64 : Image extraite de *Dark City*
- Image 24 – p. 64 : Image extraite de *Dark City*
- Image 25 – p. 65 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 26 – p. 65 : Image extraite de *Dark City*
- Image 27 – p. 65 : Image extraite de *Dark City*
- Image 28 – p. 65 : Image extraite de *Dark City*
- Image 29 – p. 65 : Image extraite de *Dark City*
- Image 30 – p. 69 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 31 – p. 69 : Image extraite de *l’Armée des Douze Singes*
- Image 32 – p. 69 : Image extraite du *Grand Budapest Hotel*
- Image 33 – p. 69 : Image extraite de *Dark City*
- Image 34 – p. 70 : Image extraite de *Dark City*
- Image 35 – p. 70 : Image extraite de *Dark City*
- Image 36 – p. 70 : Image extraite de *Dark City*
- Image 37 – p. 70 : Image extraite de *Dark City*
- Image 38 – p. 70 : Image extraite de *Dark City*
- Image 39 – p. 71 : Image extraite de *Batman*
- Image 40 – p. 71 : Image extraite de *Dark City*
- Image 41 – p. 71 : Image extraite de *Dark City*
- Image 42 – p. 71 : Image extraite de *Dark City*
- Image 43 – p. 71 : Image extraite de *Dark City*
- Image 44 – p. 80 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 45 – p. 80 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.

- Image 46 – p. 80 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 47 – p. 80 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 48 – p. 81 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 49 – p. 81 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 50 – p. 81 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 51 – p. 81 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 52 – p. 81 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 53 – p. 82 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 54 – p. 82 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 55 – p. 82 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 56 – p. 82 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 57 – p. 83 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 58 – p. 83 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 59 – p. 83 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.
- Image 60 – p. 83 : Image extraite de la PPM *la Cérémonie*.

ENS Louis Lumière

La Cité du Cinéma – 20, rue Ampère BP 12 – 92213 la Plaine Saint-Denis

Tel. 33 (0)1 84 67 00 01

www.ens-louis-lumiere.fr

Partie Pratique de Mémoire de Master-2

Spécialité Cinéma, Promotion 2012-2015

Soutenance de Juin 2015

la Cérémonie

Cloé CHOPE et Paul PRACHE

Cette PPM fait partie du mémoire intitulé : Focales et Mise en Scène - Différentes représentations de la Profondeur du Champ (partie théorique).

Directeur de Mémoire : Pascal MARTIN.

Présidente du Jury Cinéma et Coordinatrice des Mémoires : Giusy PISANO.

Paul PRACHE / 27 ans,
 20 boulevard Pasteur, 93120 la Courneuve.
 06.08.82.13.52, paul.prache@gmail.com



FORMATIONS :

2012 (-2015)	Etudiant en Cinéma à l'ENS Louis Lumière.
2009-2012	Master-2 en Cinéma de la Faculté de Paris X – Nanterre, mention Très Bien.
2004-2009	Diplôme d'Architecte d'Etat de l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles, niveau M2 , mention Bien.
2004	Baccalauréat Scientifique (option Science de l'Ingénieur) au Lycée Louis Bascan, Rambouillet (78), mention Bien.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES et CINEMATOGRAPHIQUES :

2014	Réalisation du pilote de série <i>Synopsis</i> .
Depuis 2012	Réalisation de courts métrages au sein de l'ENS Louis-Lumière.
Depuis 2012	Co-Fondateur et secrétaire de l'association Locomotion , visant à accompagner la création de projets audiovisuels.
Avril 2011	Figuration sur le tournage de <i>Talk Show</i> , long-métrage de Xavier Giannoli.
Avril 2011	Participation à la production d'un court-métrage étudiant, <i>la Peluche</i> .
Octobre 2010	Assistant-réalisateur d'un court-métrage pour la FEMIS, <i>DSV</i> .
Septembre 2010	Coscénariste et coréalisateur d'un moyen-métrage étudiant, <i>2010 ANO</i> .
2009-2011	Réalisation et montage de trois courts-métrages dans le cadre étudiant (plan séquence, documentaire et court-métrage de fiction).
2009 – 2010	Réalisation et montage de clips musicaux électro-jazz (groupe <i>Dark Shrimp</i>).
Février 2009	Lauréat du concours Besson dans le cadre d'études d'architecture à l'ENSA-V.
Juillet-Août 2008	Stage en agence d'architecture à Paris (Architectes Consultant).
Juillet 2006	Stage en bureau de contrôle à Paris (SOCOTEC Paris-Est).

