

Texture et rupture esthétique,
la matière au service de la narration

Mémoire de fin d'études

Alexandre Vigier

Département Image - promotion 2022 John Carpenter

Sommaire

INTRODUCTION p.3

PREMIERE PARTIE

Mise en place théorique

A) Définition p.4-6

B) L'évolution des techniques

1) Une image qui rattrape la vision p.7-9

2) Immersion et trucage p.9-13

C) Culture collective et évolution des regards p.14-24

D) Le numérique : image polymorphique p.25-30

DEUXIEME PARTIE

Etudes des ruptures dans des films

A) Les grands codes narratifs p.31-35

B) Exemples

1) *Ashes is purest white* p.36-38

2) *Natural Born Killer* p.39-43

3) *Gummo* p.44-46

4) *Florida Project* p.47-49

5) *Wanda Vision* p.50-56

TROISIEME PARTIE

Travaux personnels

A) *The King/ Au bord du délire* p.57-60

B) *La bête de Grand Lieu* p.61-63

C) Travail de fin d'étude

1) La dynamique de la rupture esthétique p.64-65

2) Le souvenir numérique p.66-70

CONCLUSION p.71

Filmographie & Bibliographie p.72-75

Remerciements p.76

Introduction

Ce mémoire est une réflexion théorique et pratique autour de notre rapport à l'image cinématographique. Il est né d'une envie d'interroger les nouveaux rapports qui se tissent entre spectateurs et oeuvres à une époque où la création d'images, tant dans sa conception que dans sa réception, a énormément évolué. L'image numérique s'est imposée comme nouvelle norme et réactualise par les possibilités qu'elle offre les questions esthétiques de texture d'image et de continuité.

Le sujet de la matière de l'image numérique a été largement abordée depuis les vingt dernières années, que se soit par l'évolution des nouvelles caméras, le passage du grain de la photochimie au bruit numérique ou les traitements de post-production. La question de la matière du support, qui agite depuis longtemps le cinéma d'avant garde touche aujourd'hui la production mainstream et déchaîne les passions entre réalisateurs, opérateurs et étalonneurs.

On reproche souvent à l'image numérique son aspect « lisse », « froid » et « désincarné » au point qu'un grand nombre de traitements d'images consistent à imiter la sensation de l'image argentique. On est en droit de s'interroger sur les fondements de cette critique et sur ce qu'elle révèle de notre rapport aux images.

Nous essayerons de voir au travers d'exemples, l'intérêt narratif, pour les directeurs de la photographie, qu'ouvre la texture numérique et en quoi elle modifie notre façon de percevoir le monde.

Pour cela nous nous pencherons sur des oeuvres à plastique complexe, c'est à dire contenant des textures d'images différentes. Ces zones de rupture esthétique mettent en valeur les mécanismes au coeur des enjeux de la matière de l'image. Elles permettent aussi de montrer l'importance de la texture comme un acteur significatif de la narration au même titre que le découpage ou la lumière. Elles peuvent aussi être une marque stylistique, une signature visuelle pour se démarquer dans un univers qui tend à s'uniformiser avec la convergence des outils techniques, des normes de production et de diffusion.

Pour finir j'aborderai au travers des échecs et des réussites lors de mes travaux au sein de l'école ce qui me semble être les limites des ruptures esthétiques dans un film.

PREMIERE PARTIE : Mise en place théorique

A) Définition

Avant de commencer, il convient de définir ce qu'on entend par texture d'image.

Etant donné qu'il n'existe pas une définition unique de ce qu'on entend par texture d'image je donne ici une proposition subjective pour permettre de parler et d'échanger autour de ces enjeux esthétiques.

La texture d'image dans le sens dans lequel je compte l'aborder est **la sensation d'interface**, entre le spectateur et l'image, donnée par **les traces** du **système de captation**.

Explication des termes :

La définition de texture donnée par le Larousse est :

nom féminin (latin *textura*)

1. Mode d'entrecroisement des fils de tissage.
2. État d'une étoffe ou d'un matériau qui est tissé.
3. Constitution générale d'un matériau solide.

Synonymes : armature - ossature - trame

On voit que la texture entretient un rapport avec la matérialité d'une surface. Plus profondément même avec sa nature première, son identité. On pourrait s'arrêter au fait que la texture au cinéma fait simplement référence au support matériel d'enregistrement à savoir une surface photosensible chimique ou électronique. Une pellicule ou un capteur dont on verrait sur l'image des grains d'argent ou des pixels. Mais cela serait omettre que lorsqu'on regarde un film nous ne sommes pas en présence direct du support mais d'une projection. Le support matériel est absent, il reste une image virtuelle. C'est sur cette image que l'on peut lire des traces qui trahissent le support. Ces traces convoquent, par le pouvoir haptique¹ des images, le sens du toucher. On parlera donc d'avantage de **sensation de matière**.

¹ « *haptique est un meilleur mot pour tactile puisqu'il n'oppose pas deux organes de sens, mais laisse supposer que l'œil peut lui-même avoir cette fonction qui n'est pas optique* » (Deleuze, Mille Plateaux, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614) Deleuze explique ici la capacité des images à stimuler d'autres sens que la vue et en particulier le toucher.

Celles-ci ne dépendent pas du sujet filmé, elles semblent être le « corps » de l'image sur lequel s'exprime la représentation. Nous le verrons par la suite mais les progrès techniques ont rendu la frontière floue entre les différents supports matériels et des procédés hybride voient le jour : scan numérique, retour sur film, ajout de grain scanné ou généré artificiellement etc. Il paraîtrait donc absurde de réduire la texture à la dichotomie argentique/numérique. Je préférerais plutôt parler de **traces du système de captation**.² Cela permet d'englober de manière assez large tous les outils intervenants dans la fabrication d'une image, de l'optique au moyens de post-production.

Ces **traces** sont les éléments qui différencient la vision, d'une image. Une image est une interprétation du réel par des instruments qui transmettent des informations lumineuses. L'information se déforme et se charge au cours de son parcours des traces de la matière qui la conduit (verre, grain argent, signal électrique etc...). Ces éléments qui ne sont évidemment pas présentes dans l'image perçue avec nos yeux permettent de faire une distinction. Une image qui serait la retranscription exacte de la vision humaine pourrait être considérée sans texture.

Par le choix de ses outils le chef opérateur choisit (ou non) chaque « imperfection » (grain, bruit, surexposition, aberration chromatique, flare, poussière, déformation de l'espace ...) qui vient trahir l'existence du système de captation.

Pour finir je parle **d'interface**³ car ces traces sont des éléments qui séparent l'image film de la réalité. Elles créent une frontière à l'apparence physique, palpable entre l'oeuvre virtuelle et le spectateur. C'est cette limite entre le monde réel et le monde du film qui induit un rapport immédiat entre le spectateur et l'image qu'il reçoit.

Après cette explication on voit que la texture d'image :

- permet de discerner l'image du réel.
- dépend des moyens techniques avec lesquels l'image est produite.
- crée une interface induisant un rapport oeuvre/spectateur.

² Les procédés de diffusion (projecteur, toile, écran led etc.) ne sont pas inclus dans le système de captation n'étant pas souvent pris en compte dans les décisions artistiques lors de création de film.

³ Définition d'interface selon le Larousse : L'interface nom féminin (anglais interface)

1. Plan ou surface de discontinuité formant une frontière commune à deux domaines aux propriétés différentes et unis par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques.

2. Limite commune à deux systèmes, permettant des échanges entre ceux-ci.

Ce rapport est influencé par deux paramètres :

- Le premier a trait à l'évolution technique. Chaque nouvel outil (caméra, optique, outil d'étalonnage etc.) a modifié la façon de concevoir les images et d'interpréter le réel.
- Le second, plus complexe, a trait au passif culturel du spectateur. L'interface d'une image nous renvoie à sa technique de fabrication et par celle-ci à son contexte de création (période historique, économie de production, rapport au réel). Encore faut-il que le spectateur puisse faire ce lien et rattacher l'interface qu'il voit à une information signifiante pour lui, de façon consciente ou non. Cela dépend de son expérience personnelle, de sa maîtrise du langage et des codes cinématographiques mais aussi de son expérience en tant que fabricant d'image.

Le numérique en facilitant l'accès à plus d'un siècle de productions audiovisuelles, en multipliant les régimes d'images et leur consommation et en démocratisant les moyens de prises de vue a profondément changé notre regard. Pour les opérateurs cela signifie que le langage partagé s'est agrandi et qu'il peut attendre plus de complicité avec le spectateur.

Maintenant que nous avons défini la texture d'image nous allons nous intéresser en particulier à la dynamique de l'évolution de ces deux grands paramètres.

B) L'évolution des techniques

Le cinéma est un art technique les opérateurs dépendent donc du niveau technologique des outils de captation à leur disposition.

1) Une image qui rattrape la vision

Depuis la création du cinématographe l'ambition technique a été de créer un outil transparent c'est à dire générant une image semblable à la vision humaine. C'est un objectif de scientifique ou d'ingénieur assez éloigné de l'artistique. L'innovation technique est aussi un argument commercial promettant une meilleure illusion donc une meilleure immersion bref un meilleur spectacle. Cette association entre produire une image performante en terme de réalisme et le sentiment d'immersion a toujours été là, que ce soit avec le cinéma sonore, puis en couleur, l'Imax, la 3D ou aujourd'hui la 4DX. L'idée est que la technique de captation doit s'effacer pour devenir une vitre sur le monde. Je pense que non seulement cette association réalisme et immersion est fautive mais qu'en outre elle conduit à une convergence des outils et à une homogénéisation des images.

Pour illustrer cela voici deux états des lieux récents des outils de captations : les objectifs et la définition des capteurs.

Caroline Champetier, Denis Lenoir et Martin Roux ont réalisé des tests comparatifs en aveugle des grandes séries d'optique dans le but d'offrir à chacun la possibilité de faire le point sur son rapport au matériel.⁴ Ils précisent « *qu'il n'est pas question d'établir par ces essais un palmarès des objectifs de prise de vue cinéma (...) mais bien de faire un état des lieux, décrivant en quelques concepts et termes simples les qualités propres de chacun des objectifs testés.* »

Grace à ces tests on se rend compte que si l'on peut observer des différences assez marquées sur les optiques moyen format, en particulier entre les optiques récentes et anciennes, les objectifs plein format sont très similaires. Il y a une homogénéisation des rendus optiques sur les objectifs les plus récents.

⁴ Source : Article de l'AOA *ESSAI COMPARATIF DE 66 OPTIQUES PAR L'AFIC : ORIGINES ET MÉTHODOLOGIE* par Arthur Schwar
Lien : <http://www.aoassocies.com/essai-comparatif-optiques-afc/>

Cela peut s'expliquer par le fait qu'en plein format la taille des défauts optiques est réduite mais surtout par le fait que la technologie atteint un niveau de précision au delà des capacités de notre oeil. Ces tests démystifient un aspect esthétique brouillé par les préjugés et la communication propre à chaque marque.

Concernant l'évolution de la définition des capteurs, la course au nombre de pixels questionne depuis longtemps. En 2022 on a assisté à la sortie de la Sony Venice avec un capteur full frame 8.6K. Même Arri, resté en dehors de la course a sorti l'Alexa LF et son capteur 4.5K.

En 2020 Warner Bros a effectué une double étude sur la capacité des spectateurs à statuer sur le meilleur rendu d'une image 8K par rapport à une image 4K.⁵ L'idée étant de voir si une image au delà du 4K offre une meilleure perception des détails. Bien que l'étude rappelle que les résultats dépendent de la distance à l'écran et de l'acuité visuelle il apparaît clairement que l'image 8K n'est pas ressentie comme de meilleure qualité.

Le journaliste Scott Wilkinson habitué de la question statue à propos des résultats de cette étude :

« I've long maintained that the value of 8K displays is not in the increased pixel count. There's a limit to the resolution that humans can discern on video screens at normal seating distances, and increasing the pixel density beyond that limit offers no advantage. »⁶

Ces innovations restent utiles pour pouvoir tourner dans tous types de ratios à définition égale et pour le travail en post production (effets spéciaux, recadrage, stabilisation). Mais on observe quand même l'on atteint les limites de l'acuité visuelle humaine.

Concernant plus spécifiquement la texture des images un étudiant de Louis Lumière écrivait en 2014 :

« Pour restituer le plus fidèlement possible le grain argentique, seul un scan 4K possède la définition et la finesse nécessaire. Cependant, la différence de perception entre un scan 2K et un scan 4K étant très fine, la plupart des films sont pour l'instant scannés en 2K. Il est probable que

⁵ Source : article Tech Hive (02/28/2020) de Scott Wilkinson

Lien : <https://www.techhive.com/article/578376/8k-vs-4k-tvs-most-consumers-cannot-tell-the-difference.html>

⁶« J'ai longtemps soutenu que la valeur des écrans 8K ne réside pas dans l'augmentation du nombre de pixels. Il y a une limite à la résolution que les humains peuvent discerner sur les écrans vidéo à des distances de siège normales, et augmenter la densité de pixels au-delà de cette limite n'offre aucun avantage. » Scott Wilkinson

cette pratique évoluera lorsque les stations d'étalonnage seront réellement aptes à travailler sur des fichiers 4K en temps réel. »⁷

Aujourd'hui, huit ans plus tard, l'étalonnage 4K en temps réel est la norme et le scan de grain 4K courant. Au regard de ces deux exemples on voit que l'évolution technique tend à faire disparaître les textures d'images mais qu'elle permet aussi de mieux les contrôler les outils par la même contrôler leurs effets esthétiques.

2) L'immersion et le trucage

Pour parler de la texture et du rapport immersion/réalisme je souhaite aborder la question du trucage, élément omniprésent dans les productions modernes mais qui trouve ses racines dès l'invention du cinéma.

