

PAYSAGES DE FORÊTS

À PROPOS DU RÔLE DE LA FORÊT DANS NOS IMAGINAIRES

REMERCIEMENTS

Tania Press et Myriam Gannagé,

Barbara Turquieret Caroline San Martin

Téo Sizun, Côme Debray, Christian Bigirimana et, Marion Durin



PAYSAGE DE FORÊT
À PROPOS DU RÔLE DE LA FORÊT DANS NOS IMAGINAIRES

YURI SZLAMKA - DÉCOR - PROMOTION 2019

Sous la direction d'Anne Seibel et Laurent Ott

INTRODUCTION

Dans cette étude, j'aborde les différents aspects que peuvent prendre la forêt et le rôle qu'elle peut jouer à l'écran. D'un paysage commun, la dimension de spectacle du cinéma prend vite le dessus et les grands espaces sont sublimés, offrant au spectateurs des visions fantastiques. Des décors naturels extraordinaires, nous avons désormais les outils pour sublimer cette nature, fabriquant ainsi des paysages irréels. Le message écologique présent derrière une production cinématographique peut être absorbé par une réalité économique plus grande.

La forêt a été représentée de différentes manières, selon le rôle qu'elle jouait dans la société et son importance pour ses contemporains. Ainsi, on peut lier le contexte historique à la représentation. D'une forêt minimisée, écrasée au moyen âge, on arrive à des représentations inversées, où l'homme prend conscience de son environnement et ne le considère plus de la même façon. La forêt est aujourd'hui un domaine de questionnement et d'inquiétude depuis les années 70 et émergence d'une conscience écologique. Ainsi, le cinéma qui reflète notre société et ses préoccupations apportent une place d'importance à cet écosystème naturel, source d'inspiration, fantasme ou expression d'un message politique.

De par ses significations et valeurs différentes, la forêt peut jouer de nombreux rôles. Elle peut être angoissante voir effrayante dans les univers de contes fantastiques sans cesse revisités ou un refuge protecteur ou les rebelles d'un système pourront y trouver refuge. Élément récurrent de la production cinématographique, la forêt hostile, avec ses innombrables dangers est un élément scénariste intemporel et permet d'opposer la civilisation à une forme plus puissante, la nature, faisant ainsi évoluer la dramaturgie des personnages. Parfois même maléfique, la forêt se dressera comme obstacle à la progression des personnages, qui devront franchir ce dernier dans leur quête afin d'atteindre leur but.

Non plus un fond coloré pour les péripéties des personnages, la forêt peut parfois jouer un rôle plus important, évoluant avec la psychologie des personnages et reflétant leur état d'esprit. Cette personnification est parfois poussée plus loin avec des arbres ou racines en mouvement, reflet de nos peurs enfouies. Les inquiétudes d'ordres écologiques précédemment citées peuvent former le cœur de l'intrigue, illustrant la folie de l'homme face à la nature.

Le cinéma contemplatif prend le temps d'observer cette nature, de la sublimer. Le mystique et la symbolique y ont alors leur place, le spectateur plongé dans des paysages sublimés.

Au travers de ces différentes typologies que prennent la forêt, je m'interroge sur les formes de représentations que peuvent prendre la forêt sur grand écran mais aussi les moyens pour y parvenir. Quelles seront les possibilités d'aménagements, d'éclairages... Et comment maîtriser un élément organique.

En quoi la symbolique et l'imaginaire collectif de la forêt influencent la fabrication de la direction artistique d'un film ?

De par l'influence picturale omniprésente dans le cinéma, quelles étaient les influences des concepteurs du films, quelle est la couleur du film. On s'intéressera également à la fabrication d'un film, les relations entre les différentes équipes en se concentrant sur la relation entre la mise en scène et le chef opérateur avec le chef décorateur.

Ces recherches sont mises en parallèle de la création du Travail de fin d'étude, sous forme filmée. En effet, ce film est une synthèse de mes recherches et observations où j'ai voulu

expérimenter plusieurs des thèmes abordés, glissant d'une forme de forêt naturaliste vers un univers fantastique.

Par ailleurs, en abordant le thème de la forêt, je me concentre sur différents aspects de notre métier, notamment la direction artistique. En effet, cette année j'ai travaillé majoritairement sur deux projets. Sur mon projet personnel de fin d'étude mais aussi sur celui d'un camarade de promotion, élève en image. Ce projet m'a permis d'affiner ma conception de la relation entre le chef décorateur et le réalisateur mais aussi la collaboration et préparation d'un film entre le chef opérateur et chef décorateur. Cette trinité qui définit la direction artistique d'un film était la même sur mon projet de fin d'étude, où nous avons pu continuer notre collaboration.

Ainsi, tout au long des exemples de films, j'essayerais d'aborder cette relation créatrice, toujours différente, toujours unique basé sur des critères de projet mais aussi et surtout humains. Ce qui m'amène à pousser le concept de direction artistique plus loin, m'intéressant au différents partis qui le définissent. Je m'intéresserais aussi à l'aspect psychologique et narratif des personnages, qui définissent la direction artistique des films, les personnages étant un des points de départ de la recherche et la création artistique d'un film ou le choix des espaces. Le moment où le chef décorateur peut se mettre dans la peau d'un personnage pour incarner par un univers visuel sa psychologie autant que un espace au service de la mise en scène, la direction artistique ou la narration. A titre d'exemple, sur le projet de Téo Sizun sur lequel j'ai travaillé en septembre, certains choix d'espace ou solutions techniques ont permis plus de liberté à la mise en scène ou de minimiser les temps d'installations techniques pour l'équipe lumière. Ce travail d'aménagement d'espace se traduit par des solutions purement techniques mais aussi par la finesse du choix des matières, des textures, des couleurs. C'est cette authenticité qui fera une direction artistique réussie.

Ce qui m'amène à souligner la progression des films cités comme exemple dans le développement. En effet, en dehors du genre de public-blockbuster ou film d'auteur-, l'impact de la direction artistique et de la marge de manœuvre dont dispose le chef décorateur sera défini par un budget. Ce qui m'amène à m'interroger sur les choix artistiques d'un film à quelques centaines de milliers d'euros comparés à une centaine de millions. Sans pour autant prendre le parti pris d'un genre, cela correspond aussi à une évolution de ma sensibilité. Je ne rejette pas la culture des superproductions et tiens à voir les nombreux opus des franchises à succès car j'essaye d'analyser et comprendre le succès universel de ces produits cinématographiques, cela fait partie de mon métier de décorateur de m'intéresser à une production diversifiée plutôt qu'à une niche. Je ne prendrais cependant pas comme exemple les films Marvel où tout est créé en 3d, formant à mes yeux un ensemble hétéroclites de références destinées à plaire à tellement de publics que cela devient indigeste mes yeux. Ainsi j'ai essayé de prendre des films qui prenaient en exemple soit des éléments particuliers de forêt, soit une direction artistique cohérente, ce qui m'amène à une production hybride, que l'on qualifie de superproduction d'auteur (avec comme exemple les films de Christopher Nolan ou de Francis Ford Coppola). Cela m'amène aussi à m'interroger sur le rôle du chef décorateur dans ce système de production. En effet, en France, nous parlons de cinéma d'auteur, héritage de la nouvelle vague, mais la réalité parle d'une industrie cinématographique et les systèmes de productions américanisés prennent de plus en plus de place, à l'exemple de Netflix qui produit de nombreux projets en France cette année.



SOMMAIRE

1- DES IMAGES DU RÉEL AUX IMAGES IRRÉELLES

I- DE LA PELLICULE NOIR & BLANC À LA CONCEPTION VIRTUELLE

- A- PREMIÈRES REPRÉSENTATIONS FILMIQUES
- B- AVANCÉES TECHNOLOGIQUES
- C- TERRES D'IMAGINATIONS
- D- LE PAYSAGE COMME PRODUIT DE CONSOMMATION
INTERVIEW DE JOHN ZACHARY, CHEF DÉCORATEUR

II- LA FORÊT : DÉFINITION

III- LA FORÊT DANS L'ART PICTURAL

- A- SYMBOLIQUE RELIGIEUSE, ÉLÉMENT FONDATEUR DE LA REPRÉSENTATION DE L'ARBRE ET DE LA FORÊT
- B- LA FORÊT REMPLIT DANS L'ART UNE FONCTION ESTHÉTIQUE
- C- AU XIXE SIÈCLE, TRIOMPHE DU THÈME DE LA FORÊT DANS LA PEINTURE
- D- AUX XXE ET XXIÈ SIÈCLE, PAR-DELÀ LA REPRÉSENTATION, QUAND LA FORÊT DEVIENT PRÉSENCE

INTRODUCTION TRAVAIL TFE

2- VALEURS CULTURELLES ET INCONSCIENT COLLECTIF

I- REPRÉSENTATIONS MULTIPLES DE LA FORÊT

- A- LA FORÊT SOUS LE REGARD DES HOMMES
- B- LA FORÊT FÉODALE
- C- L'ÂGE DE RAISON
- D- LA FORÊT ROMANTIQUE
- E- LA FORÊT DES LOISIRS

II- DES MYTHES ET DES LÉGENDES : BESTIAIRE

- A- FORÊT ANGOISSANTE...
- B- LA PEUR DE LA FORÊT
- C- LA FORÊT PROTÉCTRICE
- D- FORÊT FAMILIÈRE ET MYSTÉRIEUSE
- E- FORÊT SAUVAGE ET HUMANISÉE

III LA FORÊT ÉLÉMENT DU FILM D'AVENTURE ET DU CINÉMA FANTASTIQUE

A- LA FORÊT ABRIS ET REFUGE

- 1- ROBIN DES BOIS, ALLAN DWAN, 1922
- 2- ROBIN DES BOIS, MICHAEL CURTIZ, 1938

B- LA FORÊT HOSTILE

- 1- SORCERER 1977, WILLIAM FRIEDKIN
- 2- TARZAN L'HOMME SINGE, W. S. VAN DYKE, 1932
- 3- LOST CITY OF Z, JAMES GRAY, 2017
- 4- APOCALYPSE NOW, FRANCIS FORD COPPOLA, 1979

C- LA FORÊT LIEU DE TRANSITION ENTRE LE MONDE RATIONNEL & OCCULTE

- 1- NOSFERATU LE VAMPIRE, FRIEDRICH WILHELM MURNAU, 1922
- 2- DOWN BY LAW, JIM JAMUSCH, 1986

D- LA FORÊT ENCHANTÉE, MALÉFIQUE

- 1- BLANCHE NEIGE ET LES 7 NAINS, 1937
- 2- TALES OF TALES, MATTEO GARONNE, 2015
- 3- LA BELLE AU BOIS DORMANT, CLYDE GERONIMO, 1959
- 4- MALÉFIQUE, ROBERT STROMBERG, 2014

3- LA FORÊT NON PLUS COMME UNE TOILE DE FOND MAIS COMME UN ÉLÉMENT SCÉNARISTIQUE

1 LE REFLET D'UN QUESTIONNEMENT COLLECTIF

- 1- AGUIRRE LA COLÈRE DE DIEU, WEMER HERZOG, 1972
- 2- LA FORÊT D'ÉMERAUDE, JOHN BOORMAN, 1985
- 3- MISSION, ROLAND JOFFÉ, 1986
- 4- DERSOU OUZALA, AKIRA KUSORAWA 1975

II- LE CINÉMA FANTASTIQUE

- 1- EVIL DEAD, SAM RAIMI, 1981
- 2- LE NOUVEAU MONDE, TERRENCE MALICK, 2006
- 3- LE SEIGNEUR DES ANNEAUX (TRILOGIE 2001-2002-2003), PETER JACKSON
- 4- STAR WARS, L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE, IRVIN KERSHNER, 1980
- LE RETOUR DU JEDI, RICHARD MARQUANT, 1983
- 5- STAR WARS, ÉPISODE VIII: LES DERNIERS JEDI, 2017, RIAN JOHNSON

III- LA FORÊT DANS LE CINÉMA CONTEMPLATIF

- 1- SARABAND, 2003 ET SONATE D'AUTOMNE, 1977 DE INGMAR BERGMAN
- 2- ANDREI ROUBLEV, ANDREÏ TARKOVSKI, 1966
- 3- STALKER, ANDREÏ TARKOVSKI, 1979
- 4- PRINTEMPS, ÉTÉ, AUTOMNE, HIVER... ET PRINTEMPS, 2003, KIM KI-DUK
- 5- FEW OF US, 1997, SHARUNAS BARTAS
- 6- THE REVENANT, 2015, ALEJANDRO GONZÁLEZ INÁRRITU

1- DES IMAGES DU RÉEL AUX IMAGES IRRÉELLES

I- DE LA PELLICULE NOIR & BLANC À LA CONCEPTION VIRTUELLE

A- PREMIÈRES REPRÉSENTATIONS FILMIQUES

Hans Hass (23 janvier 1919 - 16 juin 2013) était un biologiste autrichien et un pionnier de la plongée sous-marine. Il était principalement connu pour avoir été l'un des premiers scientifiques à populariser les récifs coralliens, les raies et les requins. Il a fait œuvre de pionnier dans la réalisation de documentaires filmés sous l'eau.

La représentation de la nature au cinéma évolue avec les évolutions techniques et technologiques. La guerre de 14-18 voit apparaître les premières images aériennes, ce qui apporte un point de vue spectaculaire aux paysages. Sous l'eau, des images apparaissent dès 1916 et sont popularisées par les documentaires de Hans Hass (à partir de 1942) et plus tard par Jean-Jacques Cousteau, tout deux sources d'inspiration pour de futures fictions.

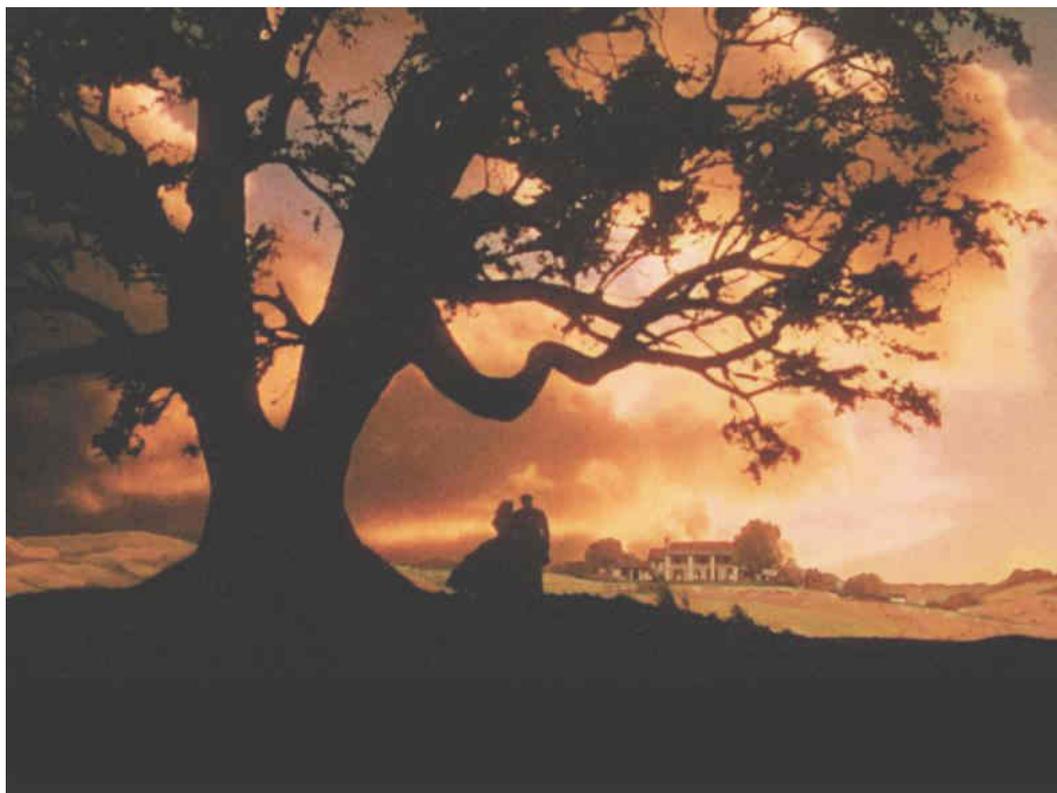
En 1930, l'arrivée de la couleur issue de prise réelle permet d'accéder à une nouvelle dimension esthétique. Le Technicolor apparaît auprès du grand public avec *Blanche Neige et les Sept nains* (1937) et contribue au succès de *Autant en emporte le vent* (1939). Cette technique permet une mise en valeur de la composition de l'image et de l'esthétique du naturel.

L'image de Scarlett O'hara et Rhett Butler, en silhouette sur un ciel embrasé de soleil couchant devient iconique des cinéphiles.

C'est cependant l'élargissement des formats de projection associé à la couleur qui sublima les paysages du cinéma. Ainsi, le désert devint un personnage à part entière dans *Lawrence d'Arabie* (1962), tourné en 70mm.

Technicolor est une série de procédés de production de films couleur, la première version datant de 1916, suivie de versions améliorées étalées sur plusieurs décennies.

Il a été le deuxième processus de couleur principale, après la Grande-Bretagne Kinemacolor, et le processus de la couleur la plus largement utilisée à Hollywood de 1922 à 1952. Technicolor est devenu connu et célèbre pour sa couleur très saturée, et a d'abord été le plus souvent utilisé pour les comédies musicales telles que *The Wizard of Oz* (1939) et *Down Argentine Way* (1940), des images de films d'époque comme *The Adventures of Robin Hood* (1938) et *Gone with the Wind* (1939) et des films d'animation tels que *Blanche-Neige et les sept nains* (1937), *Gulliver's Voyages* (1939) et *Fantasia* (1940).