AUTRES :

Langues : Français (lu, parlé, écrit), Anglais (lu et parlé), Allemand (lu et parlé)

Software and Operating Systems :

- *Windows Office, OpenOffice.*
- *Adobe Premiere Elements, Avid, DaVinci Resolve, Rain* (montage et étalonnage)
- *Autocad, Artlantis, Sketchup, After Effect* (modelling, VFX et 3D)
- *Adobe Suite CS6* (infographie)

Loisirs :

- Cinéma, Architecture.
- Lecture, Ecriture de romans et nouvelles (publication en 2008 du recueil de nouvelles « *Hypothèses* », aux Editions Velours)
- Dessin, infographie, modeling 3D.
- Musique (électro-jazz au sein du groupe *Dark Shrimp*, expériences scéniques)

Voyages :

- Etudes : Pays-Bas, Hongrie, Autriche, Allemagne, Suisse, Syrie, Albanie.
- Agrément : Italie, Turquie, USA, Royaume-Uni, Maroc, Irlande, Québec, République Tchèque, Croatie, Malte, Espagne, Portugal.

HISTOIRE

Le but premier d'une PPM étant d'explorer, d'une façon ou d'une autre, les sujets des parties théoriques des mémoires associés, nous sommes partis Cloé et moi de quelques contraintes simples, issues de nos thématiques respectives, à savoir la grande profondeur de champ et l'usage des courtes focales. Nous nous sommes répartis les postes et avons fait le choix de grouper nos PPM pour plusieurs raisons qui nous ont paru évidentes assez tôt ; sujets très proches, même directeur de mémoire, habitudes et plaisir de travailler ensemble. Je serai donc réalisateur et Cloé directrice de la photographie. Nos goûts personnels en matière de cinéma, les références cinématographiques de nos différents projets à Louis Lumière (ou celles employées dans nos mémoires) nous ont vite orientés vers un univers esthétique riche en références, allant de Jeunet au *Rosemary's Baby* de Polanski en passant par *l'Armée des Douze Singes*, *Dark City* ou *les Rivières Pourpres*. Il s'agit de films plutôt fantastiques, faisant eux-mêmes grand cas de focales relativement courtes et d'une importante profondeur de champ, et aux univers oppressants.

Notre proposition de PPM est un film d'époque se déroulant à la fin du 19ème siècle, un court métrage fantastique assez proche de l'univers de l'auteur américain du début du 20ème siècle H.P. Lovecraft (un héritier d'Edgar Allan Poe). Lovecraft était un spécialiste des nouvelles courtes et angoissantes. Il s'agit dans notre scénario de l'errance et de la perte d'un homme que nous nommons pour l'instant le Voyageur, venu retrouver sa fiancée pour l'épouser dans la ville d'enfance de cette dernière. La petite ville en question est peuplée d'individus inquiétants, aux visages marqués et aux personnalités doubles. De même que dans *L'échelle de Jacob* d'Adrian Lyne, les personnages qui entourent le héros ne semblent jamais totalement fiables, de sorte à créer un climat angoissant et malsain. Au fil de ses pas, le Voyageur sera soumis à une pression croissante pour finir sans doute, sacrifié lors d'une cérémonie occulte. Il s'agit donc d'un univers sombre et inquiétant, et ménageant potentiellement de la place à une certaine dose d'humour macabre. La cérémonie funeste finale sera sur le ton du film *Les Noces funèbres*, à la fois glauque et décalée.