Les premiers trucages de Méliès consistaient en des surimpressions ou des fonds peints. Aujourd'hui la technique a évolué mais le principe est resté le même : on colle des éléments différents pour créer une nouvelle image. Pour que le spectateur accepte de croire à celle-ci malgré le fait qu'elle défie la logique, il faut que ces éléments semblent venir de la même réalité : qu'ils aient la même texture. Les débuts des effets 3D ont été difficiles car les éléments modélisés par ordinateur ne possèdent pas de texture. C'est un travail complexe d'imiter les accidents du réel mais on peut considérer que les technologies ont atteint un niveau suffisant pour que les coutures des effets soient peu ou pas visibles.

Dans les productions récentes on peut s'intéresser aux effets visuels remarquable des séries *Mind Hunter* de David Fincher et *the Mandalorian* de Jon Favreau. La première ne semble à priori ne pas contenir de trucage mais regorge en fait de retouche VFX, notamment pour modifier le décor.⁸ Ces effets sont totalement invisibles et naturels.

Dans *the Mandalorian* la technologie des écrans Led remplace les incrustations sur fond vert et permet une meilleure intégration des personnages dans l'environnement notamment par les interactions à la prise de vue de la lumière avec les comédiens.⁹

⁷ Mémoire ENS Louis Lumière de Magda HERITIER-SALAMA «Vers une redéfinition du mot « grain » et une hybridation des textures » P. 95 2014

⁸ VFX breakdown chaine youtube Artemple Hollywood
Lien <https://www.youtube.com/watch?v=Di4Byf1EzRE>

⁹ VFX breakdown chaine Youtube de Industrial Light & Magic
Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=fb6Aww3LIDE>



Mindhunter (2017) Avant et après ajout des VFX



Plateau de *The Mandalorian* (2019) avec décor en écran Led.

L'avancée technique en VFX est telle qu'il est même possible d'intervenir sur les comédiens que ce soit pour les rajeunir comme ça a été le cas dans *The Irishman* (2019) de Martin Scorsese ou même les faire revenir à la vie, avec Carrie Fisher dans *Star Wars, Rogue One* (2016). Après le décès de la comédienne le personnage est réapparu sous ses traits et dans des séquences qu'elle n'avait pas tournées grâce à une modélisation de son visage inspirée de la technologie des Deep fake. Outre les questions morale que cette technologie déploie son existence redéfinie notre rapport aux images.

« Mais il pourrait y avoir une autre conséquence, d'ordre quasi philosophique : toute image circulant dans les réseaux deviendrait par essence suspecte, l'image numérique basculerait dans le monde du faux, de la fabrication, on n'y croirait plus du tout. (...) Le « deep fake » aurait tué l'idée même qu'il y ait une vérité dans l'image numérique. On y chercherait autre chose. » Xavier de La Porte chroniqueur France Inter . ¹⁰



DeNiro rajeuni numériquement dans *The Irishman*



Le personnage de Leila dans *Rogue One* avec l'apparence de Carrie Fisher après son décès.

¹⁰ Source Xavier de La Porte <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/la-fenetre-de-la-porte/le-deep-fake-vers-la-fin-de-la-verite-dans-l-image-numerique-9679644>

Nous arrivons dans une époque où ne pourrons plus dire si un acteur ou un décor est réel ou complètement modélisé numériquement et cela change notre rapport aux images.

L'utilisation généralisée de trucages en particulier dans les superproductions qui inondent le monde déréalise l'image. Il y a une accoutumance au VFX et aux trucages « parfait ». Cela entraîne par réaction une difficulté à produire un sentiment de réel.

C'est dans ce cadre que la maîtrise de la texture de l'image est un levier intéressant pour réinstaurer un sentiment d'incarnation dans l'image. L'ajout de grain, de défauts optiques ou de tremblement de caméra pour faire exister une caméra, même lorsqu'elle n'existe pas, est très efficace. Dans une séquence de *Ready Player One* de Steven Spielberg on peut voir des gouttes d'eau et des flare sur l'image alors que tout est modélisé en 3D. Dans *The Revenant* de Gonzales Inarritu on voit aussi régulièrement le système de captation interagir avec le décor (buée sur l'objectif, flare, giclée de sang). Ces derniers exemples montrent que si les outils se perfectionnent pour générer une image sans texture, la sensation de réel semble avoir besoin d'elle pour exister.



Ready Player One (2018)



The Revenant (2015)

Arrivons nous dans un monde dans lequel l'image,UHD,HDR, avec plus de couleurs que l'oeil ne peut en percevoir, fasse plus fausse qu'une image de smartphone ou une interface Skype ?

A titre personnel je suis un grand amateur d'effets spéciaux pour leur capacité à créer des visuels forts et des images qui nous emmènent loin de la réalité. Néanmoins je regrette que des réalisateurs comme Tim Burton délaissent les effets réalisés en direct sur le plateau pour un excès de VFX. J'aime dans l'imperfection et l'artisanat de ces effets la poésie qui se dégage de la fabrication. On voit la fiction au travail tout en restant dans l'univers du film. Pour moi l'immersion dépend simplement de l'implication émotionnel dans le film et absolument pas du réalisme ou de la performance des effets visuels. Les défauts d'une image sont quelque chose que je cherche car ils créent des fragilités et humanisent le cinéma.

La texture d'image est aussi pour moi le meilleur moyen de toucher les souvenirs du spectateur par les images et les outils que nous partageons.



Beetlejuice (1988) Tim Burton



Alice aux pays des merveilles (2010) Tim Burton

C) La culture collective et évolution des regards

Nous avons vu sommairement la dynamique de l'évolution des outils de création d'images. Nous allons maintenant essayé de voir le rapport du spectateur avec la texture d'images. La première évidence est qu'une prise de vue dont la technique serait jugée excellente à une époque, ne le sera plus à une autre. Un exemple célèbre est celui de la première projection de *l'entrée en gare de la Ciotat* des frères Lumières pendant laquelle des spectateurs auraient eu peur que le train ne les écrasent. Cette histoire, exagérée ou non, montre que pour les spectateurs de l'époque l'illusion de réel est très forte devant cette première projection collective. Cela semble improbable au spectateur contemporain quand il découvre les mêmes images plus d'un siècle plus tard.

Il en est de même pour les trucages. En prenant en exemple le film *King Kong*¹¹, qui a été l'objet de nombreux remake, on voit l'évolution des trucages et par la même l'évolution du regard des spectateurs.

¹¹ *King Kong* (1933) réalisé par Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack



King Kong (1933), de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack



King Kong (1976), de John Guillermin



King Kong (2005), de Peter Jackson



Kong : Skull Island, (2017), de Jordan Vogt-Roberts

La sensation d'être en présence du réel ne dépend pas seulement de l'image mais d'avantage des autres images avant elle. Chaque spectateur expérimente cela au cours de sa vie. Il suffit de regarder un film que l'on a pas vu depuis l'enfance pour se rendre compte du décalage entre le souvenir du film et sa perception lors d'un nouveau visionnage. L'image reste toujours la même mais notre regard évolue en permanence avec notre époque et les autres images parmi lesquelles nous évoluons au quotidien.

Si ce constat peut paraître évident son application concrète est très intéressante. Par exemple lors des premiers étalonnages numériques est apparu un phénomène de rendu désaturé et décontrasté. Au moment de l'arrivée des courbes log, les chaînes de workflow n'étaient pas encore en place, notamment avec l'utilisation systématique de LUT pour révéler les images.

« Les directeurs artistiques s'étaient tellement habitués à cet effet terne qu'ils ne souhaitaient pas poser un contraste normal et ils s'étaient mis à apprécier ces tons pastels. On a donc eu pendant plusieurs années, et ça peut encore perdurer, cette mode des publicités plutôt fades et pastel. Et celle-ci s'est répercutée dans l'esthétique du cinéma. »¹²

Ces propos de l'étalonneuse Isabelle Barrière montrent comment le passage à une nouvelle technologie a entraîné un changement de texture d'images par le changement des regards des utilisateurs. Elle montre aussi que les images s'influencent et que les univers visuels de la publicité, de la télévision, des clips et du cinéma sont interconnectés. Il convient donc en tant qu'opérateurs de garder les yeux ouverts sur tous les lieux de créations et de partage de forme aussi légitime soit-il.

Un autre exemple intéressant est l'évolution de la perception de la nuit au cinéma.

On sait qu'il y a un aller retour entre la technique et l'artistique. Avec l'apparition des caméras numériques très sensibles qui permettent de filmer presque sans lumière on a vu apparaître des représentations de nuit plus sombre et naturelle.

¹² Source : France culture, pourquoi les couleurs ont-elles disparu aujourd'hui ? <https://www.radiofrance.fr/franceculture/pourquoi-les-couleurs-ont-elles-disparu-au-cinema-1472352>

Trois exemples de représentation de la nuit dans des films modernes tournés en numérique :



Collatéral (2004) de Michael Mann



Zero Dark Thirty,(2012)
de Kathryn Bigelow



Un grand voyage vers la nuit (2018) de
Bi Gan

Roger Deakins qui a complètement sauté le pas du numérique s'exprime à propos du tournage d'Ave Caesar :

C'est vrai que ça fait plusieurs films que je n'ai pas retouché à la pellicule... Mais cette année, il y a eu entre-temps le tournage de Hail Caesar, le dernier film des frères Cohen sur lequel on a décidé de travailler en 35 mm. Un film tourné à Los Angeles pendant l'hiver 2014-2015, et qui est censé se dérouler à Hollywood aux débuts des années 1950. Et c'est là que je me suis rendu compte tout d'un coup ce que c'était de ne plus pouvoir tourner avec aussi peu de lumière !

D'autant plus qu'on devait parfois recréer le style d'image du cinéma de ces années-là, à une époque où les pellicules ne dépassait pas les 64 ASA et que vous deviez éclairer des plateaux entiers à des diaphs de l'ordre de 5,6 ou 8... Passer d'une séquence extérieure nuit tournée avec les caméras FLIR où la lune peut être recréée à partir d'un Fresnel de 1 000 W tapant en réflexion sur un cadre 4 x 4 au bout d'une nacelle, le saut technologique a été plutôt rude... Mais le numérique, c'est aussi pour moi la confiance sur le plateau. Je ne tourne plus maintenant sans moniteur calibré et la présence d'un DIT. C'est une manière de communiquer beaucoup plus simplement avec le réalisateur, de lui transmettre sa vision qu'on a du film. Je ne suis pas du tout comme ces opérateurs qui regrettent cette espèce de magie que le film nous conférait, au contraire.¹³

Ce changement de technique induit un changement de pratique, moins de matériel plus de flexibilité, et remodèle la façon dont on perçoit la nuit. Les anciennes conventions de représentation se déplacent dans les imaginaires collectifs et leurs esthétiques se chargent d'un nouveau sens.

Aujourd'hui une nuit américaine des années 50 produira sur le spectateur un sentiment d'artificialité bien différent de celui qu'il produisait à la sortie du film. Par conséquent l'utilisation actuel d'une nuit américaine induit un sens nouveau. Dans *OSS 117* de Michel Hazanavicius la nuit américaine rend à la fois hommage aux codes du cinéma tout en donnant un aspect comique à la séquence.

¹³Source interview Roger Deakins sur le site de l'ASC

Lien: <https://www.afcinema.com/Le-directeur-de-la-photographie-Roger-Deakins-BSC-ASC-parle-de-son-travail-sur-Sicario-de-Denis-Villeneuve.html>

Trois exemples de représentation de la nuit datées :



Écrit sur du vent (1956)
de Douglas Sirk



Délivrance (1972)
de John Boorman



*OSS 117 : Le Caire, nid
d'espions* (2006) de
Michel Hazanavicius

Ces exemples montrent comment la vision d'une esthétique évoluée dans le temps pouvant passer d'un effet transparent à un effet signifiant et remarquable par le spectateur.

Il en est de même pour la texture d'images. Celle-ci nous renvoie à la technique de fabrication de l'image, à son contexte de production et donc au rapport au réel qui l'accompagne. La texture est un indicateur du régime d'images : documentaire, image télévisuelle, fiction cinéma, archive etc...

Le spectateur par association avec des textures déjà vues dans d'autres films place d'office l'image dans une narration. De cette identification découle une distance et une relation émotionnelle particulière avec le film. Je parle ici d'un lien avec la mémoire du spectateur et ses habitudes visuelles.

Au début la texture numérique a subi un rejet. Elle ne convoquait pas d'imaginaire avec lequel les spectateurs et les fabricants d'images avaient un lien affectif.

Elle est associée à un manque de vie avec une froideur et une précision jugée désagréable par contraste avec l'habitude de la pellicule. Avec le temps s'est développé un rapport passéiste à l'argentique et un look retro/vintage. Des oeuvres comme *Super 8*¹⁴ de JJ Abrahms stimulent ce rapport nostalgique du spectateur en particulier à des oeuvres qui font parties de la pop culture. La série *Stranger Things*¹⁵ a construit son esthétique dans une veine d'hommage aux films de genre des années 80. L'esthétique associée à ces films et cette époque est très en vogue et ce n'est pas un hasard. Elle est le berceau d'oeuvres fondatrices de la pop culture qui sont devenues des références aujourd'hui. Les spectateurs des années 80 entretiennent un rapport de familiarité avec la texture et l'esthétique des productions de ces années là. Ce qui est plus surprenant c'est que cette relation nostalgique s'est aussi transmise à des générations qui n'ont pas vécu ces années là. Ainsi c'est plus la représentation et l'idée qu'on se fait de cette esthétique qui séduit plus qu'un réel rapport à la période.

¹⁴ *Super 8* (2011) film de science-fiction américain écrit J. J. Abrams

¹⁵ *Stranger Things* (2016) série télévisée américaine de science-fiction créée par les frères Matt et Ross Duffer.



Super 8 (2011)



Stranger Things (2016)

Quentin Tarantino, né en 1963, réalisateur très cinéphile défend ardemment le tournage en pellicule entre autre car c'est cette texture qui a incarné les films qui l'ont fait vibrer.