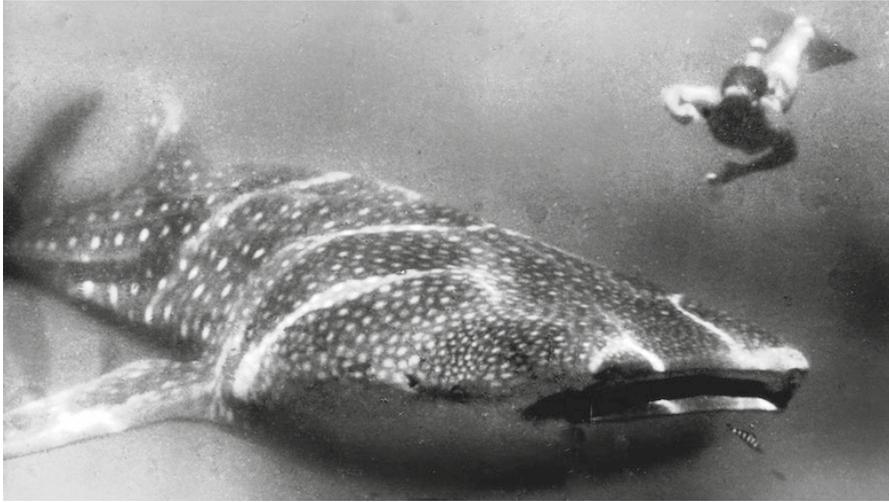


AUTANT EN EMPORTE LE VENT, 1939, VICTOR FLEMING

Le format 70 mm est le format de pellicule cinématographique de 70 mm de largeur en projection et de 65 mm en prise de vues. Après quelques essais sans suite dans les années 1930 il sera popularisé au cinéma à partir des années 1950. La différence de largeur est due à l'absence de piste son sur le négatif.

Cette plus grande surface de film permet d'obtenir plus de détails et une meilleure qualité par rapport à une copie 35 mm. Les 5 mm supplémentaires sur les copies d'exploitation permettent de remplacer la piste optique (qui restera monophonique jusqu'à l'apparition des réducteurs de bruit) par six pistes magnétiques. Finalement le 70 mm six pistes offre une richesse visuelle et sonore inégalée.

Le format 70 mm est encore utilisé par le procédé IMAX



DOCUMENTAIRE DE HANS HASS, CHASSE AUX PHOTOS AU FOND DE LA MER, 1942



BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS, 1937



LAWRENCE D'ARABIE, 1962, DAVID LEAN

B- AVANCÉES TECHNOLOGIQUES

Koyaanisqatsi

Tirant son titre du mot hopi signifiant «vie hors d'équilibre», ce documentaire de renom révèle comment l'humanité s'est développée en dehors de la nature. Présentant de nombreuses séquences de paysages naturels et de forces élémentaires, le film laisse place à de nombreuses scènes de la civilisation et de la technologie modernes. Compte tenu de son Au fil de la narration et du dialogue, la production ne fait valoir ses arguments que par l'imagerie et la musique. De nombreuses scènes ont été ralenties ou accélérées pour produire un effet dramatique

Aujourd'hui, les avancées technologiques permettent de montrer des merveilles de la nature plus précisément que ce que discernerait l'œil humain. Cette sensibilité accrue s'exprime lorsque des réalisateurs se retrouvent explorateurs, prolongeant leurs fictions par des documentaires. Ainsi, Luc Besson réalise *Atlantis* après le *Grand Bleu* ou James Cameron prolonge *Titanic* avec *Aliens of the Deep*.

Associés au genre du western dans un premier temps, les paysages authentiques et sauvages font désormais partie de la production cinématographique. Les superproductions exploitent ce potentiel d'attractivité, en font sa fonction première : le cinéma devient une attraction. Ainsi, la nature délaissée dans les premiers jours du cinéma est désormais filmée sans limite, à la recherche de l'époustouflant.

La caméra pouvant capter tout ce que l'œil humain voit, la quête du spectaculaire pousse les films à inventer des décors imaginaires. *Le Voyage vers la lune de Méliès* anticipait déjà les ficelles de la science fiction et du space Opéra. La représentation de natures extraterrestres factices, grandioses et hostiles dynamisent un grand nombre de productions. Inspiré de l'imagerie spatiale de la NASA, *2001 l'Odyssée de l'espace* (1968) reflète une collaboration étroite entre science et représentation de l'inconnu. 10 ans plus tard, l'environnement fictif de la saga *Star Wars* est marqué par ses paysages spectaculaires. Le poème visuel *Koyaanisqatsi* (1983) rencontra un succès pour son travail sur les images naturelles et urbaines, prenant un sens différent en fonction des perspectives, accélérations ou comparaisons d'échelles. Le film *Microcosmos* offre un nouveau regard sur le monde, grâce à des caméras macro.



KOYAANISQATSI, 1983, GODFREY REGGIO

Depuis les années 1990, ce domaine de l'imaginaire bénéficie d'un nouvel outil : les images de synthèse. Ainsi *Jurassic Park* ouvre la voie à cet imaginaire de la nature, succès qui culmine avec *Avatar* en 2009. En exploitant la puissance de l'imagerie 3D, issue du monde du jeu vidéo, James Cameron mélange réel et artificiel, créant une planète imaginaire, Pandora, version idyllique de la terre. La technologie IMAX avec sa haute résolution et son expérience immersive permet de renforcer le spectacle. Terrence Malik immerge ainsi le spectateur dans un documentaire sur la naissance de l'univers, *Voyage of Time* (2016). Ces technologies de l'image qui ont repoussées les limites du visibles permettent surtout de représenter un regard impossible tel que les vues de la naissance de l'univers que l'on peut observer dans *The tree of Life* du même réalisateur. Les frontières de l'image sont donc repoussées à celles de l'imaginaire humain.



AVATAR, 2009, JAMES CAMERON

«Le grand défi pour moi était les environnements, la jungle, les environnements de gestion de la communication. L'énorme défi était de le relever, car la quantité de données, de plantes, et l'interaction avec les plantes, l'éclairage et le nombre de des atouts et des éléments réunis pour créer un sentiment naturel dans la jungle. C'était quelque chose que nous n'avions jamais fait auparavant, comme si c'était facile de planter tout un tas de plantes et d'essayer de donner l'impression que c'était comme une jungle, ne recouvrant pas l'écran de feuilles et de plantes, etc. une jungle naturelle.»

«Nous avons donc passé beaucoup de temps à essayer de trouver de nouvelles techniques pour faire quelque chose comme ça et nous avons finalement développé notre jungle sur Avatar, de sorte que nous avons utilisé notre logiciel de gestion de masse appelé MASSIVE et que nous avons planté des graines comme vous le feriez avec un vrai logiciel. La jungle serait plantée et grandissait au fil du temps, de sorte que les grands arbres grandissaient et devenaient une canopée qui faisait disparaître certains des plus petits arbres, puis remplissait le feuillage du sol. Je veux dire que tout est fait en quelques minutes mais qu'il se développe toute une jungle, on se croirait dans une jungle à l'air très naturel. Cela a été un grand pas pour nous en utilisant le monde réel comme une référence à quelque chose qui semble plus naturel à l'écran.»

«Le développement est toujours en cours pour ces films, c'est vrai, James est l'un des meilleurs à toujours repousser les limites de ce qui peut être fait et de ce qui doit être fait sur le plan de la technologie. Nous travaillons donc toujours sur de nouvelles technologies pour terminer ces films signifie qu'ils vont juste être des projets énormes. Et oui, il travaille sur la capture de la performance et tout progresse.»

Richard Taylor, superviseur CGI sur le film *Avatar*

IMAX est un système de caméras haute résolution, de formats de film, de projecteurs de film et de cinéma réputés pour leurs très grands écrans offrant un rapport hauteur / largeur élevé (1,4: 1) et leurs fauteuils de stade escarpés. Graeme Ferguson, Roman Kroitor, Robert Kerr et William C. Shaw sont les co-fondateurs de ce qui s'appellera la société IMAX (fondée en septembre 1967 sous le nom de Multiscreen Corporation, Limited). Ils développèrent les premiers standards de projection de cinéma IMAX en la fin des années 1960 et le début des années 1970 au Canada. Contrairement aux projecteurs classiques, le film passe horizontalement de sorte que la largeur de l'image soit supérieure à la largeur du film. Lors de l'introduction d'IMAX, c'était un changement radical dans l'expérience du cinéma. Les spectateurs ont assisté à la scène d'un écran géant légèrement incurvé de plus de sept étages (environ 75 pieds de hauteur, le plus grand mesurant 117 pieds) et des sièges de stade escarpés permettant une expérience immersive, ainsi qu'un système de sonorisation de loin supérieur à l'audio des cinémas typiques des années précédant l'avènement du son THX. Certains cinémas IMAX ont une géométrie d'écran en dôme qui peut donner au spectateur une sensation encore plus immersive.

Mat Painting

Traditionnellement, les artistes utilisaient des peintures ou des pastels sur de grandes feuilles de verre pour intégrer des images en direct à des peintures mattes. Le premier shooting de matte painting connu a été réalisé en 1907 par Norman Dawn, qui a improvisé les missions californiennes en ruine en les peignant sur du verre pour le film *Missions of California*. Parmi les plans traditionnels de matte painting notables figurent l'approche de Dorothy de la cité d'émeraude dans *Le Sorcier d'Oz*, le Xanadu de Charles Foster Kane dans *Citizen Kane* et le plan des faisceaux tracteurs de l'étoile noire dans *Star Wars Épisode IV: Un nouvel espoir*. Le premier documentaire *Star Wars (The Making of Star Wars)*, réalisé par Robert Guenette en 1977 pour la télévision a mentionné la technique utilisée pour la scène du rayon tracteur comme étant une peinture sur verre.

Vers le milieu des années 1980, les progrès des programmes d'infographie permettent aux peintres sur matte de travailler dans le domaine numérique. Le premier shooting d'un mat numérique a été créé par le peintre Chris Evans en 1985 pour *Young Sherlock Holmes* pour une scène comportant une animation en images de synthèse (CGI) d'un chevalier sautant d'un vitrail. Evans a d'abord peint la fenêtre à l'acrylique, puis a numérisé la peinture dans le système Pixar de LucasFilm pour une manipulation numérique ultérieure. L'animation par ordinateur (une autre première) s'harmonise parfaitement avec la matte numérique.

L'œuvre de Tolkien adapté sur grand écran par Peter Jackson illustre spectaculairement le rapport qu'entretient le cinéma et les décors naturels. La Terre du Milieu est un monde imaginaire créé par l'écrivain britannique où se déroulent les aventures du Hobbit et du Seigneur des Anneaux. Ce monde est constitué d'une géographie fouillée, parsemée de nombreux lieux clé des aventures dont les textes détaillent les ambiances et les caractéristiques. La quête des personnages dans les récits de Tolkien amène le lecteur à s'immerger mentalement dans la géographie fictive, lui donnant ainsi mentalement vie. Le succès des romans à engendrés de nombreuses illustrations graphiques de cet univers, ainsi Peter Jackson devait porter à l'écran l'imagination de millions de fans. Il choisit la Nouvelle Zélande, offrant des espaces naturels majestueux, forestiers et montagneux, cherchant un équilibre entre un paysage ou le public occidental pouvait se projeter et un univers peu exploré par l'imagerie collective du tourisme. Cet archipel devint la matière première pour bâtir l'imagerie de cette contrée fantastique. Par les panoramiques aériens et les nombreuses scènes extérieures, Peter Jackson réussit à incarner ces paysages et à leur donner une ampleur. Avec la trilogie du Hobbit, Peter Jackson réinvesti la Nouvelle Zélande, accentuant ce travail sur les paysages, utilisant d'avantage l'outil numérique. Ainsi, des effets de lumière et l'ajout d'éléments fantastiques dans ces paysages contribuent à sublimer et détourner la nature afin de donner de la consistance à cet univers fantastique. C'est à la fois une conquête technologique car les innovations ont permis la mise en image de cet environnement et une conquête intellectuelle. En effet, le cinéma accompagne l'évolution de la sensibilité collective face à la nature. Dans un premier temps fasciné par la machine et le patrimoine, le spectateur est désormais fasciné par la nature que l'on peut relier aux avancées scientifique comme la découverte du big bang ou à des événements sociétaux comme la prise de conscience écologique.

L'histoire de l'imagerie des paysages est donc lié à la conception que ses contemporains ont de leur environnement. La fascination exercée par la nature qui relève d'une empathie collective souligne parfois des paradoxes propres à la dimension de superproduction de ces spectacles.



SEIGNEUR DES ANNEAUX LES DEUX TOURS, 2002, PETER JACKSON

La mise en image décrite précédemment est un succès technologique dépend d'une modernité industrielle, cette dernière étant précisément le danger principal pour cette nature. La sensibilisation du grand public à l'écosystème est donc tributaire d'une industrie, matérialisé par des superproductions. Avatar cité précédemment est peut être le meilleur exemple, blockbuster écologique et anti-industriel, c'est aussi un excellent reflet de ce qu'est l'industrie cinématographique. Le cinéma ne se contente plus de filmer la nature mais il la recrée, la déplace ou la modélise pour ses besoins, cette dernière devenant ainsi un produit de consommation.

Par ailleurs, le point de vue de vue humain adopté dans la représentation de la nature a toujours cherché à esthétiser et magnifier ce qui existe. Ces représentations ne visent plus aujourd'hui à reproduire mais, à surclasser le réel, surpassant ainsi la nature par la grandeur du cinéma. Sans pour autant critiquer la fascination qu'exercent ces images sublimes, cela met simplement en évidence les paradoxes de notre société, le cinéma en étant bien souvent l'illustration.

George Miller (né le 3 mars 1945) est un cinéaste et un ancien médecin australien. Il est surtout connu pour sa franchise *Mad Max*, *The Road Warrior* et *Fury Road* étant salué comme l'un des plus grands films d'action de tous les temps.



MAD MAX FURY ROAD, 2015, GEORGE MILLER

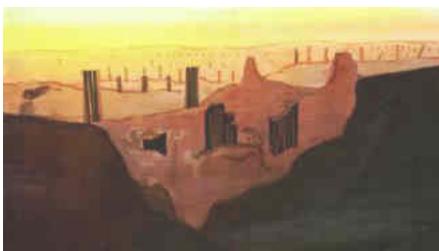


ILLUSTRATION DE RECHERCHES, TFE



MAD MAX FURY ROAD, 2015, GEORGE MILLER

Au début de mes recherches du tfe, le sujet portait sur les paysages imaginaires. Ainsi, j'ai cherché à créer un univers post apocalyptique qui s'inspirait de la mer d'Aral, désertique. Ce dernier se plaçait en opposition à un paysage mystique de marais.

MAD MAX FURY ROAD, GEORGE MILLER, 2015
EFFETS SPECIAUX

Plus de 2000 plans ont été truqués pour créer l'univers imaginé par le réalisateur George Miller. Le site FX Guide explique le travail d'orfèvre du studio australien Iloura.

Le site FX Guide détaille comment George Miller et son équipe ont créé cet univers post-apocalyptique.

C'est au studio australien Iloura que George Miller a confié la tâche de concevoir les effets numériques de son film. Après ILM et Weta, qui avaient révolutionné les trucages visuels l'un avec Star Wars et Jurassic Park, l'autre avec Le Seigneur des Anneaux et Avatar, il se pourrait que ce studio indépendant incarne le futur des effets spéciaux.

Premières images de synthèse

Bien que quelques courts métrages réalisés par le Britannique Peter Foldes aient déjà exploré les images de synthèse au début des années 70, c'est dans Les Rescapés du Futur, la suite du classique de science-fiction Mondwest, qu'elles apparaissent au cinéma pour la toute première fois.

Ça se passe dans une salle de contrôle. Sur un écran d'ordinateur apparaissent une main et un visage humain : les premières images de synthèse de l'histoire du cinéma, animées par Fred Parke et par un certain Ed Catmull, étudiant en informatique à l'époque et futur fondateur des studios Pixar avec John Lasseter et Steve Jobs.

Il faudra attendre 6 années supplémentaires pour que les images de synthèse fassent une nouvelle incursion sur grand écran, mélangées à des prises de vues réelles cette fois-ci, pour les besoins de Tron.

Selon Andrew Jackson, responsable des trucages visuels du film, il y a plus de 2000 plans truqués dans le film. Pour la plupart, il s'agit de retouches ou d'ajouts, quelques figurants par-ci, quelques véhicules par-là. Mais pour certaines scènes, des décors ont été créés entièrement à l'aide de moyens numériques, des canyons ont été rétrécis, des falaises déplacées.

Ainsi, pour la citadelle d'Immortan Joe, au début du film, le décor a été conçu en mêlant des plans tournés en Namibie, à Sidney et des effets créés par le studio Iloura à partir de photographies de falaises rocheuses australiennes. «Je voulais utiliser des surfaces, des textures et des formes réelles autant que possible», se souvient Andrew Jackson.

Pour la scène de la tempête, tout aurait pu être réalisé numériquement, en studio, devant des fonds verts. Un choix refusé par George Miller et Andrew Jackson, qui ont insisté pour filmer d'abord dans le désert du Namib la scène avec les voitures des War Boys et de Furiosa, puis d'incorporer dans les plans les effets numériques de la tempête. Selon Andrew Jackson, c'était la meilleure façon d'obtenir des mouvements de caméra réalistes.