TOURNAGE

Nous projetons deux sessions de tournage. La première sera en studio à l'école (sur le Plateau 2) pour environ 4 jours. Nous y tournerons toutes les scènes de la Taverne, qui fera appel à quelques figurants pour paraître un peu remplie, et où s'illustrera notamment le Tavernier. Il s'agit d'un environnement confiné et foisonnant, pour lequel nous accomplirions un travail de décoration et d'accessoirisations sous la direction du chef-décorateur Thibault Gagnage, avec qui nous avons déjà travaillé aux mêmes postes sur plusieurs projets – pour l'école comme à l'extérieur. Il se trouve que c'est également un spécialiste du 19ème siècle qui peut trouver facilement beaucoup de matière pour rendre l'ensemble crédible d'un point de vue historique.

La seconde session de tournage se ferait en décors extérieurs, sur un site qui reste encore à trouver – la piste la plus solide étant celle du Château de Rambouillet, mais nous avons également démarché l'Abbaye de Royaumont, non loin de Paris, et d'autres solutions dans des secteurs où nous avons des pieds à terre arrangeants. On y regrouperait les décors extérieurs et intérieurs de l'Eglise et du Château, et ici la direction des opérations pour la gestion des décors est confiée à Justine Demuth et Estelle Basalo, respectivement architecte du patrimoine et architecte-scénographe.

IMAGE

Les pistes envisagées nous laissent beaucoup d'opportunités pour l'exploration de la grande profondeur de champ et des courtes focales, dans des séquences hallucinées de demi-cauchemar ou d'instant crêpusculaires, avec des cadres basculés, des compositions riches en détails pour les scènes intérieures... ainsi qu'en extérieur, des bâtiments historiques imposants pour une exploitation jubilatoire de la profondeur de champ et de la profondeur du champ ; les possibilités de mise en scène par l'espace seront plus précises lorsque le choix de décor extérieur définitif sera validé, mais il s'agit dans notre PPM de réaliser des images fortes, en faisant appel à l'architecture des lieux. Je pense que nos interlocuteurs et partenaires seront sensibles à l'argument de la mise en valeur de leur patrimoine bâti. La grande profondeur de champ et la courte focale nous permettront à loisir de jouer sur les rapports de domination et de distance entre les personnages, en soulignant les « déformations » engendrées par les objectifs grand angle sur les visages notamment.

En ce qui concerne la lumière, ce projet nous permet d'effectuer des recherches au préalable sur l'éclairage au ^{XIX^{ème}} siècle, et de se pencher sur un cas d'école : l'éclairage à la bougie. L'image de référence est pour nous le *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie. Philippe Rousselot joue de manière habile entre la dominante jaune orange de la bougie (relativement légère) et la dominante bleutée de la nuit pour les scènes de nuit. Les scènes d'extérieur jour seront très légèrement bleutées (décalage de 20 mireds environ). Plusieurs type de filtres caméra diffusants seront testés : dans la mesure du possible, il serait intéressant de se procurer une série Glimmer, une série Black Promist et une série Hollywood Blackmagic uniquement pour une session de test afin de déterminer une série de filtres, que nous louerons pour le tournage. Des tests seront également réalisés avec des bas devant la caméra. Une légère désaturation pourra être envisagée à l'étalonnage sur l'ensemble des images. Les intérieurs nuit (auberge, cérémonie finale) et extérieur nuit (scène avec la femme) seront contrastés, avec une prépondérance de la pénombre.

CASTING

Le casting, de même, est partiellement envisagé au travers de notre récente expérience de tournage hors-cursus, avec une galerie de visages puissants et marqués, des comédiens professionnels et sérieux qui sont devenus de solides connaissances et à qui nous comptons confier une partie des rôles de villageois. Pour le reste des rôles, les castings commenceront lorsque le scénario définitif sera établi, ce qui se fera sans doute dans une semaine ou deux.