Pourtant à y regarder de plus près les films qu'ils soient tournés en numérique en essayant d'imiter la pellicule ou qu'ils soient directement tournés en numérique ne sont pas si proches des films références de l'époque. Cela s'explique par l'accoutumance de notre oeil à des images à la texture éloignée de ces films.

« Depuis une dizaine d'années, toutes les émulsions proposées sur le marché rentrent dans la catégorie des pellicules « à grain fin ». Malgré tout, la granulation dans les films tournés en argentique aujourd'hui semble être plus importante qu'il y a quelques années. Il faut alors revenir sur notre capacité à juger de la granulation dans un film, à présent que notre œil est habitué à recevoir des images numériques plus propres. (...)

Nous l'appréhendons donc essentiellement à partir d'un ressenti, et la façon dont nous percevons une image peut être influencée par notre environnement quotidien, nos habitudes visuelles. Ainsi, si le grain des films tournés en argentique semble plus présent aujourd'hui, il ne faut pas perdre de vue que notre référent est en train de changer. »¹⁶

Les réalisateurs et opérateurs viennent en labo avec des références de films dont le souvenir les a marqués. Pour autant reproduire exactement le même niveau de granulation que ces anciennes émulsions brusque l'oeil moderne et donne une sensation plus forte que dans le souvenir. Le travail de la texture est un travail sensitif connecté aux souvenirs. Il demande à être questionné et remis à jour en permanence.



Once Upon a Time... in Hollywood (2019)

¹⁶ Mémoire Vers une redéfinition du mot « grain » et une hybridation des textures P. 94 Magda HERITIER-SALAMA

D'autres encore comme Peter Jackson souhaitent accélérer le passage à de nouveaux codes visuels. Après le *Seigneur des anneaux*¹⁷ et ses effets essentiellement réalisés sur le plateau, Peter Jackson a changé d'esthétique pour *le Hobbit*¹⁸. Dans un entretien au sujet du tournage en 48 i/s il explique son choix et son envie d'en finir avec les habitudes esthétiques issues des contraintes techniques depuis longtemps révolues.

We are indeed shooting at the higher frame rate. The key thing to understand is that this process requires both shooting and projecting at 48 fps, rather than the usual 24 fps (films have been shot at 24 frames per second since the late 1920's).(…)

It looks much more lifelike, and it is much easier to watch, especially in 3-D. It looks great, and we've actually become used to it now, to the point that other film experiences look a little primitive. I saw a new movie in the cinema on Sunday and I kept getting distracted by the juddery panning and blurring. We're getting spoiled!

So we have lived with 24 fps for 9 decades—not because it's the best film speed (it's not by any stretch), but because it was the cheapest speed to achieve basic acceptable results back in 1927 or whenever it was adopted. (…)

Film purists will criticize the lack of blur and strobing artifacts, but all of our crew—many of whom are film purists—are now converts. You get used to this new look very quickly and it becomes a much more lifelike and comfortable viewing experience. It's similar to the moment when vinyl records were supplanted by digital CDs. There's no doubt in my mind that we're heading towards movies being shot and projected at higher frame rates¹⁹

¹⁷ *Le Seigneur des anneaux, La Communauté de l'anneau* (2001) réalisée par Peter Jackson

¹⁸ *Le Hobbit, Un voyage inattendu* (2012),réalisée par Peter Jackson

¹⁹ *Nous tournons en effet à la fréquence d'images la plus élevée. L'essentiel à comprendre est que ce processus nécessite à la fois de filmer et de projeter à 48 fps, plutôt que les 24 fps habituelles (les films sont tournés à 24 images par seconde depuis la fin des années 1920).(…)*

Cela semble beaucoup plus réaliste et c'est beaucoup plus facile à regarder, surtout en 3D. Cela a l'air génial, et nous nous y sommes en fait habitués maintenant, au point que d'autres expériences cinématographiques semblent un peu primitives. J'ai vu un nouveau film au cinéma dimanche et je n'arrêtais pas d'être distrait par le panoramique et le flou saccadés. On est parasités !

Nous avons donc vécu avec 24 fps pendant 9 décennies, non pas parce que c'est la meilleure vitesse (ce n'est pas du tout le cas), mais parce que c'était la vitesse la moins chère pour obtenir des résultats acceptables en 1927 ou chaque fois qu'elle a été adoptée. (…)

Les puristes du cinéma critiqueront le manque de flou et d'artefacts stroboscopiques, mais toute notre équipe, dont beaucoup sont des puristes du cinéma, est maintenant convertie. Vous vous habituez très rapidement à ce nouveau look et cela devient une expérience visuelle beaucoup plus réaliste et confortable. C'est comme le moment où les disques vinyles ont été supplantés par les CD numériques. Il ne fait aucun doute dans mon esprit que nous nous dirigeons vers des films tournés et projetés à des fréquences d'images plus élevées.



Le Seigneur des anneaux, La Communauté de l'anneau (2001)



Le Hobbit, Un voyage inattendu (2012)

Ces différents exemples montrent que notre rapport à l'image et à sa texture est complexe et dépend de facteurs tout aussi techniques que psychologiques. Le travail de la texture d'image est un moyen très fort de toucher le spectateur en faisant appel à l'affect et aux souvenirs. Aujourd'hui que le numérique est installé et ancré dans nos vies quelles habitudes et rapports d'intimité avons nous avec ses textures ?

D) Le numérique : image polymorphique

Pour essayer de trouver l'intérêt de la texture numérique il faut s'intéresser aux nouvelles utilisations de ces images et aux liens que nous entretenons avec elle. La véritable révolution du numérique, à mon sens, est d'avoir démocratisé les moyens de prises de vue à très grande échelle. Presque tout le monde possède une caméra assez performante dans sa poche avec son smartphone. On assiste à une surenchère technologique : objectifs grands angles, longue focale, macro, retouches : simulation de bokeh d'arrière plan, panoramique, ralenti, photo HDR...

Ces nouveaux outils amateurs commencent à intéresser des réalisateurs comme Michel Gondry, Zack Snyder ou Sean Baker dont nous reparlerons. La mécanique de la fabrication des images est devenue familière du grand public et la frontière entre image amateur et professionnelle s'efface.



Détour (2017) de Michel Gondry et une photo du tournage



Snow Steam Iron (2017) de Zack Snyder et une photo du tournage



Tangerine (2015) de Sean Baker et une photo du tournage



Nous vivons un moment extraordinaire où la légitimité de produire une image ne dépend plus de la technicité. De nouveaux regards et voix émergent avec les moyens de produire des fictions et de les diffuser.



Le visiteur du futur de François Descaques, à gauche épisode 1 de la web série (2009), à droite le film (2022). Il s'agit d'une web série amateur qui a vu le jour sur youtube en 2009. Tournée avec des moyens extrêmement réduits, la série a eu un succès qui lui a permis de se développer jusqu'à la réalisation d'un long métrage en 2022

Cette évolution technique recentre le rôle du chef opérateur autour de sa maîtrise du langage pictural et de la singularité de son regard.

Cette banalisation de la création d'images s'accompagne d'une surconsommation. Avec internet, les plateformes de streaming et les réseaux sociaux (Instagram, Facebook, pour ne citer qu'eux) permettent une circulation sans précédent et la naissance de nouveaux codes et interfaces. Jamais nous n'avons autant vu et échangé d'images. En 2021, chaque jour sont partagées 100 millions de photos et vidéos sur Instagram²⁰ et 1 milliard d'heures de vidéos sont visionnées en moyenne sur youtube²¹. L'ordre de grandeur de ces chiffres montre que la vidéo numérique est devenue très influente et s'ancre dans nos imaginaires. De plus ces nouveaux média tendent à gagner en légitimité. En novembre 2016 *les cahiers du cinéma* consacraient un numéro entier à la création vidéo sur Internet et en 2022 TikTok a même fait son incursion au festival de Cannes avec une compétition présidée par le cinéaste Rithy Panh.

²⁰ Source site Leptidigital *Tous les chiffres à connaître sur Instagram en 2022*
Lien: <https://www.leptidigital.fr/reseaux-sociaux/chiffres-instagram-7475/>

²¹ Source : site Imédia. *5 statistiques à connaître sur YouTube en 2021*
Lien : <https://firmecreative.com/5-statistiques-a-connaître-sur-youtube-en-2021/>

Côté production et diffusion, Netflix cristallise les enjeux de l'internet. La plateforme permet d'accéder à des cultures du monde entier et participe d'une certaine manière à un brassage culturel. En même temps, cet échange passe par des normes qui tendent à homogénéiser la production audiovisuelle au sens large. Netflix impose un cahier des charges strict incluant une liste de cameras, de ratios et de formats acceptés.²²

A cela il faut ajouter que les contraintes techniques liées à la compression ne permettent pas un rendu de détails fin et sont un facteur limitant du travail des opérateurs surtout dans un monde où de plus en plus de films ne passent même plus en salle.

*Toutes ces questions de textures, quel que soit leur intérêt se heurtent à une réalité(...), la compression d'image. Les nécessités de diffusion impliquent presque systématiquement une forte compression de nos images, que ce soit sur Netflix, en DvD ou en fichier informatique pirate, la plupart des spectateurs qui ne verront pas le film au cinéma auront une mauvaise qualité d'image, ou en tout cas un aspect lisse. Lissage qui est d'ailleurs systématiquement demandé par Netflix, comme me l'a expliqué Yov Moor à propos de Shéhérazade pour lequel il a été contacté car Netflix s'inquiétait du niveau de granularité des images.*²³

On voit que le travail des textures est lié de plus en plus aux conditions de visionnage des oeuvres et à l'aspect économique de la diffusion. C'est évidemment néfaste pour la liberté de création.

En parallèle à ces contraintes l'image numérique propose une plasticité texturale unique. Le développement de l'étalonnage (fichier RAW, ACES qui permet de naviguer entre les espaces couleurs et les plugins de génération de grain) fait qu'à partir d'une image venant de deux caméras différentes on peut arriver au même résultat. Le chef opérateur Steve Yedlin démontre cela de façon assez détaillée sur son site²⁴.

²² Source : Netflix Partner help center

Lien : <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-and-Image-Capture>

²³ Mémoire de l'ENS Louis Lumière Spécialité cinéma, Antoine MAYET 2019
Approche pratique de l'utilisation du bruit interne des caméras numériques dans l'élaboration d'une texture d'image

²⁴Site de Steve Yedlin

Lien : <https://www.yedlin.net/OnColorScience/index.html>

Il est plus facile que jamais d'atteindre une vision plastique peu importe la caméra choisie. Evidemment il faut rester mesuré et garder en tête que cela demande plus de temps et de moyens en post-production. Mais on peut retenir que la caméra numérique redevient un choix pratique (poids, accessoirisation, encombrement...) comme pour les caméras argentiques.



Comparaison par Steve Yedlin d'image 35mm et Alexa. Après traitement les textures sont similaires.

A ce premier constat on peut ajouter que les textures s'hybrident de plus en plus. En ajoutant du grain au bruit on se retrouve avec de nouvelles textures marquées d'éléments correspondant aux deux univers argentique et numérique. Le processus inverse existe aussi avec le retour sur film. Greig Fraser a par exemple tourné *Dune* de Denis Villeneuve en Alexa LF pour ensuite transposer les images sur 35mm. Le film est ensuite scanné pour être étalonné de façon classique. Après de nombreux tests Greig Fraser s'est fixé sur cette combinaison car c'était une façon « de garder le meilleur des deux mondes, à la fois les capacités de sous-exposition très poussées en numérique, et la subtilité de la texture du grain de la pellicule ».²⁵



Dune (2021) Denis Villeneuve

²⁵ Propos recueillis lors de la master class du festival Camérimage 2021 à Torun.

On peut dire que l'image numérique est polymorphique dans le sens où elle est très malléable. Cette grande plasticité ne fait pas disparaître la texture d'image mais elle annule le lien entre l'outil et l'image produite soit en imitant d'autres textures, soit en s'hybridant.

Maintenant que nous avons dessiné les contours des enjeux de la texture d'image aujourd'hui, nous allons voir comment des opérateurs et des cinéastes s'approprient ces questions.

DEUXIEME PARTIE : Etudes des ruptures dans des films

A) Les grands codes narratifs

Pour introduire cette partie je vais évoquer rapidement quelques exemples d'utilisations classiques des ruptures de texture. Cette rupture est souvent un gimmick qui sert d'indication pour le spectateur et sert presque toujours à illustrer un changement de point de vue.

Passage d'un point de vue externe à subjectif :



Terminator (1984), James Cameron



RoboCop (1987), Paul Verhoeven

Passage d'une temporalité présente à passé (souvent basé sur la couleur en convoquant des techniques appartenant au passé, le noir et blanc, le sépia etc.)



Usual Suspects (1995), Bryan Singer



Dead Again (1991) Kenneth Branagh

Passage d'un état psychique à un autre. Il peut s'agir d'un rêve, d'une vision ou d'un état second dû à la prise de psychotropes.



James Bond empoisonné dans *Casino Royal* (2006), Martin Campbell



Le rêve dans *Stalker* (1979), Andreï Tarkovski

Et parfois le mélange de plusieurs de ces changements en même temps :



Le point de vue subjectif d'un adolescent sous drogue dans *le Péril jeune* de Cédric Klapisch (1994).



Harry Potter qui voyage dans les souvenirs entre rêve et flashback.
Harry Potter et la Chambre des secrets (2002), Chris Columbus.

La texture d'image en travaillant le rapport entre esthétique et technique de création pose la question : « qu'est-ce qui fait l'image ? ». Mais la vraie information donnée au spectateur est « Qui fait l'image ». La texture d'image donne des informations pour servir la compréhension mais apporte rarement une nouvelle dimension à la narration.