Les scènes se déroulant la nuit ont été filmées dans le désert du Namib en plein jour, puis transformées en nuit américaine en post-production. Cette technique, ordinairement réalisée grâce à une sous-exposition du plan, a été tournée en le sur-exposant, puis en y incorporant au montage une palette de couleur bleue. Le tout pour obtenir la meilleure qualité d'image possible.





INTERVIEW - A PROPOS D'UN CINÉMA PLUS ÉCOLOGIQUE

DE JOHN ZACHARY, CHEF DÉCORATEUR

En 2006, une étude pointait du doigt Hollywood et ses studios comme le deuxième plus gros pollueur de la Californie après l'industrie du pétrole. Pas moins. Parmi les 6200 films produits chaque année dans le monde, combien sont respectueux de l'environnement? «L'industrie du cinéma est le pire ennemi de l'écologie parce qu'il y a un énorme gâchis sur un plateau», avance le cinéaste Atom Egoyan.

Des tonnes de déchets laissées par un tournage à la surconsommation d'électricité en passant par le transport des équipes, l'impact sur l'environnement d'un film est beaucoup plus important qu'on ne le croit. Pour tourner en pleine rue, il faut apporter son groupe électrogène. Pour construire un décor, il faut du bois et du fer qui ne seront pas réutilisés.

L'audiovisuel français n'est pas plus vertueux. Selon une étude réalisée en 2010 par l'organisme Ecoprod, le bilan carbone du secteur dégage 1,1 million de tonnes de CO₂, soit l'équivalent de 410 000 allers-retours Paris-New York en une année! Sans compter la fabrication et le fonctionnement des télévisions.

«Depuis le début des années 1980, quand j'ai commencé ma carrière dans l'industrie du cinéma, je me suis inquiété à propos de la grande quantité de matériaux naturels que les départements artistiques utilisent pour construire des décors temporaires. Les décors sont construits, filmés, puis détruits, créant un cycle où le nouveau matériel est rapidement relégué au stockage -ou pire, la décharge- pour ne jamais être revu, puisque de nouveaux matériaux sont commandés pour le prochain set.

L'utilisation répandue du contreplaqué lauan est particulièrement troublante, fabriqué à partir du bois dur tropical. Selon Rainforest Relief, une organisation à but non lucratif axée sur la réduction des importations des bois tropicaux aux États-Unis, ce produit a éliminé 85% des forêts des Philippines. Lauan est une alternative bon marché au contreplaqué conventionnel et est souvent plus flexible, ce qui rend son utilisation dans la construction de décors extrêmement populaire. La forêt tropicale en déclin et la demande accrue de lauan ont délocalisé des bûcherons des Philippines en Malaisie et en Indonésie à la recherche d'une source inépuisable de matériaux demandés par le secteur de la construction, et en particulier, la construction de décors. Toutes ces zones ont été déboisées par l'exploitation forestière agressive de leurs vieux arbres tropicaux. Cette économie a créé un impact énorme sur l'environnement dans ces zones, et peut avoir contribué à la dégradation de l'environnement dans le monde entier.

Bien que beaucoup de gens aient parlé de mettre fin à la vente du feuillus tropicaux, son utilisation dans le monde de la construction de décors ne montre aucun signe de ralentissement. Une partie de la raison est qu'aucun matériau n'a encore été inventé pour remplacer le contreplaqué lauan à un coût similaire. Comme les revenus sont en baisse pour les tournages traditionnels l'industrie du film a été remplacé par le tarif low-cost basé sur la réalité, la scénographie a dû être encore plus concentré sur les économies de fond, d'où l'augmentation de la demande de matériaux peu coûteux. Le résultat a été l'utilisation accrue de variétés tropicales de bois afin de répondre aux demandes de resserrement des budgets.

L'industrie et beaucoup de ses concepteurs de production sont conscients de la déforestation tropicale. Beaucoup de gens ont essayé d'être plus attentifs à l'écologie. L'industrie s'est concentrée sur la réutilisation des décors existants, ou au moins, les appartements existants. Mes décors ont été des ensembles de recyclage et des appartements pour des années. Bien que le recyclage des set construits soit un bon pas vers la durabilité, j'espérais pousser cette idée plus loin en créant un nouveau décor en utilisant des produits durables. Le principal obstacle à la création de ce décor durable serait bien sûr, le coût. Une alternative est enfin apparue à l'horizon quand j'ai commencé à discuter de cette idée avec Noble Environmental Technologies. Mon département artistique travaillait avec cette société qui fabrique des panneaux recyclés pour la signalisation et l'intérieur. Ils font un produit de fibre appelé ECOR[®] qui est fabriqué à partir de 100% de matériaux recyclés (vieilles boîtes en carton ondulé, journaux et une grande variété de produits agricoles. Ils offrent une variété d'articles de cette matériau et ils ont convenu de l'ingénierie des panneaux pour construire un décor d'essai. Noble était un excellent partenaire dans ce projet; ils étaient désireux de fournir des produits à notre industrie. Ils ont accepté de faire des prix compétitif avec le contreplaqué lauan sur ce projet afin de fournir des produits durables à long terme.

En décembre, j'ai eu le scénario d'un épisode de la comédie d'une demi-heure de Fox *Raising Hope*. le décor serait une suite de lune de miel dans un Hôtel hollywoodien. Il y a eu un délais de deux semaines avant le shooting pour que je puisse commander du matériel à temps pour la construction. Ce serait un set durable, parce que je voulais que ce soit une vitrine pour l'utilisation de produits respectueux de l'environnement, j'ai demandé à tous les départements d'essayer d'utiliser autant de produits durables que possible. Outre la construction de l'ensemble, peintures, teintures et vernis à très faible teneur en COV furent utilisés. Le papier peint était respectueux de l'environnement et le plancher issu d'une filière de récupération.



DÉCOR DE LA SÉRIE RAISING HOPE, 2010

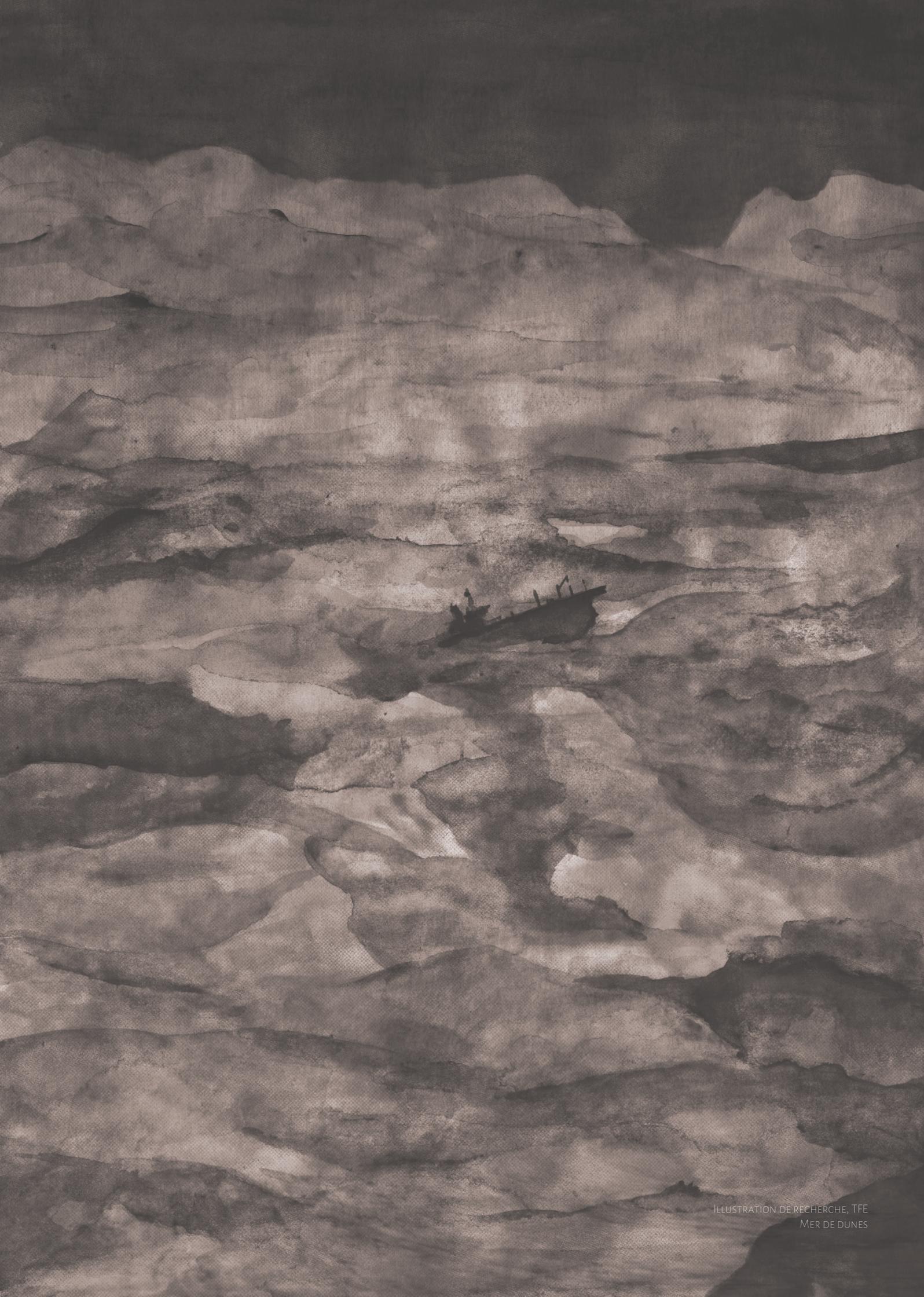
Naturellement, chaque problème avec ce nouveau matériau ne pouvait être anticipé et nous avons fait face à des imprévus. Par exemple, le système reliant les murs du décor était problématique et a dû être modifié. Le processus pour faire ces mobilités était maladroit, mais heureusement nous n'avons pas eu beaucoup de mobilités pendant les deux jours de shoot. Le plâtre et le papier peint ont affecté et déformé les panneaux. Cette réaction n'avait pas eu lieu lors des tests originaux, mais l'expérience avait été menée sur des pièces beaucoup plus petites que le set qui a été construit.

Mon équipe et moi avons investi beaucoup de temps et d'efforts en faisant cette première tentative de travail. Un partenariat avec des fabricants qui partagent des préoccupations similaires pour l'environnement nous permet de résoudre ces problèmes et faire ce type de construction, et d'imaginer que la construction hybride puisse devenir un nouveau modèle pour notre industrie.

Je pense que nous avons tous la responsabilité de faire un effort. Greg Garcia, producteur de *Raising Hope* et Henry Lange, ont soutenu cette idée de sa création et je leur suis reconnaissant pour la possibilité d'être un pionnier dans le développement durable construction.

Nous travaillons maintenant avec Noble Technologies pour développer une forme de leur groupe ECOR qui aura les mêmes dimensions que nous utilisons le plus efficacement (4' x 10' x 1/4") avec un revêtement différent qui résister au plâtrage et au papier peint. Nous allons construire certains murs d'essai à l'aide du nouveau produit dès que possible afin d'identifier les nécessaires ajustements. Si tout va bien, quand ils commenceront à fabriquer ces derniers, nous pourrions commencer à freiner l'utilisation de lauan et faire un petit pas vers la sauvegarde de notre environnement.»

Cet article a pour but de démontrer que d'autres solutions sont possibles. Cependant il serait hypocrite de se voiler la face à la réalité de notre métier. Pour la construction du décor Studio de mon Tfe, j'ai employé le contreplaqué le moins cher par soucis économique. Cependant le polystyrène utilisé a été récupéré pour une deuxième vie. De même aucune vis n'a été utilisée pour les décors extérieurs afin de laisser un impact minime dans la nature. Le décor mentionné ci-dessus était égalent un élément de communication pour l'image des studios 20th.



Une forêt ou un massif forestier est une étendue boisée, relativement grande, constituée d'un ou plusieurs peuplements d'arbres, arbustes et arbrisseaux (fruticée), et aussi d'autres plantes indigènes associées. Les définitions du terme « forêt » sont nombreuses en fonction des latitudes et des usages. Un boisement de faible étendue est dit bois, boqueteau ou bosquet selon son importance. Divers types de forêts existent ; des forêt primaire aux forêts dites urbaines, avec les gradients intermédiaires. Il existe également de nombreux types d'exploitation des forêts (sylviculture, agro-sylviculture).

La forêt est aussi un milieu de vie et une source de revenus pour l'être humain : au début du XXe siècle, plus de 500 millions de personnes, dont 150 millions d'autochtones vivent encore en forêt ou à ses abords. Elle abrite une grande richesse écologique.

L'action de l'Homme dans plusieurs régions du monde conduit à une destruction ou une surexploitation des forêts. Cela engendre une importante déforestation qui concerne surtout actuellement les forêts tropicales et dans une moindre mesure la taïga. La moitié des forêts de la planète a été détruite au cours du XXe siècle. Il n'y a pas de gouvernance mondiale des forêts, ni de convention internationale, mais l'ONU a mis en place un forum des Nations unies sur les forêts (FNUF) qui a réuni sa 10e session en 2013 qui envisage notamment un accord juridiquement contraignant sur les forêts et une comptabilisation harmonisée du capital naturel forestier et un éventuel fonds mondial pour les forêts.

III- LA FORÊT DANS L'ART PICTURAL
 A- SYMBOLIQUE RELIGIEUSE, ÉLÉMENT FONDATEUR DE LA REPRÉSENTATION
 DE L'ARBRE ET DE LA FORÊT

Considéré dans toutes les cultures comme une manifestation de la présence divine, l'arbre est objet de vénération. Il est une image de la communication entre le ciel, la terre et l'enfer. Doté d'une signification religieuse très forte, ce symbole perdure dans la représentation picturale.

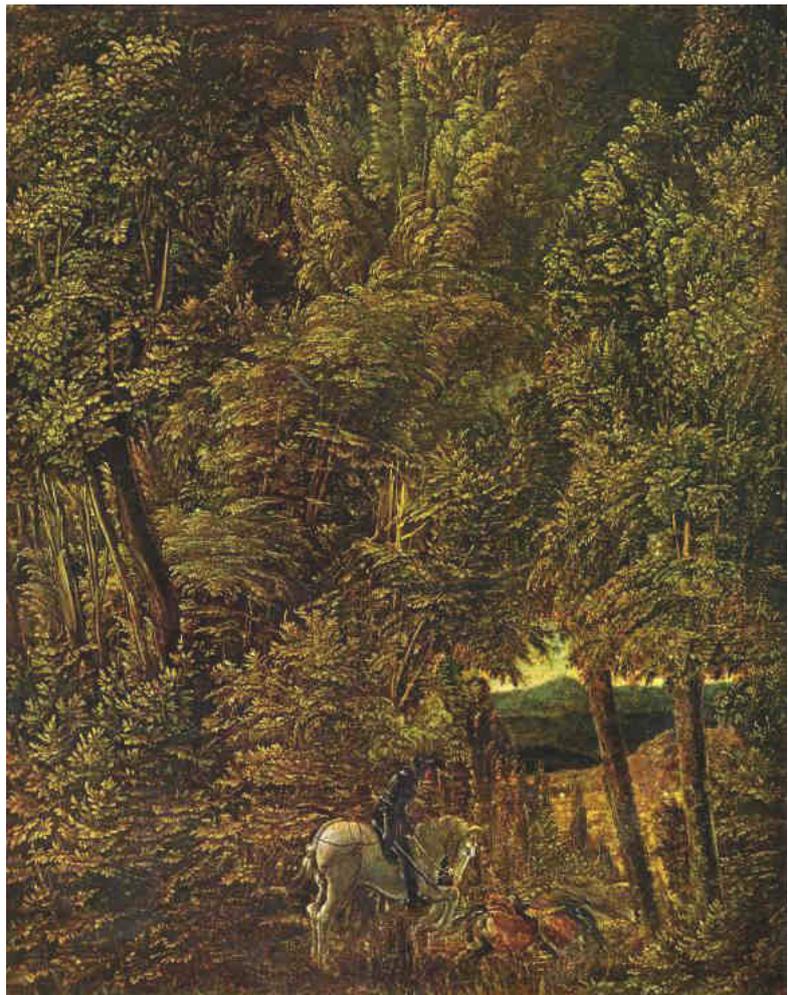
Dans la religion chrétienne, l'arbre joue un rôle symbolique important.

Dans les tableaux qui représentent la Passion et la résurrection du Christ apparaissent souvent un arbre sec et un arbre verdoyant qui symbolisent le péché et la rédemption. La présence côte à côte de ces deux arbres peut être une allusion à l'opposition entre le bien et le mal.

Cette ambivalence symbolique de l'arbre se prolonge dans la forêt. Au Moyen Age, la forêt est associée au danger, aux esprits, aux animaux sauvages. Perçue comme une jungle impénétrable, sans chemin et sans perspective, elle incarne les forces obscures, le mal. Pour le peintre allemand Albrecht Altdorfer, dans le tableau *Coin de forêt avec Saint Georges*, (Munich, Alte Pinacothèque, 1510) l'importance accordée au végétal souligne la témérité du chevalier.

Albrecht Altdorfer est l'un des plus grands représentants de ce que l'on a appelé l'École du Danube qui rassembla, dans le milieu humaniste que favorisait Maximilien 1er, des peintres, des graveurs, des sculpteurs et des architectes, qui surent concilier les influences artistiques italiennes et hollandaises, tout en s'imprégnant des paysages contrastés de leur vaste région. Ces artistes profitèrent non seulement des larges vues de leur Prince et de leur appartenance à une bourgeoisie éclairée, non seulement de leur situation géographique (carrefour culturel européen et, en même temps, riche source d'inspiration dans leur environnement naturel) mais aussi, pour une large part, de la modification du regard artistique et spirituel, engendrée par la Réforme, qu'ils purent ainsi porter sur le sacré comme sur la destinée humaine.