SYNOPSIS

Nicolas de Molay arrive nuitamment à Alfeville pour se marier. Dans la petite taverne où il s'arrête, les clients sont étranges ; un danger semble planer sur lui, dont vient le tirer la Sorcière, jeune femme non moins bizarre. Il termine la nuit avec elle dans la forêt, et s'éveille le lendemain coupable et perdu. Regagnant la Cité, il apprend que sa promise l'attend chez son père, au Château. Y montant, il croise le Prêtre, personnage malsain qui doit donner la messe du soir. Mais ce qui l'attend à la Cérémonie n'est pas vraiment ce qu'il attendait.

1. INT. AUBERGE-SOIR (3 jours) (studio)

Au XIX^{ème} siècle, dans une petite ville portuaire. Une taverne animée ; un homme seul entre. Le tavernier lui sert à boire, ils discutent. Le Voyageur arrive sur l'île pour se marier avec sa fiancée, qui est originaire du coin. Autour d'eux, des bougres aux trognes inquiétantes picolent dans l'obscurité. Un homme avec une balafre joue une sorte de blues au piano.

Le Tavernier verse dans le verre du voyageur une potion, sans que celui-ci s'en aperçoive. Il boit. Soudain, la porte s'ouvre en grand sur une femme grande et vigoureuse, d'une quarantaine d'année, au visage marqué. L'ambiance se refroidit nettement.

Elle va au comptoir et demande de l'aide pour réparer son bateau. Elle insiste lourdement auprès du Voyageur qui finit par craquer et la suivre.

2. EXT. FORET-NUIT (1 nuit)

Avançant vite dans la nuit, la femme mène le Voyageur par la main et lui avoue rapidement que l'histoire du bateau était un prétexte. Elle le mène loin.

Lui a des vertiges, puis des hallucinations ; il entend mal ce qu'elle lui dit. Elle essaie de le mettre en garde contre quelque chose.

Ils stoppent dans une clairière et elle se rapproche de lui pour mieux lui parler, ils font finalement l'amour.

3. EXT. FORET-JOUR (1/2 journée)

Le Voyageur se réveille, il fait jour, elle est partie.

Il revient en ville.

4. INT. AUBERGE-JOUR (1 jour) (studio)

Il retourne à l'auberge où il y a encore son sac de voyage. Là, le tavernier lui demande où il était parti, puis l'informe que sa fiancée est déjà arrivée, qu'elle l'attend au château avec son père. Il prend la route du château.

5. EXT. –JOUR (1/2 journée)

Dans la rue, un prêtre l'apostrophe et l'intercepte.

Il l'informe qu'il célébrera lui-même la Cérémonie le soir même et l'invite à boire un verre dans la sacristie.

6. INT. –JOUR (1/2 journée)

Ils discutent. Le voyageur se confie sur son étrange soirée de la veille, en demeurant évasif. Le prêtre semble soudain mal à l'aise (proposition).

Finalement, le Prêtre dit au Voyageur qu'il va être en retard au Château.

7. EXT. –JOUR (1/2 journée)

Coucher du soleil. En montant au Château, le Voyageur croise une mendicante qui ressemble à s'y méprendre à la femme de la veille, elle a un regard triste et un peu fou. Quand il cherche à la retrouver elle a disparu.

8. INT. CHATEAU-SOIR (3jours)

Le Voyageur arrive au Château et rencontre le Châtelain. L'étrange Cérémonie a lieu.