Reprenant les mots de Michel Chion il semble qu'un « nouveau pas sera franchi, une nouvelle dimension atteinte quand on admettra plus facilement, et sans obligation d'un postulat narratif « science-fictionnesque » (comme dans Matrix ou Pleasantville), la disparité figurative et texturale à l'intérieur de l'image elle-même »¹³⁸. Alors seulement la texture deviendrait en soi un enjeu de mise en scène.²⁶

Michel Chion déplore qu'un changement de texture non justifié par le scénario ou des codes cinématographiques établis soit source de confusion pour le spectateur qui cherche à l'interpréter de façon logique en vain. Dans d'autres formats comme l'art vidéo, le clip ou même la publicité, où la narration a un rôle moins important, les ruptures plastiques sont d'avantages utilisées et souvent dans des directions plus novatrice.

Nous allons maintenant voir des cas d'utilisations de rupture esthétique dans des fictions narratives qui cherchent à utiliser la texture d'image de façon originale et personnelle.

²⁶ Mémoire ENS Louis Lumière de Laurent Ganiage *La texture d'image et le travail du rendu du détail* page 150
Source : Michel CHIION, Cours sur l'échelle, inédit 2019
Lien : <https://www.yumpu.com/fr/document/read/49453409/cours-1-lacchelle-au-cinacma-michel-chion>

B) Exemples

1) *Ashes is purest white*

Le chef opérateur a comme rôle le maintien de la cohérence de l'image dans un film. Cela se traduit souvent par une idée d'homogénéité de textures d'images. Eric Gautier montre que ces deux idées sont tout à fait dissociables avec son travail sur *Ashes is purest white*(2018) de Jia Zhangke. Ce film retrace l'évolution de la chine moderne à travers le destin de deux amants dans le monde de la pègre. Il se décompose en trois parties racontant chacune une période différente. Eric Gautier a fait le choix d'utiliser trois systèmes de captations distincts pour chacune d'elles :

La première et la plus ancienne dans l'histoire, se déroule dans les années 80. Elle est tournée en 16mm avec des objectifs Master Prime « *...des Master Primes, qui ne sont pas mes optiques préférées car trop définies, mais je savais qu'on aurait des qualités très basses en résolution, et j'aimais bien leur rendu excessif en couleur.* »²⁷

La seconde se passe en 2006 au moment de l'inondation des villages près du barrage des trois gorges, événement notable dans l'histoire chinoise. Elle est tournée en 35mm avec des *Cooke S4* « *Ils sont sensibles au flare mais de manière naturelle et je les aime pour leur rondeur.* » Le résultat est une image plus douce et correspondant davantage à l'idée que l'on se fait d'une image cinématographique. Eric recherchait : « *quelque chose de plus apaisé visuellement.* »

La dernière période se déroule en 2017 c'est à dire l'époque de sortie du film. Elle est tournée en numérique avec des *Summilux*. « *Bin revient vers elle à son tour, en quête de rédemption. Il est affaibli, elle s'est transformée et s'est affirmée. Nous avons tourné en numérique 5-6K pour cette dernière partie qui est très contrastée, avec moins de couleur, tout est plus froid.* »

Ainsi la texture d'image évolue dans l'histoire de façon à coller à l'idée qu'on se fait de ces textures pour chaque époque. En particulier une baisse de la granulosité et une augmentation de la définition. Inconsciemment on associe les images du film au souvenir des images connues et l'on recrée naturellement une chronologie. Ce rapport au souvenir est même le point de départ de la

²⁷ Source des extraits : site de L'AFC propos recueillis par Brigitte Barbier
Liens : <https://www.afcinema.com/Le-directeur-de-la-photographie-Eric-Gautier-AFC-parle-de-son-travail-sur-Ash-Is-Purest-White-de-Jia-Zhangke.html>

démarche puisqu'elle est née de l'envie de Jia Zhangke de convoquer les images qu'il avait tournées dans les années 1980 avec son ancien chef opérateur Lik-Way.

Eric Gautier : « *Jia voulait monter des images de cette époque, qu'il avait tournées avec Lik-way autrefois. Nous avons donc filmé l'ouverture du film dans le format 1,33, puis en 1,85, en différentes définitions pour raccorder avec la texture de ces images et pour accompagner ces histoires qui montent en puissance... Et en mini DV, puis en HD, puis en 2K, pour arriver progressivement au 4K dans la scène de kung-fu qui clôt la première partie. Les couleurs sont plus fortes, plus agressives, pour coller à cette époque disco.* »

Ce qui est particulièrement intéressant se sont que les démarcations se ressentent plus qu'elles ne s'intellectualisent. Elles ne sont pas justifiées scénaristiquement mais permettent de séparer chaque partie et de les teinter d'un sentiment diffus mais présent.

Une autre lecture de ces changements de textures est celle de l'adéquation avec l'état émotionnel des personnages. Le film raconte la Chine à travers trois régions et trois époques mais surtout via trois moments de la vie des personnages. La texture du début plus brute et vivante s'accorde avec la fougue et l'emportement de la jeunesse. L'image fourmille toujours, mouvante comme les personnages. A l'inverse, la texture calme, figée et dure de la fin va avec leurs âges avancés. On y ressent la difficulté à se déplacer (l'un des personnages est même en fauteuil), l'impossibilité de changement. Ils sont marqués par la vie et se retrouvent là où la fin semble déjà tracée. « (...) *Des Summilux de Leica pour la dernière partie. Ce sont des optiques assez contrastées et douces à la fois et leur rendu de couleur est très réaliste, neutre. Je voulais que cette fin soit dramatisée. Des ambiances denses sans noirs profonds, et des hautes lumières très lumineuses.* »

Avec ce premier exemple on voit comment l'évolution de la texture épouse à la fois le récit historique et intime. Il est aussi l'expression de la subjectivité du chef opérateur et des souvenirs du réalisateur. Cette marque très personnelle des auteurs est importante car elle fait la singularité du film.

Cependant ces ruptures restent discrètes on peut donc se demander comment aborder des changements plus radicaux.

Illustrations des trois parties du film :



2) *Natural Born Killer*

Dans *Natural Born Killer* (1994), Oliver Stone et son chef opérateur Robert Richardson brisent tout le long du film la continuité esthétique. Changement de couleur, d'angle de caméra, de vitesse de prise de vue etc. Le film a été tourné en 35mm, 16mm, Super 8, Hi8 et Betacam. On note aussi l'emploi d'images d'archives, d'animations et d'extraits d'autres films. Oliver Stone joue avec l'instabilité des points de vue, mélangeant les esthétiques du cinéma, du clip et de la télévision pour montrer le désordre mental des protagonistes tueurs en série. Il y a une radicalité et une frénésie qui rend le visionnage dérangeant.

On y observe surtout une critique vis à vis de la fascination morbide des américains pour les tueurs en série et le rapport voyeur et mercantile des médias concernant la violence.

Oliver Stone: « *In a way, the movie makes the media look more horrible than the killers. The killers obviously are products of their environment and their environments created by media and the justice system and the police system. (...) The ratings of TV news were dictated by the O.J. Simpson trial and how many billions of dollars TV made off the OJ trial. The news itself was just an entertainment device. The film is about an entire culture going down the toilet and it does it in an ironic way. Unfortunately I think everything that's shown in the film has become true in more ways than one. We had a suicide bomb culture and a love of violence, insanity, there's an appreciation of chaos throughout the world.(...)The movie was very much a crossing of the waters into new era.* »²⁸

Le film illustre sa critique sur la multiplication chaotique des images dans les médias en épousant ses formes. Le flux visuel est continu, violent, à la limite de l'indigeste et empêche de réfléchir. On zappe en permanence sans jamais s'arrêter pour prendre du recul. Plus que le portrait des psychopathes, Oliver Stone tente de faire le portrait d'une société qu'il juge malade. C'est la multiplicité des textures qui brouille le point de vue. On ne sait jamais qui filme ni qui regarde. La figure de style audacieuse devient l'identité du film.

²⁸ « *D'une certaine manière, le film rend les médias plus horribles que les tueurs. Les tueurs sont évidemment des produits de leur environnement et leurs environnements est créé par les médias , le système judiciaire et le système policier. (...) Les cotes d'écoute des journaux télévisés étaient dictées par le procès d'O.J. Simpson et de combien de milliards de dollars la télévision gagné grâce à lui. Les informations elles-mêmes n'étaient qu'un outil de divertissement. Le film parle de toute une culture qui s'effondre et il le fait de manière ironique. Malheureusement, je pense que tout ce qui est montré dans le film est devenu vrai à plus d'un titre. Nous avons une culture prête à exploser et un amour de la violence, de la folie, il y a une perception du chaos dans le monde entier. (...) Le film était vraiment un saut vers une nouvelle ère.* »



Robert Richardson : *“There’s no question in my mind that I was extraordinarily weak and abusive on this show. At times, I was very rude with Oliver because of the pain I was feeling. A tremendous number of demons came up through my body during the shoot; this picture almost resulted in a divorce with my wife, and it was ultimately the reason I moved out of Los Angeles. In the end, though, all of the strife was what provided me with the creative juice I needed to deal with the project. Had I been in love with the material, I might not have been so aggressive in my approach; my angst wouldn’t have been as much a part of the camerawork. I might not have been as willing to overstep the boundaries of what we commonly want to do professionally in our business, and that would have resulted in a different film, one that might not have been as successful for Oliver.”*²⁹

²⁹ Il ne fait aucun doute dans mon esprit que j’étais extraordinairement faible et abusif dans cette émission. Parfois, j’étais très grossier avec Oliver à cause de la douleur que je ressentais. De nombreux démons sont apparus dans mon corps pendant le tournage ; ce film a presque abouti à un divorce avec ma femme, et c’est finalement la raison pour laquelle j’ai quitté Los Angeles. En fin de compte, tous les conflits m’ont fourni le jus créatif dont j’avais besoin pour gérer le projet. Si j’avais été amoureux du matériel, je n’aurais peut-être pas été aussi agressif dans mon approche ; mon angoisse n’aurait pas autant fait partie du travail de caméra. Je n’aurais peut-être pas été aussi disposé à dépasser les limites de ce que nous voulons généralement faire professionnellement dans notre industrie, et cela aurait abouti à un film différent, qui n’aurait peut-être pas été aussi prolifique pour Oliver.

Robert Richardson n'aimait pas le scénario et a accepté de faire le film pour Oliver Stone. Tous deux ont traversé une passe très difficile de leur vie pendant le tournage. Ce qui est remarquable c'est que c'est aussi ce climat intérieur trouble qui a donné naissance à cette esthétique extrême et chaotique. La texture d'image est selon moi un reflet très subjectif et personnel des créateurs d'images. Elle fait appel à des mécanismes intérieurs et instinctifs qui sont de l'ordre du ressenti et de la mémoire. Ici on voit comment l'état psychique de Robert Richardson et Oliver Stone a conduit à un style brutal et foisonnant.

Oliver Stone : « The concept is that they live in a TV world and don't realize the consequences of their actions. They also live in a world of rage and anger because of their abusive parents and because the nature of the Twentieth Century has been very violent. We incorporated those ideas into the movie by using rear-screen images. We wanted to give a sense of the schizophrenic madness of the century, and to convey the feeling that the characters' minds are hopped-up and speedy. That style prevails in the first part of the film; it's a thrill ride, and it's supposed to be fun. As horrible as it sounds, these characters enjoy killing. »³⁰

Ce qui ne signifie pas que les choix de texture étaient simplement chaotiques. Bien au contraire, le jeu des textures est réfléchi pour jouer avec le ressenti du spectateur.

Le trouble pour le spectateur provient du fait que le lien entre une texture et l'idée qui en découle n'est pas toujours compréhensible. D'un côté il y a des séquences à la dialectique simple, comme l'interview avec le journaliste tourné en betacam pour ressembler aux images de télévision de l'époque. De l'autre il y a des alternances frénétiques entre du 35mm couleur et du 16mm noir et blanc très granuleux. Le 35mm couleur correspond à une texture répandue et identifiable comme celle du cinéma et peut être considérée comme la texture de « base ». Les moments les plus violents et agressifs sont des flashes de 16mm noir et blanc très granuleux. Mais ils rompent cette règle lors de brefs moments, où des éléments très colorés apparaissent dans les scènes de violence. Cette réapparition soudaine de la couleur et la rupture des règles internes au film provoquent encore plus de confusion.

³⁰ *Le concept est qu'ils vivent dans un monde télévisé et ne réalisent pas les conséquences de leurs actes. Ils vivent également dans un monde de rage et de colère à cause de leurs parents violents et parce que la nature du XXe siècle a été très violente. Nous avons incorporé ces idées dans le film en utilisant des images sur écran arrière. Nous voulions donner une idée de la folie schizophrène du siècle et donner le sentiment que l'esprit des personnages est gonflé et rapide. Ce style prévaut dans la première partie du film ; c'est un manège à sensations fortes, et c'est censé être amusant. Aussi horrible que cela puisse paraître, ces personnages aiment tuer.*

Oliver Stone : « *I think it's a very fine piece of filmmaking and I think it transcends time. It's very fine cutting we worked on the cutting for almost a year and we shot it in a highly unorthodox style that you see more and more on TV. It had never quite been done before — a mixture of stocks and styles. I was influenced, I have to say, by MTV and some of the styles I saw in the early 80s and 90s on television. But no one had tried that style over the course of 90, 100 minutes* »³¹

L'oeuvre est aussi intéressante au second degré quand on analyse ses inspirations et le moment de sa conception. On y voit une entrée dans une nouvelle aire du rapport aux images.

Oliver Stone raconte comment le style visuel novateur des clips et de la télévision ont influencé son travail. Les clips sont une source d'innovation et de création visuelle énormes qui influencent les imaginaires et se transmettent au cinéma. On peut noter par exemple une utilisation de plus en plus grande du ralenti. Cette figure de style surtout utilisée dans les scènes d'actions de façon à mieux voir la cascade ou l'effet pyrotechnique, est maintenant utilisée comme effet d'emphase dramatique sur des actions très simples et quotidiennes.

Nous l'avons évoqué avec la citation de Michel Chion précédemment, les clips, qui sont une forme dont on n'attend pas une continuité narrative, peuvent se permettre plus de liberté visuelle. En habituant le spectateur à ces effets ils rendent possible leur utilisation dans un autre contexte comme celui du cinéma.