Altdorfer fut l'un des premiers peintres et graveurs européens avec Albrecht Dürer à placer le paysage (parfois même la nature luxuriante, dans son «Coin de forêt avec Saint-Georges combattant le Dragon») comme thème autonome au centre de son travail. Il est par ailleurs habituellement inclus comme graveur dans le groupe des Kleinmeister.



COIN DE FORÊT AVEC SAINT GEORGE, 1510, ALBRECHT ALTDORFER

Dans d'autres œuvres, la forêt est, au contraire, assimilée à un lieu sacré, un refuge. Les Saints sont souvent représentés dans la forêt. Dans un tableau du florentin Fra Filippo Lippi *L'Adoration dans la forêt* (Berlin, Gemäldegalerie, 1459), la nativité n'est pas figurée dans une étable à Bethléem, comme le veut la tradition, mais dans une forêt enchantée. La forêt dans laquelle semble flotter l'esprit de Dieu devient le lieu paisible d'un bonheur vécu en harmonie avec la création, le lieu où se manifeste le sacré.

Lieu de l'extrême marge, la forêt incarne tout à la fois le danger, le mal- lieu d'épreuves et d'aventures- le refuge, la protection et la paix.



L'ADORATION DANS LA FORÊT, 1459, FRA FILIPPO LIPPI

Fra Filippo Lippi fut d'abord influencé par Lorenzo Monaco et surtout Masaccio qu'il put voir travailler au couvent du Carmel de Florence. Masaccio est remarquable par sa capacité à représenter les expressions et les postures de ses personnages. Il fut aussi un des premiers à mettre en pratique les recherches de l'architecte Filippo Brunelleschi sur la perspective.

Plus tard, Filippo Lippi rencontre Fra Angelico qui exerça, à son tour, une influence sur son art. Fra Filippo Lippi est connu pour ses nombreuses représentations de la Vierge^{3,4}. Celles-ci sont célèbres pour l'élégance des silhouettes et la finesse des traits du visage.

Il fut le maître de Botticelli qui entre dans son atelier en 1465 ; ce dernier forma le fils de Filippo, le jeune Lippi dit Filippino.

Gillis van Coninxloo fut le premier peintre important de paysages sylvestres et, en tant que tel, il exerça une grande influence sur l'art du paysage. Jusque-là, la vue panoramique avait été dominante. À la fin du xvième siècle, on s'intéressa davantage aux éléments de paysage du plus proche environnement, comme une clairière. Cette évolution est visible par exemple dans les œuvres de Jan Brueghel l'Ancien et de Paul Bril. Il contribue donc à la formation du nouveau paysage baroque de son temps.

À Frankenthal, ce sont encore principalement des panoramas de bocages que Coninxloo va peindre. En cela, Pieter Schoubroeck et Anton Mirou font partie de son cercle. Par la suite, à Amsterdam, il commence à produire ses paysages sylvestres, caractérisés par une ligne d'horizon basse, des arbres disposés en groupes capricieux et, de façon générale, un plus grand réalisme. De la sorte, il a inauguré une riche tradition qui, en passant par Paul Bril et Jan Brueghel, allait conduire à des peintres comme Abraham Govaerts, Alexander Keirincx, Denis van Alsloot, Gijsbrecht Leytens et Roelant Savery.

À partir du XVe siècle, la forêt remplit dans l'art une fonction esthétique

Progressivement, les peintres s'affranchissent de la portée religieuse du motif de l'arbre. Au XVe siècle émerge un nouveau sentiment de la nature. La forêt n'est plus seulement représentée pour sa charge symbolique mais aussi pour elle-même. Pour autant elle n'est jamais le sujet principal du tableau.

L'une des premières représentations picturales connues de la forêt remonte au XVe siècle. On la trouve dans un manuscrit, rédigé ou plus exactement dicté à un copiste vers 1375 par Guillaume de Machaut, l'un des plus grands poètes et compositeurs de son temps. Sur l'une des enluminures se trouvent disséminées de petites forêts qui, à côté des hommes, semblent minuscules. Elles font davantage penser à des champignons qu'à des arbres. La petite dimension des forêts valut à l'artiste le surnom de « Maître aux boqueteaux ».

Avec le développement de la chasse, ce thème se développe, sous la pression de l'aristocratie, dans les tapisseries et les miniatures. En témoigne le *Livre de la chasse de Gaston Phébus* (Paris, BNF), rédigé entre 1387 et 1389. Dans ce bréviaire de tous les adeptes de l'art de la chasse jusqu'au XVIe siècle, la forêt constitue l'arrière-plan de toutes les enluminures. Elle est figurée comme l'Eldorado du chasseur qui abrite lapins, oiseaux, cerfs, sangliers, renards et ours. Ces dessins manifestent une connaissance botanique certaine, mais ils ne sont pas la description d'un paysage véritable. Définir l'endroit précis où se déroule l'action, nommer et localiser cette forêt n'entrent pas dans l'objectif de l'illustrateur.

Mais c'est un autre ouvrage qui transforme l'art du paysage et ainsi la représentation de la forêt : *Les Très Riches Heures du Duc de Berry* (Paris, Institut de France). Ce livre de prières, commandé par l'un des plus fastueux princes de France, oncle du roi Charles VI, est aussi un ouvrage d'art auquel travaillèrent de 1414 à 1416 les frères de Limbourg. Leurs miniatures suivent les travaux des champs selon le calendrier : en décembre une chasse à l'ours dans la forêt de Vincennes, en juillet la moisson devant le château de Poitiers. Les arbres, élancés et baignés de lumière, bordent les chemins, entourent les clairières. Les forêts gagnent en densité et en réalisme. Ce ne sont plus les maigres silhouettes du Maître aux boqueteaux. Toutes ces scènes exquises expriment un nouveau sentiment de la nature.

Avec l'émergence de la peinture de paysage au XVIe siècle, chez les Flamands en particulier, la représentation de l'arbre et de la forêt gagne en légitimité. Gilles Van Coninxloo peint essentiellement des arbres ou des forêts. Il représente les arbres dans toute leur richesse, avec leurs racines tordues, leurs troncs solides et noueux. Quant aux bergers et aux chasseurs, ils ne sont figurés que par convention. Les arbres deviennent presque le sujet du tableau.

Pour conférer une plus grande légitimité à la représentation de la nature, Le Lorrain et Poussin s'emploient à décrire une nature idéale. Ils prennent pour prétexte un sujet mythologique qu'ils intègrent discrètement dans une campagne arcadienne. Ce sont eux qui vont donner aux arbres une place essentielle parce qu'ils permettent d'exprimer une approche sensuelle et poétique de la nature.

Avec Ruisdael, admirateur de Lorrain et Poussin, les arbres et la forêt ont trouvé leur peintre. Il leur consacra le quart de sa création. Il rompt avec l'idéalisation du paysage. Les arbres sont torturés, ne s'autorisant aucune référence littéraire ou religieuse. Les personnages, minuscules quand il y en a, comme dans *La Grande Forêt* (Kunsthistorisches Museum, Vienne 1655/1660), ne sont plus que tolérés dans cet univers forestier. Enfin la forêt paraît digne d'être peinte pour elle-même, mais seul le XIXe retiendra cette leçon.



GILLIS VAN CONINXLOO II, PAYSAGE BOISÉ AVEC DIANA ET LE CALLISTO ENDORMI, 1588



LA GRANDE FORÊT, JACOB VAN RUISDAEL, 1655

C - AU XIXE SIÈCLE, TRIOMPHE DU THÈME DE LA FORÊT DANS LA PEINTURE

Dès le début du XIXe siècle, le romantisme fait de l'arbre et de la forêt son thème de prédilection. Le paysage, considéré jusque-là comme un genre pictural mineur, prend le pas sur la peinture historique. La nature recouvre ainsi ses droits en peinture. Le naturalisme anglais, le romantisme allemand et l'École de Barbizon lui offrent quelques dizaines d'années de triomphe.

Rien d'étonnant à ce que le pays industriellement le plus avancé, l'Angleterre, voit naître deux grands peintres naturalistes du paysage : Turner et Constable. En quête de nature, Constable est l'un des premiers à sortir de l'atelier pour peindre ses paysages en plein air. Il débarrasse ses paysages de nymphes et de héros. Ses forêts et ses arbres, saturés de sève, ne sont là sans autre justification qu'eux-mêmes, comme dans *La Cathédrale de Salisbury* (Musée Victoria et Albert, Londres, vers 1825) ou *La Vallée de Dédham* (Musée Victoria et Albert, Londres, 1802). Si cette plongée dans la nature a immédiatement conquis l'avant-garde romantique, il n'en est pas allé de même avec les autorités officielles, scandalisées par l'absence de sujet de ses paysages.

Chez le grand peintre romantique allemand Caspar David Friedrich, les arbres sont expressifs en eux-mêmes, parlent immédiatement au spectateur. Dans *Chasseur dans la forêt* (collection particulière, 1814), c'est aux sapins que recourt Friedrich pour représenter face à un soldat français les Allemands soudés dans une farouche résistance patriotique. Dans *L'abbaye dans la forêt de hêtres* (Château de Charlottenburg, Berlin, 1809), plane l'ombre de la mort : les hêtres dépouillés ne verdissent plus et s'élancent dans la ciel tels des squelettes, avec l'église en ruine et les hommes en noir qui semblent assister à leur propre enterrement. À travers la représentation des paysages, le peintre dresse un tableau sans espoir du destin de l'homme et de l'Allemagne.



L'ABBAYE D'OAKWOOD, CASPAR DAVID FRIEDRICH, 1809



THÉODORE ROUSSEAU, L'ORÉE DE LA FORÊT DE FONTAINEBLEAU, 1850

Comme Friedrich, le peintre Corot a peint des arbres toute sa vie, à la recherche d'une exactitude dans leur rendu. En témoigne l'élégance gracieuse du hêtre à *L'Entrée du bois de Ville d'Avray* (1825). Nul n'a mieux respecté l'anatomie des arbres dans ce qu'elle a de vivant : un rameau qui ondule dans la brise, les hauts peupliers verdoyants, les bouleaux jeunes et élancés. Il se trouve ainsi l'héritier de la tradition et le partisan de cette peinture sans sujet propre à la modernité.

Avec l'École de Barbizon, les peintres Théodore Rousseau, Jules Dupré et Diaz de la Pena s'immergent en forêt de Fontainebleau pour apprendre les secrets des arbres, la substance du bois, les métamorphoses du feuillage. Sac à dos avec chevalet fixé et tubes de peinture en poche, ils s'enfoncent dans la forêt où un monde touffu, colossal et paisible s'offre à leur perception. Quelques kilomètres suffisent pour s'échapper du monde industriel. Les peintres se retrouvent dans la vie simple mais amplifiée par la majesté et la beauté des arbres... Le sublime est là sous leurs yeux. Il n'y a rien à inventer, à composer. Il suffit d'observer. Mais déjà, à l'époque, ce monde sauvage est en voie de disparition.

Caspar David Friedrich

Après quelques portraits, Friedrich s'oriente vers la carrière de paysagiste, et travaille sur des paysages de la Baltique, notamment l'île de Rügen.

Cependant, même si sa méthode de travail se fonde sur l'observation attentive de la nature, Friedrich, influencé par sa foi et la philosophie romantique, cherche rapidement à donner une dimension spirituelle à ses tableaux. Sa première grande peinture est le fruit d'une commande passée par le comte de Thun-Hohenstein qui cherche à orner un autel.

« Le peintre ne doit pas peindre seulement ce qu'il voit en face de lui, mais aussi ce qu'il voit en lui. »

Cette phrase est la clé de son œuvre, elle exprime tout le travail de l'artiste romantique face à la nature. Il s'agit pour lui de mêler son propre état d'esprit issu de cette vision à la représentation de la nature, Philipp Otto Runge, proche des conceptions philosophiques et religieuses de Friedrich, expliquait qu'auparavant, les hommes faisaient leurs dieux à leur image. C'est une critique du monde antique. Friedrich disait : « L'art se présente comme médiateur entre la nature et l'homme. Le modèle primitif est trop grand, trop sublime pour pouvoir être saisi. Sa reproduction, œuvre de l'homme, est plus proche des faibles ». Le peintre intercesseur doit être pur. Sa main guidée par l'esprit doit retranscrire un message noble. La pureté est un élément important et l'austère Friedrich explique : « Conserve en toi une pureté d'enfant [...] une véritable œuvre d'art ne peut sortir que d'une âme pure ». Le paysage nous met directement en relation avec la nature. Les peintres romantiques cherchaient à créer un paysage spirituel typiquement allemand sans référence à l'art antique ou à l'art italien. Ce paysage spirituel devait exprimer non seulement l'apparence mais également la réalité cachée, l'infini de la nature jusqu'à atteindre le Moi. La nature est la partie visible de la création divine. Les Neuf lettres sur la peinture de paysage de Carl Gustav Carus, rédigées entre 1815 et 1824 et publiées en 1831, éclairent cette idée de la nature sublime. Il explique que le recueillement, terme religieux par excellence, devant la nature, donne à l'homme l'impression de se perdre dans l'infini. « Tu sens le calme limpide et la pureté envahir ton être, tu oublies ton Moi. Tu n'es rien, Dieu est tout. » L'homme devant la puissance, la grandeur de la nature n'a pas d'autre solution que la méditation, son salut en dépend. Il doit se perdre dans cette contemplation pour tenter d'atteindre l'Infini. La perte de l'identité qui en résulte doit être considérée plus comme un gain, car il y a rapprochement avec Dieu. La notion de panthéisme est très importante chez les Romantiques : Dieu est tout. Lorsque nous regardons la nature, création de Dieu, nous cherchons à rencontrer notre Créateur. Friedrich rejoignait cette pensée : « Le divin est partout jusque dans un grain de sable ». Le thème de la nature « Bible du Christ » occupe la pensée de nombreux philosophes allemands de cette époque, notamment Goethe qui affirme que la nature est un appel à l'illimité et que l'esprit est capable d'y percevoir l'indicible. Hölderlin fait dire à Hypérion : « Tout mon être se tait pour écouter les tendres vagues de l'air jouer autour de mon corps. Perdu dans le bleu immense, souvent je lève les yeux vers l'Ether ou je les abaisse sur la mer sacrée, et il me semble qu'un esprit fraternel m'ouvre les bras, que la souffrance de la solitude se dissout dans la vie divine. ».

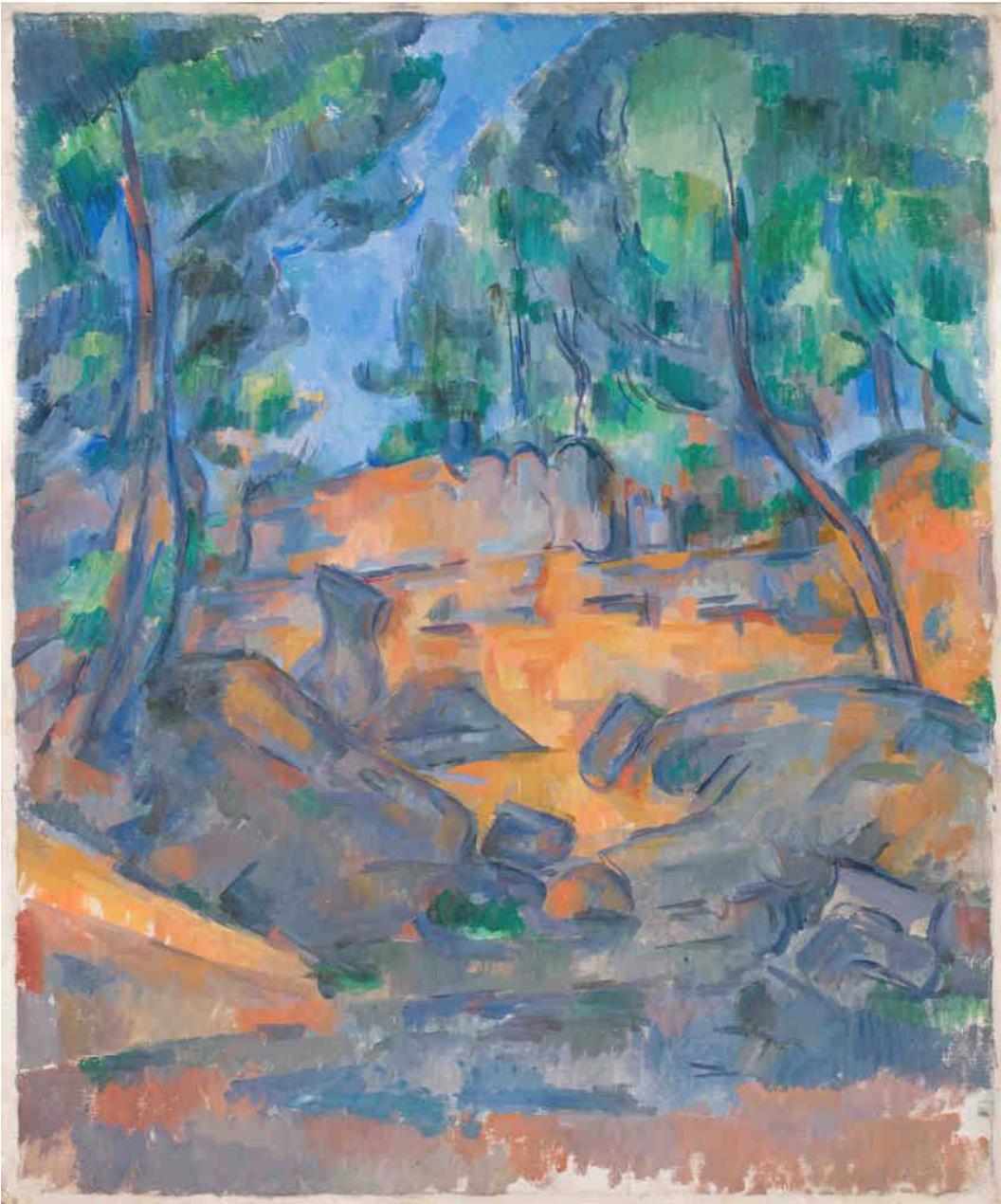
Les écrivains et artistes romantiques de l'époque valorisent le genre du paysage : il acquiert un sens plus spirituel. Kant, Schiller, Boehme ont été les premiers à lui rendre ses lettres de noblesse. Ils créent un vocabulaire riche de symboles comprenant aussi bien la composition que la couleur. Schelling, dans *Des Rapports des Beaux arts et la nature* en 1807, déclare :

« L'artiste doit suivre l'esprit de la nature qui est à l'œuvre au cœur des choses et ne s'exprimer par la forme et le dessin que comme s'il n'était question que de symboles. »

Ces propos amènent la peinture de paysage au rang de la peinture d'histoire. Pour établir la supériorité de la peinture d'histoire, l'Académie affirme que ce genre contient tous les autres, le paysage, la nature morte, et même parfois le portrait y sont présents. Mais Schlegel démonte cet argument : Si le paysage n'est qu'un aspect de la peinture d'histoire, il participe autant au message délivré par cette peinture qui retrace un fait historique. Le paysage devient donc un genre très expressif, qui peut être investi de tous les pouvoirs de suggestion. De ce fait, les Romantiques désiraient placer le paysage à la première place de la hiérarchie des genres. Ils voulaient faire accéder le paysage à l'expression du Sublime.