LISTE MATERIEL ELECTRIQUE ET MACHINERIE

Exercice : PPM « La Cérémonie »

Réalisateur : Paul Prache

Chef opératrice : Cloé Chope

Chef électricien : Raphaël Auger

Enlèvement : Vendredi 20 mars

Retour : Vendredi 27 mars

Matériel d'éclairage	
FRESNEL 3200 K	
1	5kW
2	2kW
1	1kW Polaris
3	500W Magis
3	300W Arri
OUVERTS ET AMBIANCE 3200 K	
2	2 Kw Blonde
1	Luciole 2kW
3	800 W Mandarines
HMI 5500 K	
1	4kW PAR (Strand Focalisable)
2	2,5 Kw PAR
2	Joker bug 400W+chimera+ boule chinoise
1	Joker bug 800W+chimera
LED	
1	Panneau LED 30x30 avec batterie ceinture
Pieds	
1	Bac à pieds
10	Pied 1000
4	Pied U126
3	Wind Up
2	Baby 1kW
1	Baby 5kW
Grip	
3	Cône
10	Rotules
3	Déport 1m
3	Déport 50
10	Cyclone PM
4	Bras magiques
8	Clamp
8	Sangles
30	Balle de tennis

1	Perche
2	MattBoom GM
3	Presse menuisier
3	Coulisseau
1	Escabeaux (7 marches)
Accessoires	
4	cadre 1.20x1.20 216 250 251 252
2	plaques de polystyrène 2x1 + 2 porte poly
1	Cocoloris
3	Cônes pour 500W
1	Lastolite
1	jeu de mammas GM
4	Drapeaux PM
4	Drapeaux GM
1	Floppy
4	Dimmers indépendants 3kW
3	Plaques de Depron
Distribution	
2	Epanoui 32A
2	Boîte M6
10	Lignes 32A Mono
20	Prolongs 16A
2	Multiprises
Consommables	
	Pinces à linge
	CTO (full, 1/2, 1/4, 1/8)
	CTB (full, 1/2, 1/4, 1/8)
	DN (0,60 ;0,30)
	Gélatines colorées : à définir
	Cine foil
	Diffusions 216-250-251-252
Divers	
	Lampes de jeu praticables (douille+ ampoules 100 W)

Machinerie	
Caméra	
	Grandes branches+triangle
	Petites branches
	Tête Studio 80 bol 120
	Base caméra
Travelling	
8m	Rails droits
	Chariot
	Traverses

	Jeu de cales (sifflet, basting, plates)
	Autre
1	Jeu de cube de base (5, 10, 20, 40)
1	Cube de base de 40
1	Plaque avec roulettes
6	Cube 15x20x30
6	Taps (grands)
2	Borniol
10	Pinces Stanley
8	Gueuses

LISTE CAMERA – PPM La Cérémonie

Réalisateur : Paul Prache

Chef opératrice : Cloé Chope

1er Assistant Caméra : Loeiz Perreux

2nd Assistant Caméra : Maxence Magnez

Enlèvement : Vendredi 20 mars

Retour : Vendredi 27 mars

A01 | Caméra
ARRI Alexa Standard n° : K1. 71000-0-7114
Accessoires
+ poignée pour la configuration avec Codex

A02 | Optiques

Série Cooke S4	18mm	2,8	3"
	25mm	2,8	3"
	32mm	2,8	5"
	50mm	2,8	12"
	75mm	2,8	22"
	100mm	2,8	28"

**A03 | Follow Focus
n°1**

**A04 | Mattebox
4x5,6**

A05 | Transvidéo n°2
Cable alimentation 12V
Spigot
Platine
Mini BNC

A06 | **Sony OLED 22"**

- planche moniteur
- sangle

A07 | **Filtres 4x5,6**

N3	LC 1/2
N6	LC 1
N9	LC 2
N9 IR	LC3
LC 1/8	LC 4
LC 1/4	LC 5

Filtres 4x5,6 (NEXT SHOT)

Black promist 1/8	Glimmer glass 1
Black promist 1/4	Glimmer glass 2
Black promist 1/2	Glimmer glass 3
Black promist 1	Glimmer glass 4
Black promist 2	
Black promist 3	

A08 | **Batteries**

4 batteries V-Lock BEBOB (**n°5 à n°8**)