Je pense que, grâce au numérique et aux passerelles entre les formats, le processus de libération des textures d'images et de décomplexion dans leur utilisation est en cours. Cela en fait un champ de recherche formel passionnant.

³¹ *Je pense que c'est un très beau film et je pense qu'il transcende le temps. C'est du très beau découpage on a travaillé le montage pendant près d'un an et on l'a tourné dans un style très peu orthodoxe qu'on voit de plus en plus à la télé. Cela n'avait jamais été fait auparavant - un mélange de régimes et de styles. J'ai été influencé, je dois le dire, par MTV et certains des styles que j'ai vus au début des années 80 et 90 à la télévision. Mais personne n'avait essayé ce style en 90, 100 minutes.*



3) *Gummo*

Harmony Korine réalise son premier film *Gummo* en 1997. Ce film est un objet hétérogène, modelé dans trois textures d'image : le film argentique, la photographie et la vidéo. Un sixième du film est tourné en vidéos, réparties en une quinzaine de courts extraits. Le film a un aspect assez dur et plonge dans le quotidien crasseux d'adolescents vivant dans la pauvreté après le passage d'une tornade. Sans véritable intrigue, l'histoire se compose de tranches de vie qui créent avec ces oubliés de la société un sentiment d'intimité touchant. Les images vidéos apportent une poésie violente et mélancolique. Leurs apparitions ne sont pas motivées par le récit. Néanmoins elles ont comme point commun la présence d'éléments témoins de violences passées. Ces vidéos peuvent être identifiées comme tournées par le personnage principal eu égard au côté amateur et à la voix off mais cela n'est jamais confirmé.

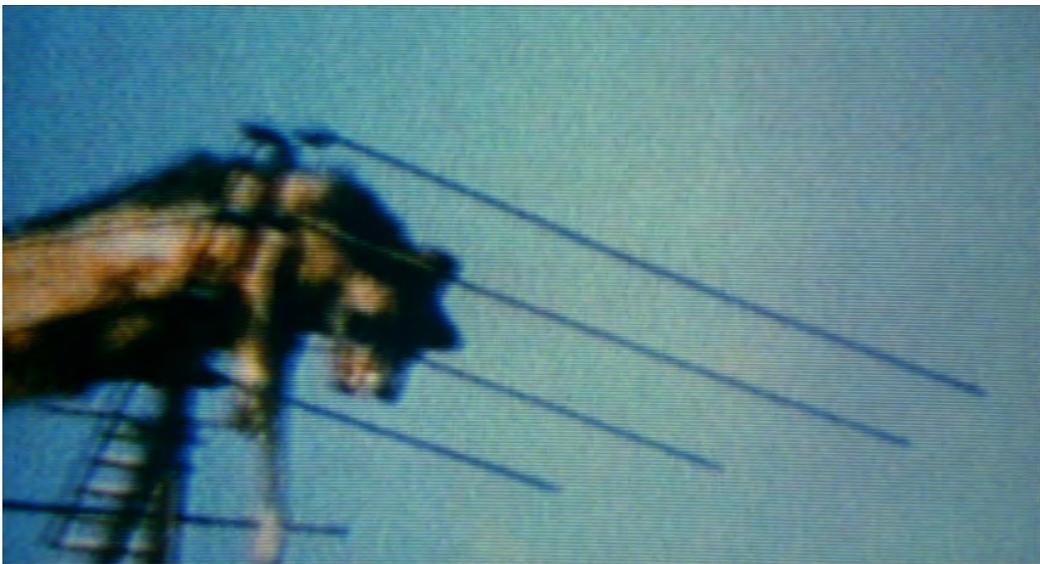
Dans cette analyse Arnaud Widendaële utilise le concept d'arrière-monde pour parler des ruptures de texture.

Chez Bellour, le concept d' « arrière-monde » est étroitement lié à la question de l'exhumation des archives (Bellour, 1999 : 250). Gianikian/Ricci Lucchi, à partir d'un travail sur les photogrammes, arrachent à l'oubli des fragments de film dont il renouvelle la visibilité, ménageant ainsi un accès vers cet arrière-monde.(...). « Arrière » désigne alors l'origine.³²



³²Source site Débordements article d'Arnaud Widendaële 21.08.2012

Liens : <https://www.debordements.fr/Notes-sur-les-usages-de-l-image-video>



Dans *Gummo* on ne voit pas le personnage filmer mais seulement les vidéos. Cela ajoute une profondeur à l'univers en place en démultipliant les strates de captation. Si le personnage peut lui-même générer une image alors c'est qu'il est au contact d'un réel avec un espace continu (sans cadre) et un passé dont la vidéo est une trace. En bref, le hors champ a une importance accrue. Ces bribes mettent en route l'imagination du spectateur qui reconstitue un univers plus grand que le film. Cet arrière monde que nous fait entrevoir Harmony Korine c'est justement un monde caché, à la marge. La classe populaire qui y est décrite est laissée pour compte, abandonnée au abords de la société. Il s'y déploie des comportements dérangeants : on note dans les extraits l'évocation de relations incestueuses, d'attouchements, de racisme, d'homophobie et de dépressions. Avec le changement de texture d'images on fait un pas de côté pour examiner le film à la lumière du passé. On laisse l'arrière monde ressurgir par la vidéo.

Si, comme l'a récemment écrit Philippe Dubois, « la vidéo n'est pas un objet (une chose en soi, un corps propre) » mais « un état expérimental », il y aurait alors lieu de poser cette question des virtualités expressives de la matière d'image vidéo. En effet, le voile du refilmage – cette couche adhérente – pose une distance travaillant indiscutablement la lecture de l'image, qu'il s'agirait de commenter pour elle-même.

Ici Arnaud Widendaële nous parle de la capacité de la texture d'image de modifier notre distance à l'image. Par ses qualités plastiques elle lui ajoute une valeur supplémentaire à l'image. Dans *Gummo* Harmony Korine veut se rapprocher de ces personnages délaissés. La nature de l'image colle si parfaitement à ces personnages, qu'elle en devient des fragments d'eux-mêmes, de leurs passés, de leurs souvenirs. Pour moi, la texture devient un choix moral de point de vue. Dans ce film le 35mm est un regard extérieur, esthétisant et descriptif, alors que la vidéo est intérieure et sans filtre. Elle permet plus d'empathie et de compréhension des personnages.

4) *Florida Project*

Sean Baker est accoutumé aux textures assez radicales puisqu'il a tourné *Tangerine* en 2015 au téléphone portable. Il réalise en 2017 *The Florida project* à l'image douce et colorée où la lumière naturelle fait ressortir l'univers saturé d'une mère et sa fille habitant un motel près de Disneyland en Floride. Le film épouse le point de vue de la petite fille à de nombreux égards (hauteur caméra, distance aux adultes, traitement sonore ...). Voici un extrait d'entretien avec le chef opérateur Alexis Zabe qui explique le choix de ses outils de prise de vue.

I guess it's really a 21st century film, in that we tried to use the right tools for the right scenes at all times. We did have a premise that we wanted to shoot this film on 35[mm], and we mostly did. 90% of the film is 35mm analog negative, which gives it that organic feel.

But then we came to the challenge of shooting the night exteriors. I did some testing on negatives for that, and it just became another story. It was not this fairy tale. Once we hit the night exteriors on 35, it became a very seedy, grim, dramatic tale, which really is not the story at all, so Alexa was our choice for that. Where film can't really be underexposed too much, digital works very well underexposed, and it still kept that fairy tale, ice-creamy, soft look, even in very low-lit exteriors, where we only had a couple of sodium lights in the parking lot and a couple of old light bulbs lining the corridor to the hotel. We decided to do that for the night exteriors and that really helped to keep it as loose and as free as the day exteriors.³³

Il y a ici un premier aspect intéressant du rôle des chefs opérateurs modernes. Celui de trouver l'esthétique d'un film avec son.s.a réalisateur.trice et d'utiliser les moyens techniques qui conviennent. En l'occurrence un mélange de 35mm pour le jour et de numérique pour la nuit. Il combine les points forts des deux mondes numérique et argentique et se sert des moyens actuels pour homogénéiser les rendus dans une texture hybride. Finalement, la différence visuelle est très peu visible dans le film et ne constitue pas une rupture.

³³ Je suppose que c'est vraiment un film du 21e siècle, dans le sens où nous avons essayé d'utiliser les bons outils pour les bonnes scènes à chaque fois. Nous voulions au départ tourner ce film en 35 [mm], et nous l'avons fait la plupart du temps. 90% du film est un négatif analogique 35 mm, ce qui lui donne cette sensation organique. Mais ensuite, nous avons relevé le défi de photographier les extérieurs nuits. J'ai fait des tests sur des négatifs pour ça, et c'est devenu une autre histoire. Ce n'était pas un conte de fées. Une fois que nous avons les extérieurs de nuit le 35, cela sortait granuleux, sombre et dramatique, ce qui n'est vraiment pas du tout l'histoire, c'est pourquoi nous avons choisi l'Alexa. Là où le film ne peut pas vraiment être trop sous-exposé, le numérique fonctionne très bien sous-exposé, et il a toujours gardé cet aspect de conte de fées, crémeux et doux, même dans des extérieurs très peu éclairés, où nous n'avions que quelques lampes au sodium dans le parking et quelques vieilles ampoules qui bordent le couloir de l'hôtel. Nous avons décidé de faire ça pour les extérieurs de nuit et cela a vraiment aidé à rester aussi libre que les extérieurs jour.

³³Source Deadline entretien réalisé par Matt Grobar December 18, 2017

Lien : <https://deadline.com/2017/12/the-florida-project-alexis-zabe-cinematography-interview-news-1202224249/>



Un deuxième aspect plus intéressant, concerne la toute dernière séquence lors de laquelle la petite fille fuit les services sociaux avec son amie pour aller à Disneyland. Alexis Zabe l'a tournée à l'Iphone.

In a narrative but also a dramatic sense, we needed to find a different texture for the ending because we did not want to make it clearly a realistic scene. We wanted to keep a little ambiguity to it. Because of the shutter speed and all that stuff on the iPhone, it had that little bit of a sense of a change in texture, and I think that feeling helped dramatically in that scene.³⁴

³⁴ Dans un sens narratif mais aussi dramatique, nous avons besoin de trouver une texture différente pour la fin car nous ne voulions pas en faire clairement une scène réaliste. Nous voulions garder un peu d'ambiguïté. En raison de la vitesse d'obturation et de tout ce qui se passe sur l'iPhone, il y avait ce petit sentiment de changement de texture, et je pense que ce sentiment a considérablement aidé dans cette scène.

Source Deadline entretien réalisé par Matt Grobar December 18, 2017

Lien : <https://deadline.com/2017/12/the-florida-project-alexis-zabe-cinematography-interview-news-1202224249/>

Le rendu visuel de l’Iphone est adéquat pour illustrer la fuite rêvée des enfants : mouvements rapides, couleurs et contrastes élevés correspondant à l’univers enfantin. Mais aussi parce que ce sont des enfants du 21e siècle. Sean Baker : « *I want to do a Little Rascals of the 21st century.* ” *I grew up on that as well, even though I lived in Mexico. My grandmother was from Savannah, Georgia, and when I was a kid, she would play Little Rascals on TV for us all the time.* »³⁵

*Little Rascals*³⁶ aussi connu sous le nom de *Our gang* est une série de courts métrages dans laquelle on suit les aventures d’enfants issus de quartiers défavorisés. Sean Baker souhaite s’inspirer de cette production qui lui vient de l’enfance en la rendant plus contemporaine. Pour les enfants du 21e siècle, l’outil de captation vidéo principal est le smartphone ; il paraît logique d’en utiliser un pour cette séquence onirique qui rend compte de leur fantasme. On embrasse leur vision du monde en adoptant les outils avec lesquels ils l’appréhendent. L’envolée lyrique produite par cette rupture est étonnante et réussie. Elle surprend en arrivant tardivement dans le film mais réussit à trouver un équilibre très juste, notamment avec la musique. C’est aussi une manière de se débarrasser des artifices du cinéma classique, de bousculer l’image pour revenir à quelque chose de plus humble, un geste simple, impulsif comme leur fuite. En tant qu’enfant, elles ne se soucient pas des problèmes du monde des adultes et leur rêve est simple : passer du temps entre amies et s’amuser dans un parc d’attraction. J’apprécie cette façon d’accepter de faire une image moins « propre » mais plus juste et plus sensible.

³⁵ *J’ai grandi avec ça, même si j’ai vécu au Mexique. Ma grand-mère venait de Savannah, en Géorgie, et quand j’étais enfant, elle nous passait tout le temps Little Rascals à la télévision.*

Source Deadline entretien réalisé par Matt Grobar December 18, 2017

Lien : <https://deadline.com/2017/12/the-florida-project-alexis-zabe-cinematography-interview-news-120224249/>

³⁶ *Little Rascals* est une série de films américains produite par Hal Roach dont la série débute le 10 septembre 1922.

5) *Wanda / Vision*

Nous avons vu des exemples de films portés par des auteurs mais qu'en est-il des productions qui s'intègrent complètement dans le système classique des studios.

Je propose pour clore ce chapitre de nous arrêter sur le cas de la série Disney Marvel *Wanda/Vision* (2021).

Cette série créée par Jac Schaeffer et Matt Shakman s'inscrit dans l'univers étendu de Marvel. C'est à dire qu'il doit être en cohérence avec les films précédents et les suivants du studio ainsi qu'avec les comics book.

Wanda (une super héroïne dotée de pouvoirs magiques) crée de toutes pièces une ville idyllique inspirée des sitcoms qu'elle regardait enfant pour surmonter le traumatisme subi à la mort de son époux. Chaque épisode fait référence à une époque de la sitcom américaine et en épouse les codes esthétiques. On assiste épisode par épisode à une archéologie du genre. Le premier épisode est en noir et blanc diffus et s'inspire des sitcoms comme *I Love Lucy* 1950 emmenée par ou *The Dick Van Dyke Show*. Le deuxième épisode reprend les sitcoms des années 1960 comme *Ma Sorcière bien-aimée* ou *Jinny de mes rêves*. Le troisième épisode pastiche les sitcoms des années 1970. On assiste alors le passage à la couleur soulignée par l'indication « Now in technicolor »

Les épisodes mènent au final à une image jugée neutre car correspondant à l'esthétique contemporaine Marvel.