D- AUX XXE ET XXIÈ SIÈCLE, PAR-DELÀ LA REPRÉSENTATION,
QUAND LA FORÊT DEVIENT PRÉSENCE

La remise en question de la représentation qui commence avec Manet et qui s'amplifie dans le premier tiers du XXe siècle n'entraîne pas la disparition des arbres dans les tableaux. Ils subsisteront mais sous une forme plus sensible. Ce qui disparaît, c'est le mode de représentation mimétique qui gouverne la peinture depuis la Renaissance.



ARBRES ET ROCHERS, PRÈS DU CHÂTEAU NOIR, PAUL CÉZANNE, 1906

Chez Cézanne, l'arbre glisse vers l'abstraction et devient un assemblage de cylindres, chez Mondrian une combinaison de structures géométriques. Les surréalistes, pour qui la magie des arbres avait une grande importance, proposent des images séduisantes comme dans *Le Blanc-Seing* (National Gallery of art, Washington, 1965). Dans ce tableau déconcertant, Magritte nous attire dans une forêt épaisse où une élégante cavalière passe entre les arbres. Mais la vision de cette amazone est interrompue : son cheval et elle disparaissent tantôt devant, tantôt derrière les troncs, nous donnant l'impression de nous trouver dans un dessin-devinette. Une illusion d'optique dans laquelle le premier plan et l'arrière-plan s'avancent et reculent, ramenant toutes les profondeurs de l'image au même niveau.

Dans les années 60 et 70, l'histoire de l'art se détourne radicalement des moyens d'expression traditionnels qu'étaient la peinture et la sculpture. Les artistes de ce qu'on appelle le land art, le process art ou l'arte povera, n'entendent plus limiter leur pratique artistique à l'espace de la toile et cherchent de nouveaux matériaux et des champs d'expression ouverts. Et surtout ils quittent l'atelier et l'espace traditionnel de l'art. Certains partent dans la nature, dans le paysage pour y intervenir directement. Il ne leur suffit plus de reproduire ou d'en retrouver les lois et les structures sur le papier ou la toile. Ce qu'ils recherchent c'est la fréquentation directe des objets de la nature pour développer, à partir des formes ou des processus naturels, une technique et des formes fondamentales pour leur art.

La plupart des sculptures au sol de l'Américain Richard Long sont faites de pierres des différentes régions explorées. Mais beaucoup sont aussi en bois, en particulier ce qu'il appelle le « driftwood », du bois charrié par les eaux et trouvé par l'artiste le long du lit des rivières. La concentration des morceaux de bois épars en un cercle représente une tentative de reconstruire la forme originelle de l'arbre avant sa fragmentation.

Concentrer ce qui a été disséminé, c'est à quelque chose de comparable que procède le plasticien allemand Wolfgang Laib. Il réunit ce qui dans la nature est disséminé en 1.000 endroits : les pollens. Le pollen des noisetiers ou des conifères se trouve éparpillé en doses homéopathiques sur des milliers d'étamines en attendant d'être disséminé dans toutes les directions par le vent et les abeilles. L'artiste les a précédés en recueillant le pollen de conifères, non pas pour le disperser mais pour le réunir en le transformant en un dense tapis lumineux de 2,2 x 2,6 m disposé dans l'espace du musée. Outre la présence impressionnante de ce concentré de nature, c'est aussi la capacité contemplative d'imagination qui se trouve stimulée : on peut à partir de cette poussière d'arbre se représenter combien il en aura fallu pour produire ce tapis, mais aussi combien d'autres arbres sont en puissance contenus dans une telle quantité de pollen.

Dans le domaine de la dénonciation écologique, Nils Udo, lors de son exposition d'arbres morts dans le parc de la Villette en 1988, s'en prenait à la façon dont notre société traite la nature. L'arbre était exhibé, le tronc dépourvu de racines mais conservant encore quelques branches ornées d'un reste de feuillages. Il était attaché à des poteaux dénudés, devenu ainsi une nature morte instrumentalisée entre les mains des hommes. À cette crucifixion symbolique succédait la pendaison de cinq arbres à un gigantesque gibet par ce qui leur restait de tronc, les branches ouvertes à la façon de bras écartés.

Si l'arbre mort a pu être utilisé comme une figure de l'épouvante et de la culpabilité, l'arbre vivant a aussi servi pour tenter d'infléchir le regard des contemporains. Ainsi, au milieu des années 60, Alan Sonfist, qui est intervenu surtout dans des sites urbains, a voulu recréer en plein cœur de Manhattan, sur la place de la Guardia, une forêt telle qu'elle était supposée être avant l'arrivée des colons. Grâce à une recherche documentée sur la flore et la faune de cette époque, Sonfist a tenté de reconstituer un morceau de forêt originelle dont les essences tranchent avec celles que l'on trouve dans la ville alentour. *Time Landscape* se veut un projet pilote destiné à être reproduit. Sonfist en a d'ailleurs réalisé d'autres. C'est en fait essentiellement une métaphore que l'artiste espère faire changer la perception des gens sur leur environnement.

Cette notion d'installation éphémère que nous rencontrons dans les décors que nous créons m'amène à m'interroger. Qu'elle trace laisser, notamment dans les décors naturels? Faut-il éradiquer toute traces de notre passage où au contraire laisser un élément signalétique. Dans ce que j'ai construit dans le cadre de mon TFE, deux éléments en particulier me posait cette question. Faut il détruire le radeau que j'ai construit ou au contraire le laisser flotter sur un étang comme un objet abstrait, offrant au promeneur un échantillon d'enfance et d'aventure. De même, les deux tunnels de végétations doivent t'ils être détruits où laisser en place comme des sculpture abstraites. Si l'on veut respecter les lieux qui nous accueillais cela nous obligeait à éviter d'utiliser des matériaux polluants ou des fixations pérennes.



IMAGE DE RÉFÉRENCE DU TFE,

INTRODUCTION TRAVAIL TFE

Dans mon approche du travail de fin d'étude, je voulais créer une succession d'ambiances en forêt et que ces dernières évoluent avec la narration, faisant ainsi écho à la progression psychologique d'un personnage.

Ainsi, je suis parti d'une suite de tableaux de Cézanne, essayant d'en tirer une forme narrative prétexte à l'exploration de plusieurs genres que peut nous offrir la forêt.

Au fur et à mesure des recherches et des explorations, j'ai fini par m'écarter de ses tableaux mais j'avais besoin d'un point de départ graphique. Le choix de Cézanne -en dehors des goûts subjectifs- a été motivé par les couleurs et lumières qui sont mises en avant dans ses compositions presque abstraites. Cette abstraction me permettait une liberté d'interprétation mais me rappelait aussi comment les peintures d'ambiances du décorateur hongrois Alexandre Trauner faisaient vivre un décor avant qu'il ne soit construit, peint et mis en lumière.

Le premier travail sur les extérieurs fut de trouver un lieu qui me permettrait de tourner en 3 jours des typologies de forêt différentes, avec des marais, des forêts denses, des forêts moussues ou encore rocheuses. Mon choix s'est porté sur les Vosges car l'aspect vallonné permet d'y créer des dynamiques fortes dans les paysages.

Dans un second temps, j'avais envie de créer une atmosphère intemporelle en utilisant les quatre saisons à l'image -le tout en 6 minutes à l'écran-, ce qui se traduit par un travail d'aménagement naturel, afin de lier les séquences par des touches discrètes à l'écran comme déplacer légèrement ou composer des masses organiques dans un cadre naturel. De même que filmer en lumière naturelle ne veut pas dire ne rien faire, ma démarche en extérieur fut de me questionner sur la manière de sublimer un paysage naturel ou, le faire coller à une idée, le tout dans un schéma de contraintes de production.



“Autour de minuit”, Bertrand Tavernier, 1986

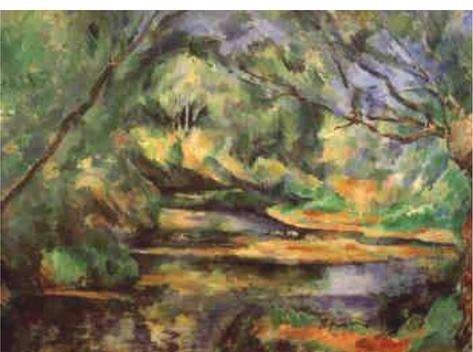
Après Coup de torchon (1981), Trauner retrouve Tavernier pour cette évocation d'un Paris jazzy avec Dexter Gordon. Le réalisateur pense son film en noir et blanc mais son décorateur le fait changer d'avis : « Ce serait trop évident en noir et blanc, ça deviendrait esthète, trop joli, lui dit Trauner. Par contre, je peux te donner les couleurs de minuit, nocturnes. Paris après la guerre : il y avait énormément de variations dans la grisaille. » Le film est entièrement tourné en studio, ce qui lui apporte une tonalité irréaliste, onirique. Même le club de jazz est reconstruit. Pourtant, tous les musiciens conviés sur le tournage, dont Herbie Hancock, assurent n'avoir jamais rencontré une telle acoustique « en vrai ». Une grande fierté pour Trauner, fort de son expérience : « Je connaissais les problèmes de son : j'ai fait le premier film parlant de René Clair, en 1930, Sous les toits de Paris ! (avec Lazare Meerson, son maître). »



Le premier tableau de Cézanne, *L'Étang des soeur à Osny*, près de Pontoise, 1877, marque pour moi une première étape «champêtre» . Elle sert à marquer une certaine normalité dans la progression des paysages.



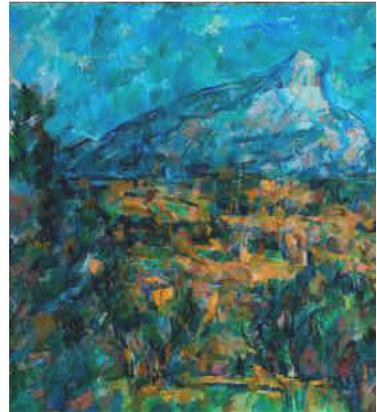
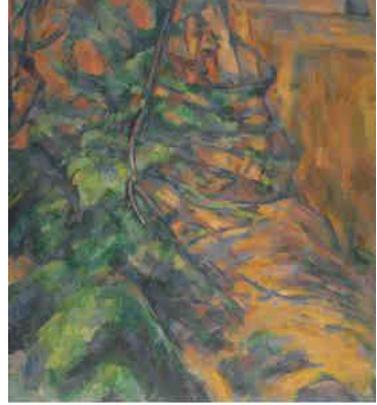
Homme assis sous un arbre, 1865, marque une pose dans la narration. Un moment où le personnage se recentre sur lui même, une fois entouré par la nature. Pour cette séquence, je voulais qu'il reste des bribes de civilisation dans le champ, afin de faire écho à l'action du personnage qui abandonne ce qui le rattache à la société.



Eau courante en sous bois, 1895, est pour moi un passage vers le monde fantastique. Le radeau est rattaché au film d'explorateur dont l'étude est approfondie dans la suite de mon travail. Le personnage s'enfonce dans une nature hostile à l'homme occidental qu'il représente. D'un point de vue symbolique et mythologique, cela fait également référence au mythe du passeur et la transition entre deux mondes.



Allée à Chantilly, 1895, symbolise pour moi un monde fantastique qui se transforme progressivement en quelque chose de plus effrayant. Le personnage affronte ses dernières peurs avant de se retrouver lui même dans la grotte. Ce décor entièrement construit en extérieur permet d'étouffer le personnage et l'oblige à avancer courbé. Toutes les feuilles ont été enlevées dans le tunnel de branches, afin de créer une atmosphère plus hivernale, mais aussi plus mystérieuse.



Rocher et branches à Bibémus, 1900, marque un contraste important entre le minéral et le végétal. Cet environnement est hostile, presque aride. Au contraire sur le plan de fin, lorsque l'on sort de la grotte la mousse a recouvert le minéral, la vie a repris le dessus.



a- La forêt sous le regard des hommes
Gérée et entretenue, ou laissée en libre évolution, la forêt française du XXI^e siècle demeure un espace qui échappe en partie à la raison. Rapide survol des usages et représentations de la forêt au fil des siècles...



b- La forêt féodale
La forêt est une composante essentielle de l'imaginaire médiéval.
Au Moyen Age, période de reconquête forestière après les défrichements gallo-romains, la forêt est très présente et indispensable à la vie. Les villages sont le plus souvent implantés dans des clairières environnées de bois. La forêt est perçue comme un lieu dangereux, car à la peur des animaux sauvages s'ajoute celle des brigands et l'inquiétude suscitée par les travailleurs de la forêt, bûcherons ou charbonniers, considérés comme des marginaux.
Sur les croyances anciennes, païennes (paganisme, du latin *paganus* désigne le paysan et par extension tout homme qui n'est pas soldat) viennent se greffer histoires et légendes dans lesquelles la forêt tient une grande place : des épreuves initiatiques de preux chevaliers aux hors-la-loi champions d'une cause juste, c'est l'âge des épopées et du fantastique. La période aussi où le « désert » forestier offre un lieu de recueillement aux fondateurs des premiers ordres monastiques.



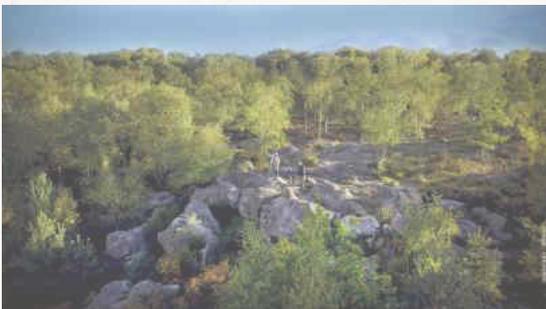
c- L'âge de raison
A la Renaissance et à l'époque classique apparaît une nouvelle forêt, rationnelle, organisée par Colbert : la maîtrise des Eaux et Forêts met en place les moyens de surveillance et de bonne gestion des massifs boisés.
De cette forêt au bel équilibre, qui s'éclaircit au lieu de s'assombrir, le loup, le diable et les fées sont peu à peu chassés. C'est l'époque où, grâce à Duhamel du Monceau, naît la science forestière.



d- La forêt romantique

L'eau et la forêt sont deux grands thèmes romantiques, au même titre que l'amour, la mort ou l'errance.

Aux XVIIIe et XIXe siècles, la forêt devient le moteur de l'industrie naissante, en particulier pour son approvisionnement énergétique ou en bois d'œuvre. Si les grands massifs forestiers conservent leurs traditions légendaires, on y voit moins de fées, les rencontres avec le loup et le diable s'y font encore plus rares... Une révolution des idées apparaît : le rationalisme impose une vision logique et scientifique du monde et, avec le « rousseauisme » qui glorifie la Nature et l'apprivoise, la crainte qu'inspire le milieu sylvestre tend à s'affaiblir. La littérature romantique, surtout allemande, s'empare de thèmes légendaires anciens et recrée une culture populaire : roman, musique, opéra, danse, arts plastiques, tout est bon pour ressusciter mythes et traditions d'antan.



e- La forêt des loisirs

Au XXe siècle, la forêt française regagne un terrain considérable, au point de retrouver son extension de la fin du Moyen Age. La civilisation urbaine cerne désormais de nombreux espaces boisés proches des villes, les isole, les pénètre, parfois au détriment du bon fonctionnement écologique des écosystèmes.

Le citoyen utilise la forêt comme un territoire de loisirs même s'il en fait l'archétype de la Nature. L'homme s'aventure donc sans crainte en famille dans le bois. Sans crainte, vraiment ? N'arrive-t-il pas, pourtant, qu'un bruissement réveille en lui comme une peur ancienne ?