Chargeur

A09 | **Codex (NEXT SHOT)**

Module enregistrement

Lecteur

4 cartes

A10 | **Ordinateur BACK-UP n°2**

Chargeur

A11 | **Tour RAID**

Alimentation

Cable Firewire 800

A12 | **2 Disques dur La Cie
1T**
2 Cables Firewire 800

A13 | **Lecteur de carte
SxS**
Câble USB3
+ 2 cartes SxS

A14 | **BNC et voile
caméra**
2 longs
2 courts
+ touret
+ voile caméra

A15 | **Demi-bonnettes**
Dioptries | 0,25 | 0,5 | 1 | 2 |

A16 | **Commande
Zoom**

A17 | **Poignées
bleues**

A18 | **Zoom 15 - 40
(Angénieux)**
+ wide angle 11mm

Prêt du 17 au 30 mars

A19 Valise opérateur

1 chercheur de champ

1 cellule Spectra (n°2)

1 spotmètre

1 thermocolorimètre

Minolta (02110)

A20 Valise assistant

1 décamètre

1 charte Macbeth

1 gris 18%

1 table de profondeur de champ

1 dustt-off

1 sachet de papier bleu

1 lens cleaner

1 jeu de gaffer

1 voile caméra

Papier pour bague de mise au point

Mire de Foucault

Chaussettes

**A21 Caisse de
face**

1 grand clap

2 triplettes

Equipe technique et artistique

- Equipe technique :

Réalisateur : Paul Prache

Assistants Réalisateur : Morgane Maurel / Victoria Machado / Jeffrey Shengold

Scripte : Nelly Dugelay

Chef-Opératrice : Cloé Chope

Assistant-Caméra : Loeiz Perreux / Laure Ménégale / Maxence Magniez

Chef-Electricien : Raphaël Auger

Electriciens : Sebastien Roman

Chef-Machiniste : Amélie Marandet

Ingénieur du Son : Jonas Orantin

Perchiste : Nicolas Lagarenne / Thomas Wargny

Mixage : Thibaut Macquart

Chef-Décorateur : Thibault Gagnage

Décors : Justine Demuth / Frédéric Faure / Elodie Hyst

Accessoiriste Plateau : Marianne Pierré

Costumes : Eva Alam

Maquillage : Sarah da Silva

Régie : David Hastillier

- Equipe artistique

Le Voyageur : Marc Maurille

Le Tavernier : Bernez Moal

La Femme du Tavernier : Anne Feillet

La Serveuse : Justine Rouet-Chabaux

La Sorcière : Céline Laurentie

Le Prêtre : Thierry Jumel

Le Châtelain : Derek Robin

La Fiancée : Hannah Cormick

PLAN de TRAVAIL

Tournage :

- Samedi 21 avril, tournage de jour à Rambouillet des séquences 5 et 9A.
- de Samedi 21 avril à Dimanche 22 avril, tournage de nuit à Rambouillet des séquences 1, 3 et 4.
- Lundi 22 avril, tournage de jour à Paris de la séquence 8.
- Mardi 23 avril, tournage de jour à Dreux – Château de Comteville – des séquences 7 et 9B.
- Mercredi 24 avril, tournage de jour à Dreux – Château de Comteville – des séquences 10 et 11.
- Jeudi 25 avril, tournage de jour à Dreux – Château de Comteville – de la séquence 12.
- Lundi 11, Mardi 12 et Mercredi 13 mai au matin, tournage en studio à l'ENS Louis-Lumière de la séquence 2.
- Mercredi 13 mai après-midi, tournage en studio à l'ENS Louis-Lumière de la séquence 6.

Tout s'est déroulé comme prévu.

Post-Production :

- Montage Image des séquences de la Session 1 les semaines du 27 avril et 4 mai.
- Montage Son des séquences de la Session 1 la semaine du 11 mai.
- Montage Image des séquences de la Session 2 la semaine du 18 mai.
- Montage Son des séquences de la Session 2 la semaine du 25 mai.
- Etalonnage de l'ensemble la semaine du 25 mai.
- Mixage et Exports la semaine du 1er juin.

Tout s'est également déroulé comme prévu.