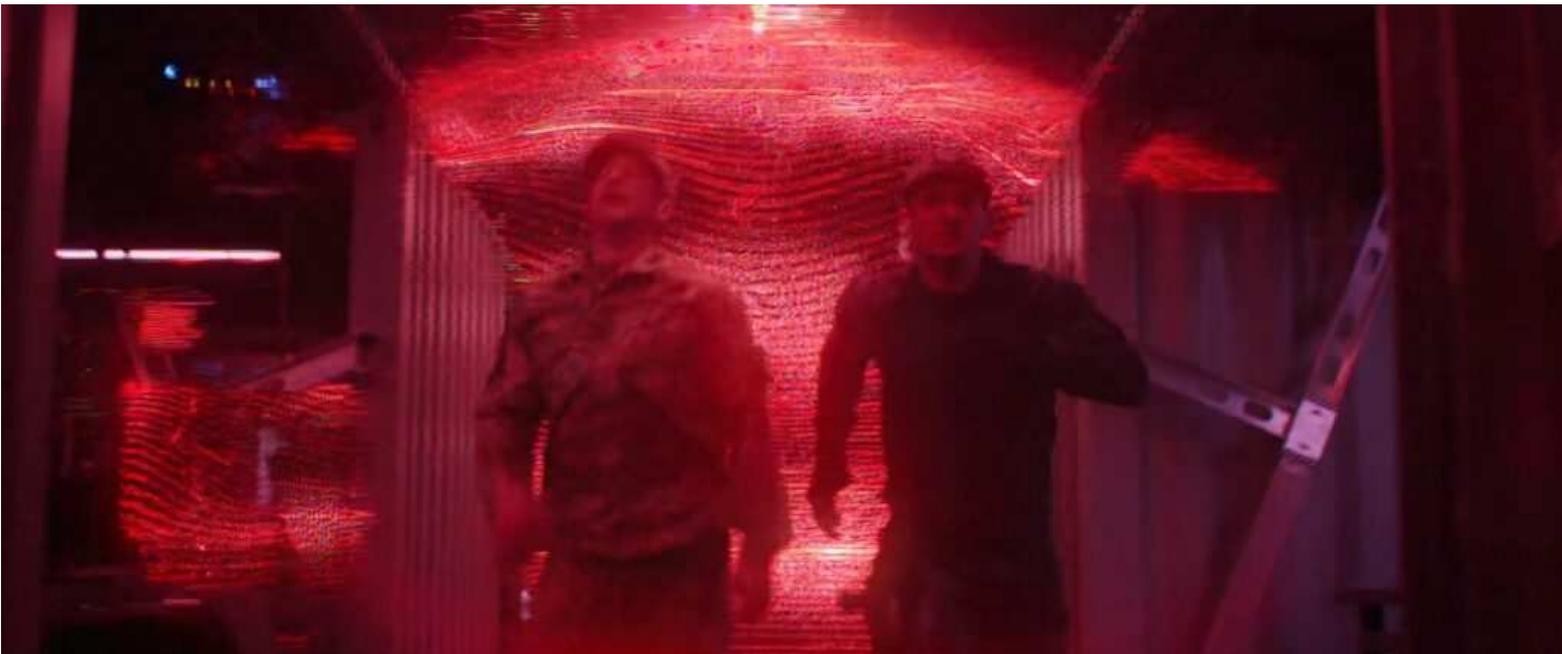


La texture d'image joue un rôle clefs pour situer visuellement chaque épisode. Le chef opérateur Jess Hall utilise la polymorphie de l'image numérique en changeant de texture entre les épisodes mais aussi entre les séquences voire même dans les plans.

La série sépare aussi les lieux grâce à la texture. En effet le FBI mène son enquête autour de la ville. Leur espace est plus clinique, désaturé, immuable d'épisode en épisode. Il se soumet aux codes visuels contemporains.

On note aussi tout le long de la série l'utilisation d'effet de glitch ou de séparation des canaux RVB évoquant beaucoup plus le pixel numérique. Le fait de retrouver ces effets intégrés dans une production populaire comme celle là prouve combien l'identité visuelle du numérique fait partie de nos vie désormais et devient un nouveau code cinématographique.

Dans cette série le numérique paraît être la matière de la réalité puisqu'on voit des traces lors de « bug » ou entre l'espace « réel » de la police et l'espace sitcom. La texture du numérique est tellement intégrée dans nos vies par son utilisation quotidienne qu'elle devient dans notre imaginaire la texture des choses.



Cette série du géant Disney s'inscrit dans la tendance actuelle post moderne de réinvestir des formes passées et de briser le quatrième mur en jouant des codes cinématographiques au second degré. Dans les autres productions de ce type on peut citer *Les Gardiens de la Galaxie*³⁷ qui doivent

³⁷ *Les Gardiens de la Galaxie* (2014) de James Gunn

leur succès à leur esthétique très pop année 80 dont nous avons déjà parlé, ou la série *Loki*³⁸ qui a un style retro futuriste avec une direction artistique année 60.

Aujourd'hui la production mainstream est noyée sous les franchises, suites, remakes, reboots, adaptations et l'invention de nouvelles formes semble difficile.



Loki (2021)

Dans *Wanda/Vision* l'utilisation de l'univers esthétique des sitcoms sert de toile de fond anxiogène et mystérieuse. L'iconographie de l'American dream est détournée pour devenir une prison mentale que le personnage s'est créée. Les ruptures de texture servent à instaurer un trouble. Le spectateur tout en s'amusant des références cherche à démêler le vrai du faux sur la réalité du monde qui lui est donné à voir. L'instabilité de la nature des images est volontairement inconfortable.

Ce qui est intéressant, c'est aussi que les ruptures de textures sont à la fois internes et externes au récit. Elles sont là pour le spectateur de façon très ludique (rien ne justifie le fait que chaque épisode se trouve dans une décennie différente) mais aussi visible par les personnages dans la série. Les personnages en particulier ceux en dehors de la ville de Westview voient cet univers sitcom pour ce qu'il est et le désignent même comme différent de leur réalité par la texture perçue. Cela renforce d'autant plus le trouble du spectateur qui ne sait plus ce qui fait parti de l'univers ou de sa représentation.

³⁸ *Loki* (2021) par Michael Waldron

Le dernier point intéressant est l'aspect politique qui se dégage du traitement esthétique.

Le personnage de Wanda est née en 1989 en Sokovie, un pays imaginaire d'Europe de l'Est. Elle grandit en regardant des sitcoms américaines pour apprendre l'anglais, en particulier, *The Dick Van Dyke Show*, et apprécie les vies idylliques que les personnages y mènent. Des événements politiques non explicités font que la ville se retrouve la cible de bombardements dans lesquels ses parents trouvent la mort. S'en suit des manifestations anti-américain accusant les Etats Unis d'être responsables de ces évènements d'ingérence. *Wanda* adulte malgré sa défiance envers les Etats Unis aide les Avengers à vaincre diverses menaces mais est contrainte de sacrifier son époux lors d'une bataille. Ce deuil la hante et elle se réfugie dans son utopie régressive ou elle s'invente une vie « normale » une maison avec jardin et une famille. On voit que la série dresse un rapport assez complexe à son propre pays et l'idée de détourner l'esthétique des sitcoms spectacle populaire et représentation par excellence de l'idéologie américaine pour en faire une prison dorée anxiogène. Les ruptures d'images et leurs instabilités illustrent très bien la psyché fragmentée du personnage et le trouble qui l'accable. En détournant l'esthétique des sitcoms pour en faire une prison dorée anxiogène la série critique le mythe américain et son hégémonie culturelle.



Néanmoins cette série ne parvient pas à aller au bout de son discours. Elle se termine de façon très classique et n'affronte pas ce chapitre politique pourtant au coeur de l'histoire du personnage. Cela se traduit visuellement par un abandon sur les derniers épisodes des expérimentations de texture pour se noyer dans des VFX sans âme.

A la fin, le retour à la « normale » se concrétise par l'effondrement de cet univers sitcom pour rejoindre l'esthétique visuel réservé jusque là au FBI. Disney présente ce point de vue comme le « vrai » point de vue puisqu'il survit aux autres textures d'images qui coexistaient précédemment. Wanda apparaît comme une déviante malade qui ne retrouve la raison qu'en rejoignant l'univers visuel de l'Etat. Ce qui est un non sens par rapport au sous texte de la série.

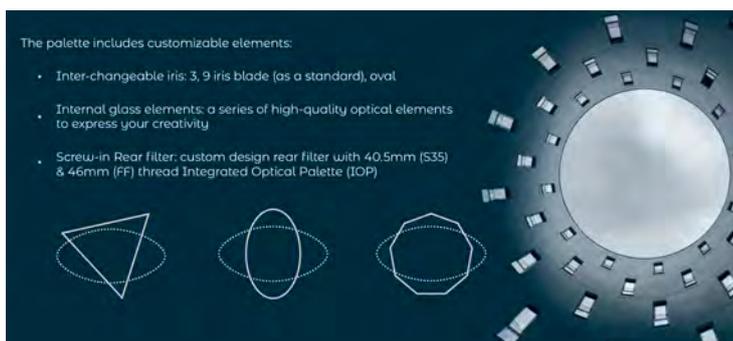
On voit les limites d'un système qui veut intégrer sa propre critique dans son économie. Disney Marvel est responsable de l'uniformisation des rendus visuels et de la diffusion de l'imagerie américaine dominante à travers le monde. On est forcé de constater qu'il est impossible pour les auteurs de pointer du doigt cet état de fait à travers une création de ce même studio. Si cette série reste tout de même un bon exemple des possibilités narratives ouvertes par les textures d'images, elle nous montre aussi que la texture, en étant un outil de mise en scène, est aussi un enjeu de pouvoir et de représentation politique.



A l'issue de cette seconde partie nous avons abordé de nombreux cas originaux de jeu des textures d'images et des nouvelles techniques. Pour moi la révolution techniques actuelles nous pousse à réfléchir encore plus à notre place en temps qu'interprète de la vision du réalisateur et du scénario. Les oeuvres que j'ai essayées d'analyser montrent que la question de la texture d'images ne peut pas être laissée de côté car elle conditionne le rapport du spectateur au film. Ne pas interroger ces questions de point de vue, de rapport personnel aux esthétiques passé ou au rapport de pouvoir dans la représentation c'est délaissé des enjeux de mise en scène moderne très importants.

Néanmoins je pense que si la question fait aussi beaucoup couler d'encre c'est aussi parce que le milieu se transforme. Alors que le numérique ouvre techniquement les possibles les chefs opérateurs sont aussi dépossédés d'une part de contrôle sur l'image par les contraintes de production, l'importance accrue de l'étalonnage et l'utilisation grandissante de VFX.

Est-ce que le travail de la texture de l'image devient la « touche » du chef opérateur ? Un dernier bastion où il peut s'exprimer librement. C'est aussi une question que je me pose en voyant l'apparition d'optique customisable comme les Primo Prime Angénieux ou les optiques de Tribe7 mis en avant par Bradford Young. Sommes-nous en train de surinvestir une zone superficielle du travail pour garder une sensation d'originalité dans une industrie de plus en plus normé et codifié ? Quoiqu'il en soit les chefs opérateurs de demain vont devoir trouver des solutions pour articuler la multiplication des paramètres influençant la création d'une image et donc de choix porteur de sens, d'un côté et la réduction des temps d'essai et de prépa permettant la réflexion de l'autre.



Brochures de customisation des optiques :
 En haut Tribe 7
 En bas Angénieux

TROISIEME PARTIE : Travaux personnels

Je vais, dans cette dernière partie, parler des projets lors desquels j'ai pu expérimenter et réfléchir à ces questions de changement de textures d'image.

A) *The King/ Au bord du délire*

Les deux courts métrages que j'ai fait avec la réalisatrice Maria Claudia Blanco, *The King* et *Au bord du délire*, mettent en scène des personnages dans des situations sociales difficiles très ancrées dans le réel. Pour autant, nous n'avons pas cherché un rendu naturaliste mais nous avons au contraire opté pour des ruptures esthétiques et des effets de style qui ponctuent le récit et apportent un autre regard sur les personnages.

The King est l'histoire d'un clandestin chinois cherchant un appartement pour pouvoir garder sa petite fille. Pour gagner de l'argent, il garde des places pour d'autres gens dans des files d'attente. Le personnage est invisible aux yeux de la société et navigue dans Paris entre sa logeuse clandestine, l'appartement de son ex femme et les diverses queues pour gagner de l'argent. Pour illustrer la façon dont le personnage se dissout dans la ville, au point de devenir un fantôme, nous avons tourné à plusieurs reprises en shutter lent. Les motifs se fondent les uns dans les autres pour devenir un mouvement de formes et de lumières. La transparence rend les personnages spectraux et inconsistants. Ces effets apparaissent lors de plans isolés en fin ou en début de séquence, lors de moments particulièrement difficiles pour le personnage.

Pour cet effet, j'avais en tête bien sûr le travail de Christopher Doyle avec Wong Kar-Wai. J'aime beaucoup la liberté et la sensibilité de la photographie de *Chungking express* ou *2046* qui transforment des situations anodines et quotidiennes en véritables poèmes visuels. Cette perception esthétisante déforme le monde pour le montrer comme un grand flux dans lequel naviguent les personnages. Je me suis aussi inspiré des planches de la bande dessinée *Portugal* de Pedrosa dans laquelle les couleurs des personnages laissent passer le décor par transparence. Cela donne une sensation de mouvement et surtout le doux sentiment mélancolique que rien ne dure.