Étroit sentier qui s'enfonce dans une sombre forêt à peine éclairée par un rayon de lune, silhouette tortueuse d'un arbre mort, bruissement des feuilles, craquement d'une branche, sensation d'une vie foisonnante et cachée... L'arbre et la forêt suscitent des émotions fortes. Nos ancêtres ont aimé peupler la forêt de créatures nées de leurs rêves, leurs frayeurs, leurs croyances aussi. De surprenants habitants peuplent les forêts...

BESTIAIRE :

Chevreaux, pipistrelles, renards, chouettes... ne sont pas les seuls : d'autres habitants, moins classiques, sont aussi recensés en forêt, tels que fées, lutins, licorne mais aussi ogres et démons...

A chaque période historique, à chaque région forestière son lot de contes, mythes et légendes. C'est ainsi que la forêt abrite une vaste population de figures bienveillantes ou malfaisantes, avenantes ou hideuses. Partons à leur rencontre...

De mystérieuses créatures peuplent les sous-bois

a- Le peuple des fées

Que seraient nos forêts sans leurs fées ? Aux dires des anciens, la plupart en étaient peuplées : la fée Viviane en forêt de Brocéliande, Morgane près d'Avallon, Mélusine dans les forêts du Poitou et en Vendée, les enchanteresses dans les Ardennes... Idéalement belles et jeunes la plupart du temps, elles pouvaient aussi être vieilles et laides. Elles pouvaient apparaître sous différents aspects : dryade, elfe, vieille mère, nymphe, biche-fée, dame blanche, dame verte... Paysans, bûcherons, chasseurs, marchands ou seigneurs, tous furent ensorcelés par ces créatures humanoïdes féminines aux pouvoirs surnaturels. Elles apparaissent souvent dans les récits comme symbole de pureté et de sensualité, d'étrangeté et de sociabilité, et peuvent présider à la naissance des héros. Mais d'autres, malfaisantes, se jouent de leurs prétendants humains trop crédules et les emportent dans un tourbillon infernal, souvent mortel.

12- En forêt de Brocéliande

Domaine de l'enchanteur Merlin, des fées Viviane et Morgane, la forêt de Brocéliande (à Paimpont, en Ille et Vilaine) accueille la geste arthurienne.

La légende raconte que la forêt ensorcelée par Morgane engloutissait les guerriers infidèles qui osaient s'aventurer dans ses profondeurs.

On prétend qu'elle faisait appel à la tourmentine : une créature ayant l'aspect d'une touffe d'herbe, qui lorsqu'un imprudent la foulait du pied, l'empêchait de marcher droit et l'emmenait à hue et à dia !

13- Les esprits malicieux

Korrigans ou poulpiquets en Bretagne, farfadets en Vendée, feltens en Champagne, lutons en Franche-Comté, sotrés dans les Vosges, sautereux en Lorraine... Chaque terroir était habité de ces petits êtres malicieux et excentriques, émanation de la nature, qui incarnaient l'esprit du lieu sur lequel ils exerçaient une invisible surveillance. Ils trahissaient toutefois leur présence par un insolite et inquiétant remue-ménage, par un rire aigrelet qui tombait des branches en cascade ou jaillissait des fourrés.

Ils expriment en général une joie exubérante contrastant avec le caractère sombre de la forêt et la peur qu'elle inspire. S'ils manifestent un esprit taquin en toute chose et si le désarroi des hommes les amuse, au final, ils leur prêtent une main amie et secourable. Seuls quelques-uns sont fort déplaisants et peuvent cacher un démon prêt à abuser les hommes.

14- Ogres et sorcières, créatures du diable

Mais quelles sont les sorcières qui ont laissé ce rond ?

Ogres et sorcières trament de noirs desseins en forêt et se partagent le titre de créature la plus malfaisante de la forêt. Alors que les géants sont dociles, les ogres, autre créature d'une force redoutable, sont dangereux. Leur fâcheuse tendance à dévorer la chair fraîche en fait des figures incontournables de nos contes. Ce n'est pas le Petit Poucet qui nous contredira.

Quant aux sorcières, elles tirent leurs pouvoirs des forces du mal, rien de moins. Confectionner un philtre d'amour, jeter sorts et malédictions, prédire l'avenir, les sorcières sont capables de tout cela ! A l'origine de leur mythologie, on trouve la guérisseuse, qui connaît le secret des plantes et dispose donc d'un savoir redoutable. Les plus douées d'entre elles volent sur un balai et savent modifier leur apparence pour mieux bernier les hommes.

15- Cérémonies sabbatiques

Les sorcières retrouvent le diable au cours d'effrayantes cérémonies en forêt qu'on nomme sabbats. Elles ont pour cadre les rares clairières dont le sol sans végétation fait apparaître de larges cercles, qu'on appelle « ronds de sorcières ». Quatre fois par an, les nuits de pleine lune, elles accomplissent par groupe de treize des rituels démoniaques : incantations à Satan, échange de procédés maléfiques, danses macabres, union avec le Grand Bouc...

16- La peur du loup

Pauvre loup... Depuis le temps qu'il traîne sa mauvaise réputation, les légendes lui ont assurément réservé une place de choix. Nombre de toponymes révèlent l'intensité de l'effroi- et de la fascination- qu'il a provoqués : les « Chemins au loup », « Val au loup », « Carrefour du loup » sont pléthore en France.

Noir, gris ou blanc, il ne serait rien moins qu'un féal du Diable quand il n'en est pas tout simplement l'incarnation. Ennemi de l'homme, dévoreur d'enfants, ses descriptions font de lui une Bête de l'Apocalypse plus qu'un animal de la Création. Tant et si bien qu'il fut traqué et exterminé.

Pourquoi les hommes lui ont-ils voué une telle haine ? Parce qu'ils en avaient peur. Si seuls quelques faits avérés révèlent des attaques de loups, sa mauvaise réputation s'explique peut-être aussi par la rude cohabitation de l'homme et de l'animal sauvage. Imaginez un village d'autrefois, à la lisière de la forêt. L'hiver est là, la nuit vient de tomber, chacun est calfeutré chez soi quand soudain retentit le hurlement du loup. Le bétail s'affole dans les granges, les adultes sont tendus, les enfants pleurent... Et un loup surgit dans le village, bientôt suivi d'un autre jusqu'à ce que la meute au grand complet vienne rôder et hurler tout autour des étables, affamés qu'ils sont par l'hiver. Toute une nuit que les villageois passeront à se signer et à prier jusqu'à ce que le petit matin renvoie les loups d'où ils étaient venus, la sombre et si proche forêt...

Le loup a été victime de la peur qu'il a suscité

17- La bête du Gévaudan

Corps dépecés, bête insaisissable... Quel animal a bien pu tuer et mutiler plus de 100 personnes entre juillet 1764 et juin 1767, dans la région du Gévaudan, au sud de l'Auvergne ?

La bête semble insaisissable. Le roi Louis XV envoya même son louvetier sur place tant la peur était grande. Lorsqu'un loup de belle taille fut tué par un Cévennot, Jean Chastel, les crimes cessèrent.

Mais le mystère n'est pas pour autant résolu. N'y avait-il vraiment qu'un seul coupable ? Ou étaient-ils plusieurs ? Et n'aurait-il pas pu être humain ? Après cette hypothèse, loin d'être invraisemblable, la dernière en date soupçonne... une hyène.

18- Cerfs et biches

Cerfs et biches se taillent aussi une belle part dans les contes et légendes des forêts. Qu'ils soient la forme animale d'une divinité païenne ou messenger envoyé par Dieu, plus d'un s'est laissé captiver ou convertir par l'animal, souvent blanc et de taille impressionnante.

19- Les créatures surnaturelles

Pour terminer le bestiaire des créatures de la forêt, n'oublions pas toutes ces créatures surnaturelles, souvent hybrides ou chimères.

Le dragon cracheur de feu, couvert d'écailles, à la langue en forme de dard, aux serres d'aigles et aux ailes membraneuses apparaît dans toutes les cultures. La Tarasque qu'on craignait à Tarascon avant qu'elle ne fût soumise par Sainte-Marthe ou encore le dragon que Saint-Michel terrassa. La licorne, au corps de cheval et au front de cerf surmonté d'une longue corne symbolise quant à elle la puissance et la pureté. La vouivre, créature au buste de femme et au corps de serpent hante les rivières de la Franche-Comté. Sur son front, une escarboucle de grande valeur attisa les désirs de plus d'un imprudent dont on retrouva le cadavre aux os brisés.



ILLUSTRATION PERSONNELLE DE RECHERCHE POUR UN PILOTE DE SÉRIE

A- FORÊT ANGOISSANTE...

La civilisation occidentale s'est construite en défrichant la forêt. Depuis l'espace ouvert où l'homme installe ses villages, la forêt paraît sombre et mystérieuse. De son opacité et de son foisonnement sans ordonnancement ni repère, naît l'angoisse. C'est le règne de la marginalité et de l'insécurité, amplifiées par les faits et légendes. On ne traversait la forêt que par nécessité. Ainsi, pendant la Révolution, la forêt de Sénart, aux portes de Paris, était-elle le théâtre de nombreuses agressions. De nos jours, cette peur ancestrale n'est pas totalement absente. D'autant que la familiarité du monde rural avec la nature et la forêt s'est distendue dans un mode de vie et un environnement urbains.

Il n'est pas que les vouivres, ogres et loups-garous qui guettent derrière les arbres, les animaux « sauvages » sont eux aussi source d'inquiétude. L'esprit vagabonde, la nuit tout particulièrement... Et puis, on ne sait jamais sur qui on peut tomber en forêt : autrefois des brigands et des hors-la-loi, de nos jours un marginal qui, parce qu'il ne vit pas comme les autres, inquiète.

On peut avoir la sensation que la forêt, touffue et impénétrable, est un milieu hostile.



Ci-dessus : Illustration de recherche pour le tfe. A cet étape des recherches, le projet consistait en la construction d'un bateau à roue qui évoluait dans plusieurs paysages. Cette dimension a ensuite été simplifiée, la grotte prenant plus de place.

« L'inquiétude écologique verse parfois dans un pessimisme radical. *Nausicaä de la vallée du vent*, de Miyazaki, met en scène une forêt exubérante qui a envahi la planète après l'autodestruction de l'humanité. Dans *La Forêt d'Iscombe*, de Christian Charrière, l'apocalypse nucléaire a donné naissance à une « jungle enchevêtrée, peuplée de singes hurleurs, de clapattes visqueux et furtifs, de gnomes imprévisibles et où de grandes villes mortes s'effondraient peu à peu dans la végétation ». Faut-il y voir un conte d'avertissement pour Chaperons pollueurs et guerriers ?

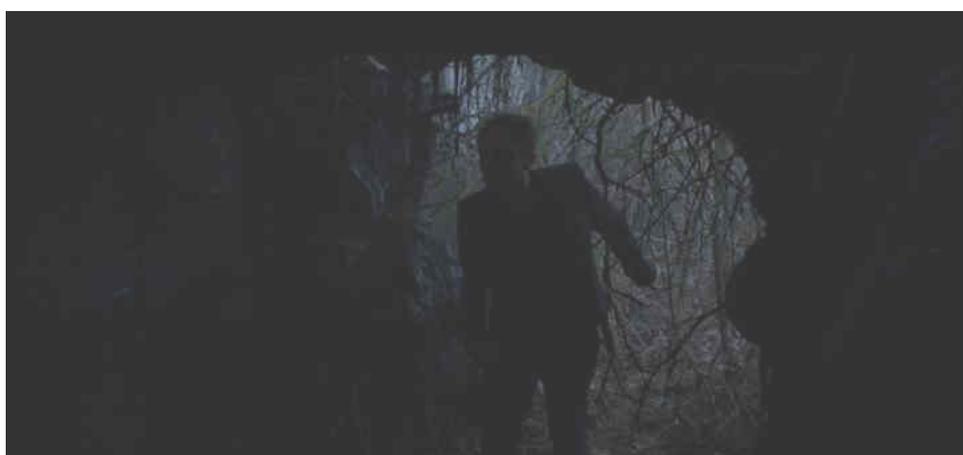
Désagréments et dangers. La fin du monde est, en soi, un sérieux désagrément. Sans aller jusqu'à ces extrémités, il arrive qu'une forêt contrariée se mette en rogne, comme dans *Phénomènes*, de M. Night Shyamalan, où les arbres émettent des toxines incitant les humains au suicide. Les futaies n'ont d'ailleurs pas attendu le XXI^e siècle pour se révolter. Dans *Macbeth*, de Shakespeare, un tyran croit voir déferler sur son armée la forêt de Birnam – en fait des branchages cueillis par les Ecossais soulevés. Déçu par cette supercherie à l'incontestable puissance symbolique, Tolkien en a tiré l'une des plus belles idées de son *Seigneur des anneaux* : les Ents, créatures mutantes à mi-chemin du végétal et de l'homme sauvage, capables de se mettre en marche pour peu qu'un excès de maléfice les y ait incitées. Mais les Ents, vieux et lents, sont aussi une promesse de réconciliation future entre une humanité plus réfléchie et une Terre mieux respectée. Si la forêt vivante continue d'attirer les animaux dénaturés que nous sommes, c'est sans doute parce qu'elle reste à nos yeux la source même de la vie, et un lieu de régénération physique et spirituelle. Elle n'a donc pas fini de nous faire rêver. »

Télérama spécial forêt,
Numéro double en kiosque
Sophie Bourdais Publié le 05/08/2011



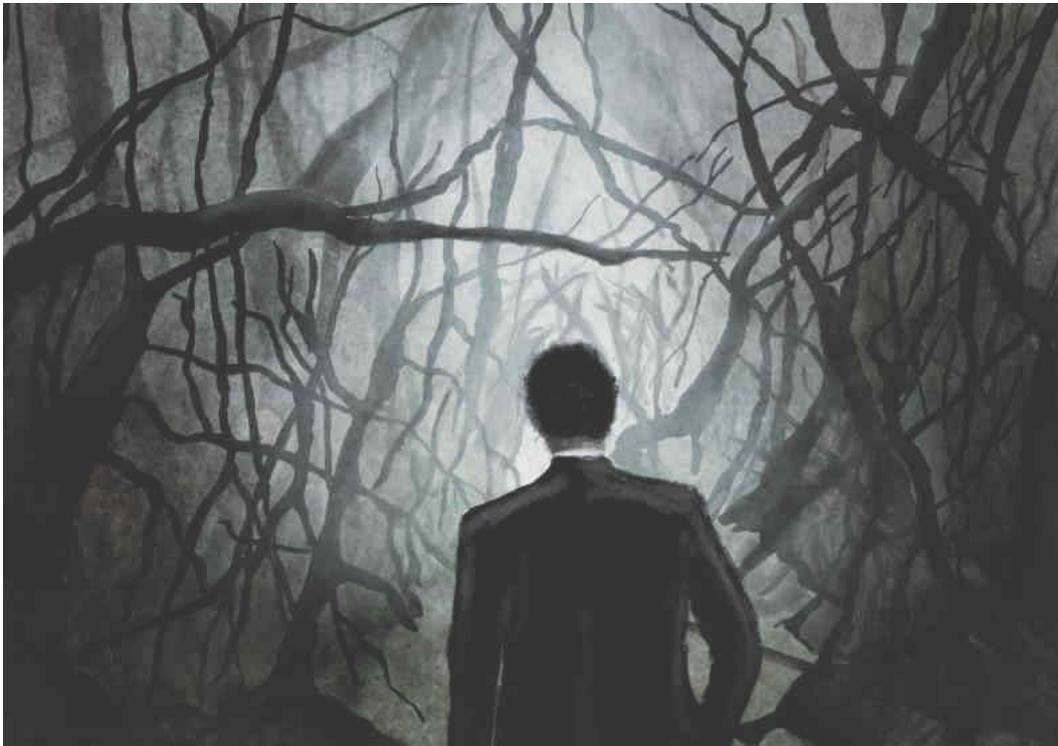
Deux autres illustrations de recherches : une pirogue avec flotteur en branchages, et le radeau à roue cité précédemment.

B- LA PEUR DE LA FORÊT



Page précédente : Illustration d'ambiance de l'entrée de la grotte. La dimension symbolique qui y était présente (serpent notamment) a été supprimé, de même que le passeur afin de ne pas surcharger les 6 min du court métrage. On retrouve l'ouverture et le soffite rocheux dans la composition des images filmées.

Ci-dessous : Illustration d'ambiance du tunnel. On notera un changement d'ambiance entre l'illustration et le décor filmé, l'aspect expressionniste ayant disparu. Les contraintes de production ne permettait pas l'utilisation de fumées en extérieur et un parti pris plus sobre fut adopté. Le parti pris en étalonnage fut de renforcer cet aspect sombre et mystérieux.