Photogramme de *The King*



Planche de la bande dessinée Portugal de Pedrosa

Dans *Au bord du délire* l'enjeu des ruptures esthétiques était double. Le film fait le portrait de trois femmes d'origines sociales et culturelles différentes pendant la pandémie de COVID-19. La situation sanitaire les pousse dans leurs retranchements jusqu'à la limite du craquage.

Il fallait ainsi trouver une identité visuelle forte pour l'univers de chacun de ces personnages, à la fois pour servir de repère au spectateur entre les histoires mais aussi pour marquer leurs différents regards sur des lieux partagés.

De plus, Maria voulait illustrer le moment de la crise de nerf de trois façons différentes. Nous avons utilisé des couleurs, des filtres et des traitements numériques différents pour chacun. Pour les moments de craquage, nous voulions créer une dilatation du temps. Nous avons ainsi utilisé du slow motion, du slow shutter et une perte de point pour incarner ces moments de distanciation soudains avec le réel.

J'ai beaucoup aimé jouer avec ces ruptures mais je trouve le dosage délicat. La bascule entre une rupture intéressante qui emporte le spectateur vers d'autres horizons et un effet de style qui sort de la narration par sa brutalité est subtile. J'ai l'impression que la clef de la réussite de ces effets de mise en scène réside dans le travail conjoint de tous les éléments, son, musique, montage pour que les bascules ne perdent pas le spectateur.



Les univers visuels de chaque personnage dans *Au bord du délire*

B) La bête de Grand Lieu

La bête de Grand lieu est le court métrage de fin d'étude de Fabien Beillevaire. Il raconte une veillée au coin du feu d'adolescents dans les années 80 lors de laquelle apparaît un monstre des marais. Pour ce film, Fabien voulait se rapprocher de l'esthétique des films d'horreurs des années 80. Il voulait également tourner en décor naturel dans un marais proche de chez lui. Le décor réel devait incarner le monstre qui existe pendant une grande partie du film uniquement au son. Il fallait donc que ce marais soit présent à l'image de façon très concrète, que le spectateur sente sa présence, la moiteur de la nuit et du sol, la chaleur du feu. Pour moi, ces deux enjeux avaient tout à voir avec les questions de textures d'images.

Mon choix s'est porté sur l'Alexa mini car elle offre un bon traitement du signal en basse lumière et que son bruit est assez doux et gros grâce à ses grands photosites. Pour exploiter cette caractéristique, j'ai réalisé différents tests de sous-exposition à différentes sensibilités. Ma préférence s'est arrêtée sur le rendu sous-exposé de 2 diaphs à 650 ISO. L'équilibre entre le fait d'utiliser le pied de courbe du signal mais de dégager de la plage dynamique en basse lumière donne un bruit assez léger et des couleurs denses et saturées qui rappellent le 35mm. Ce bruit se mêle très bien à un grain scanné que nous avons ajouté en étalonnage. Nous avons réduit la granulation dans les mediums pour que la vibration du grain ne soit pas gênante sur les visages en gros plans. J'ai également filtré avec des Hoolywood Black Magic pour adoucir encore davantage l'image.



Les nuits des films que nous avons pris pour référence sont caractérisées par des rayons de lune froids, très marqués ainsi que par l'utilisation récurrente d'éléments jouant avec la lumière (brillance, brouillard etc.). Les effets de lune sont presque au niveau des lampes de jeu ce qui donne un aspect artificiel mais facilement accepté par le spectateur. Mon souci principal fut d'éclairer suffisamment le décor pour sentir le danger autour des adolescents mais pas trop pour conserver du mystère. J'ai choisis de prendre des petits HMI car ils sont idéals pour faire des effets de lune avec des ombres bien nettes et pointues, tout en pouvant être disposés aux endroits stratégiques pour éclairer les éléments signifiants du marais : flaque d'eau, plantes, sol boueux. Quelques projecteurs Led sur batterie m'ont aussi aidé à éclairer les fonds lointains.

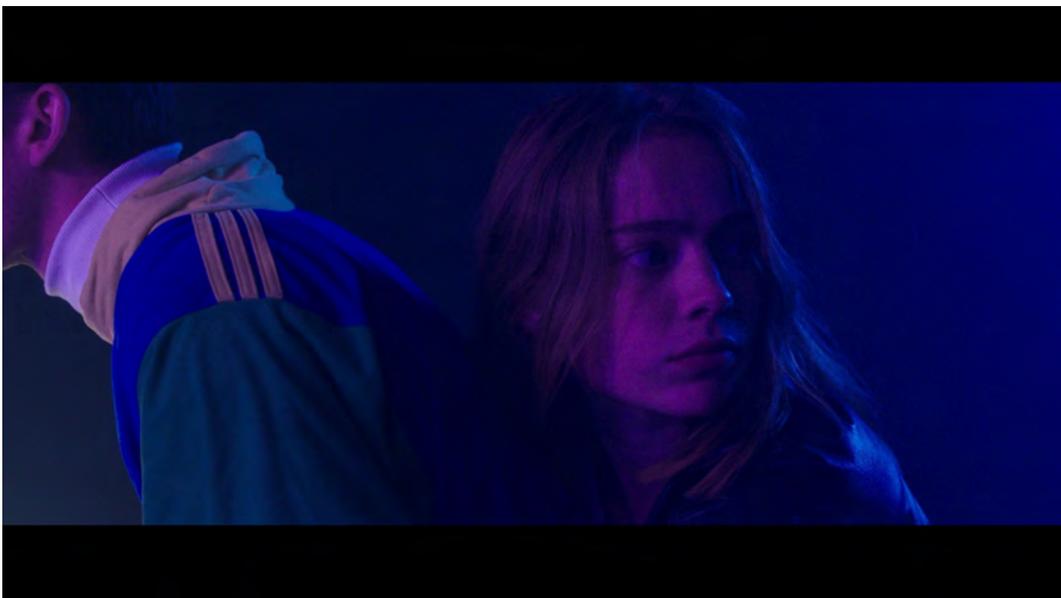
Pour le feu, nous avons pris une luciole 2Kw. J'ai préféré tourner avec une source tungstène naturellement large et douce pour son rendu sur les peaux. Nos films de références était très éclairés et les visages traités de façon peu réaliste. De plus, l'IRC du tungstène rend d'avantage la complexité des carnations ce qui rend l'étalonnage plus facile pour se rapprocher d'un rendu argentique.



Photogramme du film et extrait de *Super 8* de JJ Abrahams, un des films qui nous a inspiré.

Dans ce film, l'apparition du monstre est un moment pivot lors duquel le film bascule de l'épouvante au fantastique. En effet, la créature bien qu'effrayante est inoffensive et fascine par son altérité. La protagoniste finit même par établir une connexion avec elle. Pour marquer cette bascule, nous avons dès le début l'idée de tourner en studio. Nous avons ainsi tourné la fuite en mobylette sur fond noir avec un éclairage raccord, du vent pour simuler la vitesse et des secousses (véhicule et caméra). Par ces trucages sommaires, nous avons voulu recréer la sensation de continuité et l'idée de la fuite mais déplacer l'action dans un espace plus mental et éthérée. Pour marquer la rupture au sein de cette séquence et aller vers le fantastique, nous avons teinté progressivement la lumière en violet. Cette séquence n'a finalement pas été montée.

Ce qui est difficile dans le travail des ruptures esthétiques est que la réussite de l'effet dépend de nombreux facteurs difficiles à anticiper au tournage, tout en exigeant une radicalité formelle. C'est souvent au montage qu'on se rend compte de si l'on a été trop ou pas assez loin pour que le spectateur accepte la proposition. Ici, cette séquence était visuellement réussie, mais trop en rupture avec le reste du film. Elle provoquait un effet de détachement du spectateur.



Plan coupé du court métrage

C) Travail de fin d'étude

Mon travail de fin d'étude a été l'occasion d'expérimenter différentes notions autour de la texture d'image. *Seul un bruit subsiste* est l'histoire d'une femme s'enfonçant dans les abysses à la recherche d'un animal mystérieux dont on ne connaît que le son. Cela se déroule dans un futur proche dans lequel l'activité humaine a fait disparaître la vie dans les océans. Ce signal apparaît donc comme une lueur d'espoir et de renaissance. Au fur et à mesure de sa plongée à bord de son sous marin, elle se laisse submerger par ses souvenirs mais aussi des visions. A la suite d'un dysfonctionnement de l'appareil, elle s'échoue au fond de l'océan à l'entrée d'une grotte sous-marine. Ce film est une co réalisation avec Zoé Pernet une étudiante en décor à la Fémis.

1) La dynamique de la rupture esthétique

Dans un premier temps, je souhaitais instaurer une dichotomie entre le présent du personnage coincé dans sa capsule et le passé à la surface. La capsule, qui est le lieu du présent, a été construite en studio à la Fémis alors que le passé a été filmé en extérieur en Corse. Cette différence constitue en soit deux esthétiques assez distinctes.

Une partie du film est dans un espace clos épousant le genre très codifié de la science fiction. Nous nous sommes inspirés de films de sous marins mais aussi de film dans l'espace, les enjeux étant assez similaires. Il s'en dégage une forme d'artificialité que le spectateur doit accepter pour entrer dans le film.

L'autre partie est tournée en petite équipe (j'étais accompagné seulement d'une assistante caméra). Le matériel d'éclairage se limitait à quelques lampes Led. L'idée était de tourner vite et de façon très libre et spontanée en profitant du décor et des conditions de lumière disponible à l'instant donné.

La fin du film qui se déroule dans la grotte sous-marine a été tournée en studio. La particularité est qu'elle n'est pas immergée. Nous avons voulu recréer l'impression d'eau par divers procédés tout en assumant son absence. A la lumière, j'ai recréé par un jeu de reflets dans des bassines des reflets aquatiques venant du haut et simulants des entrées de lumière depuis une surface lointaine. Avec une machine à fumée nous avons créé une densité atmosphérique imitant la visibilité réduite dans l'eau et matérialisant les faisceaux de lumière. L'impression de flottaison est donnée par une image ralentie à 70% de sa vitesse. Des particules en suspension ont aussi été filmées au tournage ou ajoutées en post production. Notre envie était de créer à la fin du film un espace onirique qui

convoque les sensations d'un univers aquatique plus qu'une illusion parfaite. Le spectateur est invité à accepter la proposition visuelle telle quelle. Ce n'est pas le réalisme de la scène qui crée l'émotion mais l'onirisme et la force des images. C'est une logique qui me parle beaucoup en particulier chez des auteurs comme Michel Gondry qui arrivent à offrir une vision graphique de leurs univers intérieurs sans avoir à se soumettre à des codes de réalisme ni même de vraisemblance. La séquence se conclut avec l'éveil magique de la grotte, illustré par une lumière colorée émanant des roches et coraux. Des surimpressions d'animaux marins apparaissent le temps d'un instant tels des fantômes du passé.

Je voulais ainsi exprimer le fait que le personnage est bloqué dans le passé. Pour elle, comme pour le spectateur, ses souvenirs doivent paraître plus réel que son présent. Plus elle s'enfonce vers les abysses, plus l'univers autour d'elle devient fantastique et le décor visible.



2) Le souvenir comme champ d'expérimentation

Notre histoire met en place deux éléments qui sortent de la narration linéaire : des souvenirs et des rêves. La différence entre les deux n'est pas toujours nette et c'est pourquoi nous les avons représentés de la même manière. Le but d'instaurer ce trouble était de rendre compte du trauma du personnage et de la façon dont son passé le hante. Nous voulions aussi que la frontière avec la réalité soit de plus en plus poreuse.



En haut, une séquence de rêve.
En bas, une séquence de cauchemar.

Pour illustrer le souvenir de manière plus brutale, j'ai choisi de filmer avec un vieux caméscope HD. Le manque de définition et la forte compression rendent les pixels apparents. Le petit capteur et la faible résolution optique créent une image avec une grande profondeur de champ et des bokeh aux formes anguleuses. La dynamique du caméscope est aussi très faible, ce qui donne rapidement des zones sur ou sous exposées. Cette texture d'image me parle particulièrement car elle me rappelle les images d'enfance filmées au caméscope de famille. C'est ce rapport de proximité que j'avais envie de faire ressortir. Avoir un rapport à la réalité très direct sans artifices cinématographiques élaborés. L'objectif était d'être à l'opposé de la texture d'image prise en studio. Si j'ai souhaité directement tourner avec un caméscope et non pas dégrader l'image en post production c'est parce que l'appareil permet en soit de tourner différemment. J'avais envie que le spectateur est l'impression de voir des brides de souvenirs. Rendre compte de la poésie de ces moments logés dans notre mémoire parfois sans réels signification, sans début ni fin mais qui nous renvoi à quelque chose de profondément sincère et humain.

Etant très léger et compact le caméscope tient dans la main et permet de prendre des images à la volé sans découpage ou plan établi. C'est une manière très instinctive et spontanée de filmer que je trouve très complémentaire d'un tournage classique car elle met à distance la réflexion. Quand je voyais un élément qui résonnait avec la scène ou avec un souvenir personnel je filmais au caméscope. Ce tournage sur le vif avec des plans souvent très court créé des instants volés.

De plus la taille du caméscope et le zoom font que l'image est souvent instable. La présence corporelle du filmeur est manifeste dans l'image ce qui en renforce l'aspect subjectif.

En ce qui concerne les réglages j'ai fait le choix de tourner en mode auto de façon à accentuer les accidents de mise au point et d'exposition mais aussi à accélérer encore la vitesse de prise de vue. Il s'agit pour moi d'une mise en retrait de la technique. En laissant la machine faire les réglages on accepte de perdre le contrôle de la même façon qu'on accepte l'aspect imparfait et lacunaire de nos souvenirs. La prise de vue devient plus fragile plus aléatoire c'est l'imaginaire qui vient remplir ces espaces laissés par le manque d'information.

J'ai hésité en préparation entre le caméscope et du super 8. Bien qu'ayant des rendus très différents, la matière du super 8 dans son aspect brut, ainsi que dans la légèreté du matériel et le manque de finesse des réglages de la caméra, se rapproche du caméscope. Mais il s'est avéré plus cohérent de rester dans l'univers numérique. C'est la matière avec laquelle je me sens le plus familier et sincère, ayant plutôt un usage photographique de la pellicule. Nous voulions créer un personnage qui fait corps avec sa technologie. Déjà avec son vaisseau qui, en plus d'être son véhicule d'exploration, lui permet de survivre. Elle a également un implant électronique sur le côté du visage. Nous voulions faire exister cette idée transhumaniste, de fusion entre l'homme et la machine. Elle utilise également des interfaces et écrans pour se repérer, analyser et décrypter son environnement. C'est pourtant quand ils s'éteignent qu'elle trouve l'aboutissement à sa quête et fait son deuil.



Les smartphones que nous utilisons nous assistent dans presque tous les domaines de l'existence et sont déjà une extension de nous même. Nous vivons une partie de notre vie via les images numériques, nous stockons nos photos et vidéos sur des ordinateurs, des disques, des clouds. La mémoire numérique fait déjà partie de nous. En 2017, chaque minute, trois personnes inscrites sur Facebook meurent dans le monde.³⁹ Les réseaux se peuplent de fantômes et leurs souvenirs restent sous formes de bits dans la machine. Des services d'enterrements virtuels existent déjà pour gérer cet « héritage » numérique. Il est pour moi beaucoup plus concret aujourd'hui de représenter le monde en numérique. De plus ces fichiers ressemblent d'avantage à comment fonctionne notre mémoire biologique. Ils restent malléables, se dupliquent et se transmettent presque instantanément, se dégradent et parfois se corrompent avec le temps.

Le premier plan du personnage la montre en train de dormir, appuyée au mur. Elle fait partie du vaisseau, connectée à la machine qui la fait vivre. Cette image fait écho en miroir au visage au fond de la grotte. Celui-ci est intégré à la paroi de façon organique. Pour moi il y a durant tout le film une danse entre numérique et organique, humanité et nature, présent et passé. La jongle entre les textures d'images concrétise ces allers-retours et la porosité de ces univers.



Deux plans au début et à la fin du film qui se répondent. Sur le corps s'exprime la lutte entre la technique et l'organique.

³⁹ Source : Il y aura bientôt plus de morts que de vivants sur Facebook- 01/11/2017 Sud ouest
Lien : <https://www.sudouest.fr/redaction/insolite/il-y-aura-bientot-plus-de-morts-que-de-vivants-sur-facebook-4826386.php>

C'est aussi pour cela que nous avons joué des effets de glitch notamment en introduction. Par moment, cette technologie salvatrice devient toxique et semble se déliter, se dévorer elle même. L'effet utilisé est une augmentation poussée du contraste, de la netteté et de la saturation. En augmentant les écarts de valeurs de chaque pixel on révèle le bruit et la compression de l'image. Ces composants de la texture, normalement invisibles, se révèlent et deviennent des outils graphiques qui nous montrent l'image sous un autre visage.



CONCLUSION

Nous avons vu comment la polymorphie du numérique démultiplie les possibilités techniques et remet en cause nos habitudes visuelles. L'opérateur, de son côté se heurte à la difficulté de faire des choix artistiques dans un univers des possibles infinis, avec un temps et des moyens finis. Cette libéralisation des outils sera bénéfique à la création uniquement si elle reste collective. Par exemple, l'expertise des laboratoires argentique ne peut être devenue en numérique la connaissance personnelle de tel ou tel étalonneur. Il est nécessaire de partager la connaissance et les recherches pour pouvoir se recentrer autour de l'essentiel : l'émotion et la singularité de chaque auteur et oeuvre.

Nous avons aussi vu comment le numérique permet la communication entre les formats de création visuelle. Il faut à mon sens piocher dans toutes les formes qui existent et lutter contre une idée de supériorité du cinéma contre les autres canaux d'expression vidéo. La coexistence de différentes textures d'images, c'est la représentation de la multiplicité des points de vue. Dans notre monde ultra médiatisé il est important que ces différentes voix existent et c'est le rôle des opérateurs de les intégrer dans les narrations.

Il est impossible de clore la réflexion sur les textures d'images tant elle ouvre de nombreuses portes. Si la question de la texture n'a pas fini d'intéresser et de questionner c'est parce qu'elle révèle le rapport que l'on entretient avec nos images. Est-ce qu'en cherchant la matière de nos images nous ne cherchons pas à nous rassurer sur notre propre incarnation ?

Avec les réseaux numériques nous vivons de plus en plus au travers des écrans, loin du réel. Il faut accepter qu'une part non négligeable de notre existence passe par le biais d'interfaces et d'avatars numériques. Notre vie s'exprime dans une multitude de lieux et de supports différents et c'est pour cela que des oeuvres à la plastique complexe sont, selon moi, plus à même de représenter et de comprendre notre rapport au monde.

Chris Marker disait que « **la matière électronique est la seule qui puisse traiter le sentiment, la mémoire et l'imagination.** » rapportait Hayao Yamaneko, le concepteur du synthétiseur de *Sans Soleil*. Cette phrase est plus que jamais vraie et il convient aux créateurs de forme et d'image d'investir la question des textures d'images multiples pour raconter des histoires contemporaines et personnelles.

FILMOGRAPHIE

Films analysés

Ashes is purest white (2018) de Jia Zhangke.

Natural Born Killer (1994) Oliver Stone

Gummo (1997) Harmony Korine

The Florida project (2017) Sean Baker

Wanda/Vision (2021) Jac Schaeffer et Matt Shakman

Films d'illustrations

Ready Player One (2018) Steven Spielberg

The Revenant (2015), Gonzales Inarritu

The Irishman (2019), Martin Scorsese

Rogue One (2016), Gareth Edwards

Alice aux pays des merveilles (2010)

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, (1895) les frères Lumières

King Kong (1933) Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack

King Kong (1976), John Guillermin

King Kong (2005), Peter Jackson

Kong : Skull Island (2017), Jordan Vogt-Roberts

Collatéral (2004) Michael Mann

Zero Dark Thirty(2012) Kathryn Bigelow

Un grand voyage vers la nuit (2018) Bi Gan

Écrit sur du vent (1956) Douglas Sirk

Délivrance (1972) John Boorman

OSS 117 : Le Caire, nid d'espions (2006) Michel Hazanavicius

Super 8 (2011) J. J. Abrams

Stranger Things (2016) créée par les frères Matt et Ross Duffer.

Once Upon a Time... in Hollywood (2019) Quentin Tarantino

Le Seigneur des anneaux, La Communauté de l'anneau (2001) Peter Jackson

Le Hobbit, Un voyage inattendu (2012) Peter Jackson

Détour (2017) Michel Gondry

Snow Steam Iron (2017) Zack Snyder

Tangerine (2015) Sean Baker

Le visiteur du futur (2009) François Descraques

Dune (2021) Denis Villeneuve

Terminator (1984), James Cameron

RoboCop (1987), Paul Verhoeven

Usual Suspects (1995), Bryan Singer
Dead Again (1991) Kenneth Branagh
Casino Royal (2006), Martin Campbell
Stalker (1979) Andreï Tarkovski
Le Péril jeune de Cédric Klapisch (1994)
Harry Potter et la Chambre des secrets (2002), Chris Columbus
Loki (2021) Michael Waldron
Les Gardiens de la Galaxie (2014) de James Gunn
Chungking express(1994), Wong Kar Wai
Sans Soleil(1983), Chris Marker

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages :

- *Cinéma contre spectacle* juillet 2009 Jean Louis Comolli
- *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* 1936 Walter Benjamin
- *Cinéma contemporain mode d'emploi* 2011 Jean Baptiste Thoret
- *La machine cinéma de Méliès à la 3D* 2016 Laurent Mannoni

Mémoires :

- « *Vers une redéfinition du mot « grain » et une hybridation des textures* »
Magda HERITIER-SALAMA / 2014 / ENS Louis Lumière
- « *A l'ère du cinéma numérique comment reconquérir une approche poétique de l'image inspirée de la matérialité du cinéma argentique* »
Jonathan GAGNE / 2018 / L'Université du Québec à Chicoutimi
- « *Approche pratique de l'utilisation du bruit interne des caméras numériques dans l'élaboration d'une texture d'image* »
Antoine MAYET / 2019 / ENS Louis lumière
- « *La texture d'image et le travail du rendu du détail* »
Laurent GANIAGE / 2021 / ENS Louis Lumière

Ressources Web :

- 8K vs 4K TVs: Double-blind study by Warner Bros. et al reveals most consumers can't tell the difference
Scott Wilkinson, 02.28.2020- Tech Hive
Lien : <https://www.techhive.com/article/578376/8k-vs-4k-tvs-most-consumers-cannot-tell-the-difference.html>
- ESSAI COMPARATIF DE 66 OPTIQUES PAR L' AFC : ORIGINES ET MÉTHODOLOGIE
Arthur Schwar - l'AOA
Lien : <http://www.aoassociates.com/essai-comparatif-optiques-afc/>
- Le "deep fake" : vers la fin de la vérité dans l'image numérique ?
Xavier de La Porte, 21 mai 2019 - Podcast radio France Inter *La fenêtre de La Porte*
Lien <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/la-fenetre-de-la-porte/le-deep-fake-vers-la-fin-de-la-verite-dans-l-image-numerique-9679644>
- Pourquoi les couleurs ont-elles disparu aujourd'hui ?
Yann Lagarde, 01/06/2022- France culture
Lien : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/pourquoi-les-couleurs-ont-elles-disparu-au-cinema-1472352>
- Le directeur de la photographie Roger Deakins, BSC, ASC, parle de son travail sur "Sicario", de Denis Villeneuve. Un gentleman de la photo
François Reumont 18 mai 2015 AFC
Lien: <https://www.afcinema.com/Le-directeur-de-la-photographie-Roger-Deakins-BSC-ASC-parle-de-son-travail-sur-Sicario-de-Denis-Villeneuve.html>
- ON COLOR SCIENCE FOR FILMMAKERS
Steve Yedlin, June 20, 2016 - YEDLIN.NET
Lien : <https://www.yedlin.net/OnColorScience/index.html>
- Michel CHION, Cours sur l'échelle, inédit 2019
Lien : <https://www.yumpu.com/fr/document/read/49453409/cours-1-lacchelle-au-cinacma-michel-chion>
- Le directeur de la photographie Eric Gautier, AFC, parle de son travail sur "Ash Is Purest White", de Jia Zhangke
Brigitte Barbier 12 mai 2018
Liens : <https://www.afcinema.com/Le-directeur-de-la-photographie-Eric-Gautier-AFC-parle-de-son-travail-sur-Ash-Is-Purest-White-de-Jia-Zhangke.html>
- Oliver Stone Q&A: 'Natural Born Killers'
Kyle Smith October 13, 2009 New York Post
Lien : <https://nypost.com/2009/10/13/oliver-stone-qa-natural-born-killers/>

- Natural Born Killers Blasts Big Screen With Both Barrels
13.11.2019 Stephen Pizzello l' AFC
Lien : <https://ascmag.com/articles/natural-born-killers-blasts-big-screen>
- NOTES SUR LES USAGES DE L'IMAGE VIDÉO
Arnaud Widendaële 21.08.2012 Débordements
Liens : <https://www.debordements.fr/Notes-sur-les-usages-de-l-image-video>
- The Florida Project' Cinematographer Alexis Zabe On Gorgeously-Realized 'Little Rascals' For The 21st Century réalisé par Matt Grobar December 18, 2017 - Deadline
Lien : <https://deadline.com/2017/12/the-florida-project-alexis-zabe-cinematography-interview-news-1202224249/>
- A Sitcom Through the Ages: A Postmodern Review of Marvel's 'WandaVision'
Dipshikha Sinha April 1, 2021 - Live Wire
Lien : <https://livewire.thewire.in/out-and-about/tv/a-sitcom-through-the-ages-a-potmodern-review-of-marvels-wandavision/>

Vidéos Youtube :

- Mindhunter VFX Breakdown - Artemple
Chaine Artemple Hollywood
Lien <https://www.youtube.com/watch?v=Di4Byf1EzRE>
- *Behind the Magic: The Visual Effects of The Mandalorian Season Two*
Chaine Youtube Industrial Light & Magic
Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=fb6Aww3LIDE>
- *Found Footage : Pourquoi on ne s'en lasse pas ?* - BiTS #65
- *Vue à la première personne : Simple gimmick ?* - BiTS #93
- *GO-PRO, drones... : Nouveaux outils, nouveaux réels ?* - BiTS #99

Remerciements

Je remercie mes camarades de promotion, auprès desquels j'ai eu le plaisir d'apprendre et expérimenter pendant ces quatre années. En particulier Juliana Brousse, Margot Mancel Neto, Charlotte Neri et Sebastien Verge sans qui rien n'aurait été pareil et Hélène Rosselet Ruiz, Maria Claudia Blanco, Sofia Barandiaran, Antoine Devulder, Léo Noël, Nathan Jactel, Fabien Beillevaire et Brice Cardinal qui m'ont fait confiance pour mettre en images leurs récits.

Je remercie ma co réalisatrice et chef déco de TFE, Zoé Pernet, pour ce projet un peu fou.

Je remercie Mathieu Giombini, Sabine Lancelin, Katell Djian et Bruno Delbonnel pour les nombreux conseils, le temps et l'inspiration qu'ils m'ont donné.

Je remercie aussi les intervenants qui nous ont transmis leurs visions personnelles de leurs métiers et en particulier Martin Roux dont les réflexions ont beaucoup nourri ce mémoire.

Merci à Luis Peralta, Antoine Plumet, Lucille Waterlot, Olivier Kalonji, Arnaud Cachau, Adrien Gueydan, Hélène Orfèvre, qui nous accompagnent pendant ces quatre années.

Merci à Barbara Turquier pour le suivis du projet de mémoire et à mes relectrices Laila Crassin, Zoé Spahis et Loryne Bonnefoy.