C- LA FORÊT PROTECTRICE

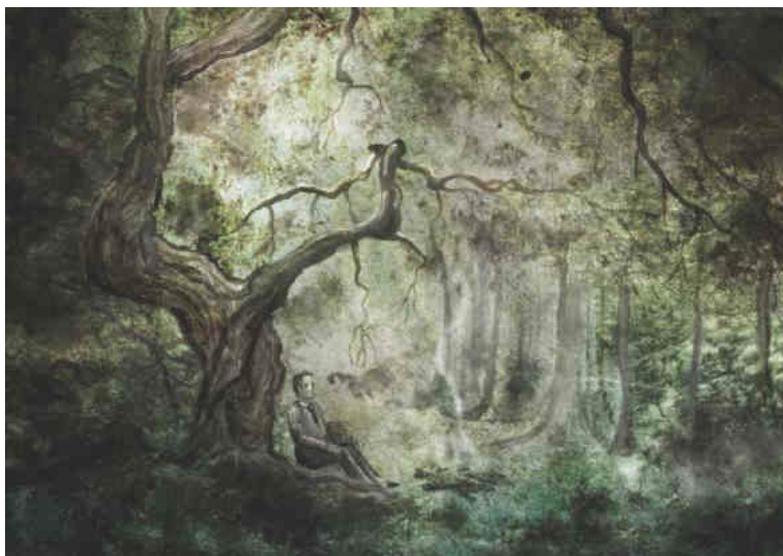
Pourtant, en face de la peur qu'inspire la forêt, il est une autre vision, tout aussi forte, celle de la forêt protectrice.

Protectrice car pendant longtemps « nourricière » et pourvoyeuse de ressources indispensables à la vie quotidienne.

Protectrice pour ceux qui viennent y chercher refuge : hors-la-loi défenseurs des faibles contre l'ordre établi (par exemple Robin des Bois sous le règne de Richard III dans la forêt de Sherwood ; Cartouche dans la forêt de Retz au début du XVIIIe siècle ; ou encore Mandrin dans le Dauphiné). Quant aux Chouans, solidaires de leur clergé réfractaire pendant la Révolution, ils se ralliaient la nuit au cri du chat-huant, à l'abri des forêts. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les résistants « prirent le maquis » et cherchèrent une protection dans les forêts, souvent en montagne à travers tout le territoire. Nombre de persécutés, que ce soit pour leur religion ou leur idéologie, trouvèrent refuge au cœur des forêts.

Nul besoin de se tourner vers des époques lointaines pour réaliser que la forêt reste un abri pour les plus démunis : régulièrement des SDF y cherchent refuge.

Ci-dessous : une illustration de la forêt «enchantée» et une image filmée dans les Vosges



La forêt «à perte de vue», un espace où l'on peut s'égarer un peu, familier, le bois qui jouxte le jardin où nous jouions enfant, tout comme la forêt communale où l'affouagiste fait son bois et le chercheur de champignons ramasse son panier de cèpes... Chaque arbre ou presque est connu, l'emplacement de la cabane qu'on y construit est bien identifié. Aller dans cette forêt, c'est un peu comme être chez soi. Même si chacun a sa propre forêt en tête !

Mais le mystère et l'imprévu ne sont jamais loin, même pour ces habitués de la forêt, a fortiori pour tous les autres. La forêt n'est jamais tout à fait la même, elle vit et évolue, au fil des saisons, des années. Des premières fleurs du printemps aux couleurs de l'automne, du geai qui donne l'alerte au chevreuil qui bondit au travers de l'allée, du sol gelé qui craque sous les pas à l'odeur d'après la pluie, chaque sortie en forêt apporte son lot de sensations et de découvertes. La forêt ne se découvre jamais complètement.

Cette part de mystère et d'évasion, traduite dans les qualificatifs qu'on lui associe - silencieuse, secrète, sombre...- est très présente dans les représentations de la forêt : elle doit « s'étendre à perte de vue », on prend plaisir à « s'y égarer un peu ». C'est ce qui fait que la forêt est différente d'un parc en ville.





ILLUSTRATIONS D'AMBIANCES, RECHERCHES DU TFE

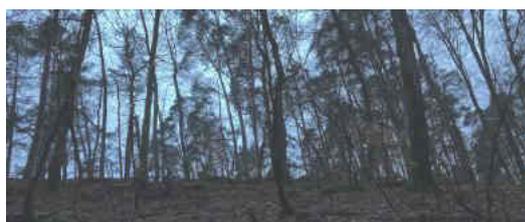
Là où aujourd'hui s'étend la forêt, au XIXe siècle il y avait un village.

L'étymologie du mot « forêt » est mal connue. Il proviendrait soit du francique *forh-ist*, soit du latin *foris* « en dehors », pouvant signifier le milieu extérieur à la civilisation, un lieu sauvage et peu accueillant.

Et c'est bien ainsi que la forêt est souvent perçue : comme le dernier endroit sauvage près de chez soi. La gestion de la forêt étant mal connue du public, on l'imagine poussant au gré de ses envies et peuplée d'animaux potentiellement dangereux. La lisière de la forêt sépare ainsi le monde de l'inconnu de celui du quotidien.

Pourtant, la forêt a aussi depuis longtemps une toute autre image, celle d'un lieu humanisé. Autrefois, l'usage de la forêt était essentiellement domestique et industriel : on coupait le bois pour se chauffer, faire la cuisine ou alimenter les forges ou verreries, on menait les animaux en forêt. L'homme devait nécessairement entrer dans la forêt. On s'est servi de la forêt comme source de bois d'œuvre pour l'habitat ou pour construire les bateaux de la marine royale.

Cela est anecdotique mais, j'ai découvert récemment que le plan large des montagnes que nous n'avons pas filmé comme plan de fin-car trop dramatique- a été filmé sous plusieurs angles dans la série de France télévision *Zone blanche*, avec des ajouts de brume en vfx.



PHOTOGRAPHIES DES REPÉRAGES, AVEC ARTÉMIS, FORÊT DES VOSGES

III- LA FORÊT ÉLÉMENT DU FILM D'AVENTURE ET DU CINÉMA FANTASTIQUE
 A- LA FORÊT ABRI ET REFUGE
 1- ROBIN DES BOIS, ALLAN DWAN, 1922
 DIRECTION ARTISTIQUE : EDWARD M. LANGLEY ET IRVIN J. MARTIN, ASSISTÉS PAR ANTON GROT

Allan Dwan

Il reçoit une formation d'ingénieur électro-mécanicien à l'université de Chicago. Les projecteurs à incandescence fatiguent très vite les yeux des acteurs. Les studios Essanay embauchent le jeune ingénieur pour qu'il mette en œuvre un nouveau type d'éclairage. Allan Dwan s'aperçoit vite qu'on y gagne mieux sa vie en écrivant des scénarios ou en réalisant des films, son activité dès 1911. Il commence sa carrière en tournant des films courts de 10 à 20 minutes avec comme principale préoccupation la simplicité et l'efficacité. Il acquiert une bonne réputation avec son premier long métrage Richelieu. Il entre à la Triangle, une compagnie dirigée par D. W. Griffith qui lui apprend à utiliser les gros plans, le contre-jour et à s'affranchir d'une mise en scène théâtrale. En 1916, il conçoit un nouveau modèle de caméra-grue pour filmer les décors gigantesques de Intolérance de Griffith. Dwan dirige les plus grandes vedettes de l'époque, Mary Pickford dans Romance d'autrefois et Molly, Norma Talmadge dans Panthea. Pour la Paramount Pictures, il fait tourner Gloria Swanson à qui il donne quelques-uns de ses meilleurs rôles : Zaza (1923) et Tricheuse (1924). Avec Douglas Fairbanks, il tourne Robin des Bois (1922), chef-d'œuvre du cinéma muet, puis Le Masque de fer (1929), un film de cape et d'épée.



Omniprésente, la forêt, à la fois abri et refuge, garantit l'anonymat au jeune noble dénommé «Robin». Protectrice, elle est l'espace où se régénèrent la fidélité, la droiture, l'honnêteté et la pureté. Elle est aussi la condition de l'exercice de la justice pour tous : un monde idéal, parallèle, où règne la fraternité.



2-

ROBIN DES BOIS, MICHAEL CURTIZ, 1938
DIRECTION ARTISTIQUE : CARL JULES WEYL
(OSCAR 1938 DE AL MEILLEURE DIRECTION ARTISTIQUE)

Ce film, l'un des premiers tournés en technicolor, pousse encore plus loin la symbolique de la forêt en y intégrant de nombreux systèmes d'opposition fondés sur les couleurs. Comme pour rehausser la valeur signifiante affectée à la couleur dans la dramatisation, le contraste est marqué entre les tonalités vives des costumes des personnages et l'environnement froid des murs du château. Robin des bois, tout de vert et d'ocre vêtu, porte haut les couleurs de la forêt, qui se détachent nettement des tons ternes du mur du château et des uniformes des gardes.



Dans l'illustration filmée de mon TFE, le parti pris est le contraire de Robin des bois. Ainsi, le personnage se démarque de la forêt et ne se fonde pas dans cet univers. Il est inapte, étranger, et en décalage avec, incarnant par là la civilisation et notre mode de vie occidental. Ainsi, j'ai choisi de le vêtir d'un costume noir qui contraste avec les fonds colorés. Il ne se fondra avec le décor que plus tard, lorsqu'il achève sa quête.



Carl Jules Weyl

Un directeur artistique d'origine allemande, citoyen américain en 1920 et qui a connu une carrière réussie en tant qu'architecte dans les années vingt. Il a conçu un certain nombre de bâtiments importants dans et autour de Los Angeles, notamment le restaurant Brown Derby, le Hollywood Boulevard Building et le Hollywood Palace Theatre. Weyl a rejoint Warner Brothers, sous contrat de 1934 à 1947, où il a collaboré à deux des films les plus célèbres dirigés par Michael Curtiz: La glorieuse parade (1942) et Casablanca (1942). Il remporta son unique Academy Award pour Les aventures de Robin des Bois (1938), sa conception globale inspirée des illustrations romancées du roman de 1883 de Howard Pyle intitulé «Les aventures joyeuses de Robin Hood de la grande renommée, dans le Nottinghamshire».

B- LA FORÊT HOSTILE
 1- SORCERER, WILLIAM FRIEDKIN, 1977
 DIRECTION ARTISTIQUE : JOHN FOX

« Dans tous mes films, j'ai voulu tourner là où l'action est censée se dérouler et pas en studio parce que la mise en scène doit s'inspirer des vrais lieux, de la vraie lumière. Dans le prologue de *L'Exorciste*, nous sommes allés tourner en Irak, sur un site de fouilles archéologiques où nous avons fait envoyer notre statue du démon. Pour *Sorcerer*, nous sommes allés à Jérusalem pour tourner la séquence où le terroriste interprété par Amidou fait exploser une bombe. Du reste, pendant que nous tournions, une autre bombe, une vraie celle-là, a explosé non loin de notre plateau et nous sommes allés tourner des scènes de rue qui sont dans le film. Il y a tellement d'éléments qui changent la perspective et la manière dont la scène doit être réalisée... C'est la raison pour laquelle, par exemple, je n'ai jamais voulu de storyboards, pour que le film ne soit pas figé sur du papier avant même que le tournage ne commence ».

Télérama; Bruno Icher, Publié le 16/07/2015



Sorcerer met en situation 4 personnages «parias» de la société qui se sont réfugiés dans un village d'Amérique centrale. Ils doivent acheminer de la dynamite instable à travers la jungle. Sur les deux images ci-dessus on peut observer la puissance mécanique et industrielle de l'outil humain opposé à l'immensité indomptable de la forêt.

La forêt tend des pièges et dresse des obstacles aux personnages, poussant leur psychologie à bout. Cette zone sauvage et hostile devient également le reflet des comportements humains et ses possibles travers.

Sur l'image suivante, on peut observer les couleurs chatoyante de la forêt, dans un cadre presque fantastique pour notre regard occidental. Un personnage est perdu au milieu de cet élément qu'il ne contrôle pas, il est à genoux, à terre, terrassé par la puissance de cette nature qui lui barre la route. Par la suite, la puissance technologique va permettre au personnage de sortir de cette impasse dans ce que l'on peut qualifier de victoire de l'homme face à la nature. La forêt joue ici un rôle presque vivant, accompagnant les personnages et les manipulant aux grés des obstacles qu'elle fabrique.





Nous ne sommes plus ici dans la forêt hostile mais sur une rivière traversée par un pont fragile construit en bois. D'après le réalisateur, c'était la scène la plus importante du film mais surtout, la plus compliquée à tourner.

Après une construction qui dure trois mois, pour un coût d'un million de dollars, la décrue a asséché la rivière choisie comme décor en république tchèque. Ils décident de reconstruire le pont à l'identique dans un village aztèque du Mexique. L'arrivée de l'homme qui a réalisé *L'Exorciste* fait fuir une bonne partie de la population superstitieuse, mais il trouve quand même quelques volontaires pour aider sur place.

La scène semble impossible à tourner, tant les camions ne cessent de tomber du pont à chaque prise. Il leur faudra encore plusieurs semaines, et deux millions de dollars supplémentaires, pour obtenir la séquence de douze minutes, la plus angoissante du film.

Les éléments qui se déchaînent, eau, pluie torrentielle et branches forment d'innombrables obstacles tenant le spectateur en haleine et ne laissant aucun répit aux protagonistes de l'histoire. Une fois les personnages presque sauvés, un torrent de branches asphyxie le conducteur du camion, la nature se déchaîne et devient un personnage agressif et imprévisible. Dans l'image ci-dessous on ne discerne plus ni le camion, ni le conducteur au travers de l'épais amas de branchages. L'image devient presque abstraites, une composition graphique. Le personnage est avalé par la nature.

Avec moins de dramaturgie et de violence c'est l'idée du plan tourné sur le marais lors de mon tfe. Le personnage est à peine discernable derrière les branches, il s'avance dans la nature et disparaît effacé par ce personnage secondaire qui prend vie. L'intention est renforcée lorsqu'il est dans le tunnel de branchages et qu'il disparaît à la faveur d'une courbe du tunnel, avalé par cette forêt étrange et mystérieuse.



Ci-dessus, les images filmées de mon tfe. Le motif graphique de *Sorcerer* (au centre) a été repris.

2- TARZAN L'HOMME SINGE, W. S. VAN DYKE, 1932
DIRECTEUR ARTISTIQUE : CEDRIC GIBBONS

La MGM fut créée en 1924 par la fusion de trois sociétés : Metro Pictures Corporation (créée en 1915), Goldwyn Pictures Corporation (créée en 1917) et Louis B. Mayer Pictures (créée en 1918)². Le premier propriétaire de la MGM fut Marcus Loew (1870-1927), l'un des principaux exploitants de salles de cinéma américains. Il plaça Louis B. Mayer à la direction du studio et nomma Irving Thalberg responsable de la partie production. Le studio prit pour devise *Ars Gratia Artis* (L'art est la récompense de l'art) et pour emblème le lion « Leo » en 1928. L'emblème du lion a été créé par Howard Dietz le directeur en chef de la publicité du studio qui s'est inspiré de la mascotte du club omnisports Lions de Columbia de l'Université Columbia³.

Dans les années 1930, toujours sous la direction de Mayer et Thalberg, MGM devint la plus grande société de production d'Hollywood. Elle produisit de nombreux classiques, parmi lesquels *Grand Hotel* ou la série des Tarzan et fit de Greta Garbo et de Joan Crawford des stars. À la suite de fréquentes altercations avec Mayer et Schenck, Thalberg fut rétrogradé en 1932. Mayer engagea alors des producteurs indépendants tels que David O. Selznick pour prendre en charge l'aspect créatif de la société.

Autre grand film d'aventure, ce film présente un visage de la forêt hostile. La forêt tropicale, exotique et inconnue, est associée au danger, à la sauvagerie et au droit du plus fort. Elle est dépeinte en opposition au monde civilisé. Inquiétante, elle abrite des espèces animales dangereuses, des tribus sauvages effrayantes. Elle permet néanmoins au héros d'échapper à ses ennemis en sautant d'arbres en arbres et de vivre son amour avec Jane, hors de toute considération sociale, de pouvoir ou de richesse.

De par le décalage culturel dut à l'époque, la forêt est certes hostile mais, sa vision est ancrée dans une époque colonialiste. Les ennemis des protagonistes principaux sont des animaux sauvages mais également un peuple de pygmée sauvages dont la représentation ne serait aujourd'hui probablement pas tolérée.



Ci-dessus, L'homme perdu face à l'immensité de la nature, thème intemporel. Ici on peut observer les décors studio traités en premier plans qui contrastent avec le deuxième plan peint.

Tarzan sur un arbre dans ce qui s'apparente à un «nid». La forêt le nourrit et le protège, il agit comme un animal mais il reste une représentation de l'homme occidental et aura de manière innée des valeurs héroïques et morales qui le rattacheront à ce monde censé être inconnu pour lui.

Le lion ou la tribu de sauvages, grand ennemi du film. Ils incarnent tout les deux une rupture avec le monde civilisé.

Ce film a été tourné dans les studios de MGM à Los Angeles et au nord de Los Angeles pour quelques prises de vues extérieures.



À l'aube du XXe siècle, l'explorateur britannique Percy Fawcett se rend en Amazonie, où il découvre les preuves d'une civilisation avancée et jusque-là inconnue qui aurait peut-être habité la région. Bien que ridiculisé par l'establishment scientifique, qui considère les populations autochtones comme des sauvages, Fawcett déterminé, soutenu par son épouse dévouée, son fils et son aide de camp, retourne dans sa jungle bien-aimée pour tenter de prouver sa thèse.



Pendant tout le périple en radeau ou en barque, la forêt n'est qu'une toile de fond d'où surgissent des dangers ou des obstacles. Quand nous rentrons enfin dans la jungle dense amazonienne, la mise en scène change. La lumière devient plus mystique, les personnages sont ici aussi absorbés par la forêt. La psychologie des personnages est mise à l'épreuve par la difficulté du terrain, ils sont poussés à bout dans la folie et la mégalomanie.

Sur l'image suivante on observe une figure mystique absorbé par la jungle qui a repris ses droits. A l'instar de cette image, le personnage principal finira par être avalé par cette jungle hostile, succombant à sa folie dans une vision mystique de la cité perdue qu'il recherchait.





Ci dessus, la vue de la cité perdue. Ce qui fait la force de cette image pour moi c'est de ne pas montrer cette cité mystérieuse. On ne discerne qu'un chemin de torches aux travers des collines dans le top-shot de cette séquence. Laisser une part d'imagination et de création au spectateur est important pour moi. A contrario les films de type Marvel sortis ces dernières années font le choix opposé en terme de direction artistique. Face au succès populaire et économique je m'interroge sur ce sujet, faut il faire un produit pré-maché à la portée de tous et surtout ne demandant aucun effort intellectuel ou privilégier une forme de mystère dans le cinéma que nous fabriquons?

Les films tels que *Lost city of Z* permettent à mes yeux de conserver une direction artistique forte tout en gardant un horizon assez large, ce qui fait sa qualité à mes yeux.

Avec pour objectif cette part de mystère, nous avons avec le chef opérateur de mon travail de fin d'étude essayé d'aller dans ce sens sur le décor de la grotte, choisissant par moment de montrer ou ne pas montrer. Ainsi, la lumière est faible, le spectateur découvre l'espace grâce à la torche du personnage mais plusieurs endroits restent dans l'ombre, fabriquant ainsi du mystère et sollicitant l'imagination du spectateur.

«La cité perdue de Z a été shooté dans les provinces de Magdalena et de Guajira, près de la côte caraïbe de la Colombie. Le film a été réalisé avec les services de production de Cinempressa et a été réalisé par le célèbre cinéaste colombien Felipe Aljure.

Le site principal était la rivière Don Diego, dans le parc national de la Sierra Nevada, où le film *The Mission* a été tourné. Le parc de la Sierra Nevada fait partie de la plus haute chaîne de montagnes du monde, la Sierra Nevada de Santa Marta, déclarée réserve de la biosphère par l'UNESCO en 1979 et l'un des plus beaux endroits de la planète. Les montagnes étaient le berceau de la civilisation très avancée de Tairona et sont maintenant habitées par quelque 70 000 autochtones appartenant aux groupes ethniques Kogi, Arhuaco, Kankuamo et Wiwa. Le parc abrite la légendaire cité perdue (Ciudad Perdida), ancienne ville autochtone et site archéologique construit entre le VIIe et le VIIIe siècle de notre ère.

Pour le film, plusieurs villages autochtones ont été construits, dont deux dans les éco-hôtels Rio Piedras et Taironaka, où la Ville perdue de Z a été recréée. Palomino, Quebrada Valencia et Casa Loma, où une plantation d'hévéa a été créée, sont également situées en Colombie.»



JEAN VINCENT PUZOS DIRECTEUR ARTISTIQUE

«Le concepteur est censé concevoir le film, trouver son aspect, sa couleur, sa texture et son emplacement; choisir où et comment tirer, que ce soit sur scène ou sur place, et dans quel pays. Vous êtes le premier à être engagé dans un film et celui qui aide la production à décider de son apparence.»

Il est là pour approfondir le développement du personnage.
«Nous demandons aux acteurs: 'Que voulez-vous de plus? Que pensez-vous de cette pièce, de ce salon ou de cet espace?' La plupart du temps, nous ajoutons plus de détails à cause de l'acteur. S'ils veulent ajouter quelque chose de très spécial, comme un livre, des détails devant la télévision, il s'agit simplement de développer la dimension, la réalité et la vie du personnage.»

Le design d'une production évolue.
«Il est très important que l'acteur travaille avec l'équipe de conception de la production. Je suis ouvert à la communication avec les acteurs, mais si je ne suis pas d'accord, je ne suis pas d'accord ... Parfois, un acteur est un travail en cours et essaie de deviner ce qui serait bon pour son personnage. Si je suis obligé de changer quelque chose, je le change: la lampe, le tapis. Ce n'est pas douloureux pour moi, mais pour le réalisateur, [ça peut être] vraiment pénible parce que c'est sa vision.»

L'ensemble est transmis au réalisateur pour la production.
«La plupart du temps, vous concevez, construisez et livrez le décor le matin du premier jour de tournage. Après cela, vous passez peut-être le premier jour sur le plateau et vous aidez le réalisateur à comprendre le plateau, car vous savez exactement quels sont ses points forts, ses faiblesses, où tirer et où est le meilleur Angle de vue. Vous aidez toujours le réalisateur à trouver un espace qui corresponde à l'histoire, qui la développe. Vous restez sur le plateau pour aider le réalisateur à comprendre ce que vous avez construit, et ensuite, bien sûr, c'est du freestyle. Ils font le film et ils vous écoutent ou pas!»

Le design de production est une architecture au rythme rapide.
«Je suis un architecte et je travaillais pour un designer japonais. Soudainement, l'architecture était trop lente pour moi. Construire deux ou trois projets tous les deux ans était trop lent. En faisant des films, je fais des centaines de sets chaque année. C'est trop cool. Lorsque je rencontre des architectes qui viennent me montrer leur book, je les pousse à se lancer dans la conception de la production car il existe de nombreuses façons de l'apprécier et, maintenant, il y a de plus en plus de travail partout. Vous avez tellement de responsabilités dans la conception de films. C'est très excitant.»

Le Point : The Lost City of Z est votre première fresque historique. Est-ce une façon d'entrer dans le cinéma hollywoodien ?

Le réalisateur, James Gray, qui a bien cru que le film ne se ferait pas. James Gray : Je n'ai jamais tourné pour un grand studio, mes films ont tous été financés de façon indépendante. Je vis à Los Angeles, en marge du système, et sans voir la production annuelle de blockbusters. Je regarde beaucoup de films classiques. Il y a plus de beauté dans un plan de Fellini que dans une année de cinéma hollywoodien contemporain. J'ai tourné The Lost City of Z en 35 mm alors que tout le monde est passé au numérique et que, dans la jungle, c'était loin d'être facile. Ce film est plutôt une avancée sur mon propre chemin parallèle.

Le film est le portrait d'une obsession qui met tout en danger, y compris la vie personnelle...

J'ai adapté un livre formidable de David Grann. Pour me l'approprier, j'ai dû rendre l'histoire personnelle. L'un de ces points de rencontre a été l'obsession. Pour faire des films, il faut être obsessionnel ! Je me retrouve régulièrement dans une situation comparable à celle de Fawcett, qui doit quitter ceux qu'il aime, sa femme et ses enfants, pour assouvir sa passion. Il est comme un artiste : habité par une nécessité intérieure absolue.

C'est effrayant et fascinant, ce besoin d'accomplir quelque chose dont est seul à voir l'importance
C'est effrayant et fascinant, ce besoin d'accomplir quelque chose dont on est à peu près seul à voir l'importance. Fawcett est convaincu que les ruines aperçues lors de l'une de ses expéditions témoignent d'une civilisation indienne glorieuse. Dans l'Angleterre coloniale et raciste, ça passe mal. Je trouve intéressant le lien avec la rhétorique raciste de Trump aujourd'hui. Enlevez les costumes, tout est là.

Votre film s'inscrit dans un genre qui a donné des chefs-d'œuvre, d'Apocalypse Now à Fitzcarraldo. Comment tenir de telles références à distance ?

Ces films sont magnifiques, mais je n'y ai pas tant pensé que ça. Il y a des moments du film où l'histoire nous amène sur des territoires comparables. Depuis que je travaille avec Darius Khondji (directeur de la photographie, NDLR), je puise encore plus dans la peinture. Dans ce cas, notre référence, c'était le Douanier Rousseau. La jungle devait être à la fois attirante, splendide, mais aussi un paysage mental. Les films d'aventures ne m'intéressent que s'ils sont profondément intimes. L'aventure ici est intérieure, la jungle pourrait être remplacée par autre chose. Ce qui compte, c'est la quête, une quête romantique, inlassable et, bien sûr, secrètement tragique.

4- APOCALYPSE NOW, FRANCIS FORD COPPOLA, 1979
DIRECTEUR ARTISTIQUE : DEAN TAVOULARIS

« Mon film n'est pas un film. Mon film ne traite pas du Vietnam. Il EST le Vietnam. Exactement comme il était. C'était fou. »

Francis Ford Coppola.

De même que dans *Lost city of Z*, la jungle ne représente qu'une toile de fond dans les premiers temps du film. Par la suite, elle prend plus de place, tendant des embuscades aux personnages. On retrouve la figure classique de tribus indigènes hostiles et du bestiaire dans plusieurs scènes. Au fur et à mesure de l'avancée, la jungle change, les personnages entrent progressivement en transe avec la nature, mis à l'épreuve par la perte de leurs camarades et la guérilla qu'ils mènent, certains personnages craquent et s'abandonnent à la forêt.

Plus nous nous rapprochons de l'objectif, plus la situation s'inverse, la nature n'est plus un ennemi, l'humain devient clairement le mal qui habite cet endroit.

Dans les images ci-dessous nous pouvons observer le thème des grands espaces et de l'homme perdu face à la nature, notamment dans la jungle où les personnages sont minuscules, écrasés par la flore environnante.



On note que Coppola utilise parfois des filtres orangés (surtout au début) qui achèvent de parfaire l'esthétique visuelle du film. Le point fort d'Apocalypse Now c'est son atmosphère. Plus on avance, plus on va au cœur des ténèbres. On a même l'impression de passer des paliers. Je pense notamment à la scène où le bateau de Willard arrive près de la frontière cambodgienne où a lieu une bataille pour un pont dans la nuit. Ces images sont dignes de l'enfer de Dante. Elles semblent représenter le bout du monde, avant d'entrer définitivement dans l'enfer total (le repaire de Kurtz). Coppola a donc su poser un climat tellement prenant que son film en devient métaphysique. On a l'impression de faire un trip. Après la vision d'un tel film on se sent un peu shooté. C'est rare d'avoir des œuvres capables de produire de telles sensations au spectateur. Et là encore, on le doit, je pense, aux conditions de tournage extrêmes et folles.

Autre détail de réalisation que l'on souligne peu, c'est que dans Apocalypse Now, les acteurs regardent parfois la caméra directement. Un procédé qui contredit toutes les règles de tournage mais qui sert peut être à mieux impliquer le spectateur. Cela expliquerait aussi l'immersion totale dans le trip métaphysique qu'est Apocalypse Now.

Par sa réalisation, Coppola signe un véritable Opéra ténébreux et barbare qui vous entraîne dans les territoires les plus sombres de l'humanité. Visuellement, c'est l'une de ses plus grandes réussites, l'esthétique s'assombrissant en même temps que le récit.

Cela dit Apocalypse Now ne peut être considéré comme une représentation vraiment réaliste du Vietnam. Et c'est l'un des principaux reproches faits au film à sa sortie. Stanley Kubrick par exemple voit le personnage de Kurtz comme une sorte de King Kong, alors que Brian De Palma y voit Attila. On ne retrouve d'ailleurs pas vraiment d'aspect politique du Vietnam. A ce sujet De Palma déclara également : « je crois que la politique ne constitue pas le point fort de Francis. Fondamentalement, ça ne l'intéresse pas ». Ce qu'on avait déjà pu noter dans Conversation Secrète. Mais concernant le film en lui-même, le surréalisme de Coppola ne doit pas se voir comme une faute de goût, il illustre parfaitement Apocalypse Now qui est avant tout un trip au Cœur des ténèbres et une métaphore de la guerre du Vietnam. C'est justement cet aspect métaphorique qui rend le film absolument génial.

« Qu'une culture puisse mentir sur ce qui se passe en temps de guerre, que des êtres humains soient brutalisés, torturés, mutilés et tués et que tout cela soit présenté comme moral, voilà ce qui m'horripile. »

Déclare Coppola au sujet du film.

Lorsque l'on noue de tels liens avec un réalisateur comme Francis F. Coppola, est-ce facile de travailler avec quelqu'un d'autre ?

Non, c'est un peu comme être infidèle alors que vous êtes marié. A un certain moment, dans une telle relation de travail, il n'y a plus besoin d'expliquer quoi que ce soit – à nouveau comme dans un couple, où au début de votre liaison il faut dire ce que l'on aime ou pas –, toutes les bases sont établies. Vous n'êtes pas pour autant en pilotage automatique. J'espère retrouver ce que j'ai connu avec Francis : par exemple, on ne se mettait pas autour d'une table à détailler le scénario scène par scène, ce qui prend non seulement du temps, mais qui est aussi un peu inhibant. On se voyait à des fêtes, on discutait de tout et de rien, et des idées nous venaient en regardant une femme passer dans la rue, une serveuse arriver dans une pièce avec du champagne, ou en parlant à un chauffeur de taxi. Les idées surgissent dans un contexte plus général, et plus vous avez une relation suivie avec un cinéaste, plus ces idées viennent naturellement, et plus elles sont fructueuses.

Quelle est l'expérience la plus mémorable de votre parcours ?

Sans aucun doute Apocalypse Now, surtout parce que c'est une expérience qui a eu des conséquences dans ma vie. Travailler sur un film est toujours une expérience intense, mais sur Apocalypse, ce n'était pas comme sur n'importe quel film. L'histoire nous imprégnait, on devenait comme les personnages, un peu dingues. La semaine, nous étions poussés par la routine de la journée, mais je détestais les jours où l'on ne travaillait pas : aujourd'hui, quand j'y repense, j'en ai encore des frissons...

numéro 04 Par Leonard Bloom

C- LA FORÊT LIEU DE TRANSITION ENTRE LE MONDE RATIONNEL & OCCULTE
 1- NOSFERATU LE VAMPIRE, FRIEDRICH WILHELM MURNAU, 1922
 DIRECTEUR ARTISTIQUE ALBIN GRAU

L'histoire débute par une scène terrible dont la forêt est le décor. *Nosferatu*, adapté du roman *Dracula* de Bram Stoker, commence lorsqu'un agent immobilier de Brême se rend dans les Carpates afin d'apporter un titre de propriété au Comte Orlock, qui n'est autre qu'un terrifiant vampire. Dès les premières séquences, le jeune agent immobilier traverse la forêt montagneuse d'Europe centrale, sur la route qui mène au château de Nosferatu. Une forêt décharnée, haute et froide, presque morte et pourtant qui semble si puissante tant elle est étendue. À mesure que le jeune homme approche du château, le pouvoir maléfique de cette forêt, totalement déserte, aux confins du monde, devient de plus en plus important. Corrompue par le mal, soumise ou alliée au vampire - on ne sait - elle semble protéger le château. Le passage vers la mort, le désespoir et la peur, symbolisé par un pont, se trouve justement au cœur de cette forêt. «Et quand il eut passé le pont, les fantômes vinrent à sa rencontre» est l'un des cartons les plus célèbres du cinéma muet. La forêt incarne ce lieu de transition entre le monde rationnel, rassurant, peuplé d'humains ordinaires et celui, terrifiant, de l'occulte et du fantastique, habité par les monstres et autres créatures du diable. Avec *Nosferatu*, le ton est donné. D'emblée la forêt occupe un rôle-clef dans le cinéma fantastique, et en particulier dans les films d'épouvante.



Le film est centré sur l'arrestation, l'incarcération et l'évasion de trois hommes. Il rejette les conventions du film d'évasion en mettant l'accent sur l'interaction entre les condamnés plutôt que sur la mécanique de l'évasion. Un élément clé du film est la lenteur de la caméra de Robby Müller, qui capture l'architecture de la Nouvelle-Orléans et du bayou de Louisiane dans lequel les compagnons de cellule s'échappent.

Ici les personnages retrouvent leur liberté dans le bayou. Leurs interactions, leurs conversations ne sont plus les mêmes. Ici la nature les protège, formant une bulle temporelle autour des personnages. La qualité graphique des plans permet au film de ne pas s'épuiser malgré un rythme lent.

Ce noir et blanc profond qui donne au film la force de l'expressionnisme allemand, les échos du muet grâce aux fabuleuses mimiques de Benigni, ainsi que ces longs travellings sur une ville qui donne envie de la connaître, d'arpenter ses rues, de respirer le fonds de son air humide, voyage résonnant d'une musique de circonstances, aux accents blues, balade douce-amère. Il y a une magie, incontestablement que Jarmusch possédait alors, pour nous emmener avec lui dans son univers singulier. Un monde follement incarné par ce trio de pieds nickelés incarnant des valeurs humaines, de grands Hommes égarés dans le Bayou. Benigni, Waits et Lurie redonnent ses lettres de noblesse au mot Fraternité. Il nous font ressentir la force d'une Amitié quand tout fout le camp. C'est aussi cela Down by law, une ode à l'amitié dans un écrin de road-movie, de fuite en avant qui paradoxalement ne s'étend que sur une poignée de kilomètres, pour mieux s'installer dans la torpeur et le silence de cellules.



D-
1-LA FORÊT ENCHANTÉE, MALÉFIQUE
BLANCHE NEIGE ET LES 7 NAINS, 1937

Tantôt enchantée, tantôt maléfique, la forêt est indissociable des films fantastiques de Walt Disney. Avec le premier long-métrage animé de l'histoire du cinéma, la forêt est d'abord présentée comme intimidante et hostile. Blanche neige y est conduite malgré elle par un garde-chasse qui a pour mission de la tuer. La forêt se révélera bonne et pleine de vie. Les animaux qu'elle abrite ne tarderont pas à voler à son secours, l'emmenant jusqu'à la maison des sept nains.

Les arrière-plans créés par Samuel Armstrong et son équipe sont des mondes qui semblent avoir leur propre histoire. Ces décors influencent directement les personnages, comme peuvent le faire de vrais décors dans un long métrage classique. L'environnement est aussi expressif que la gestuelle des personnages.

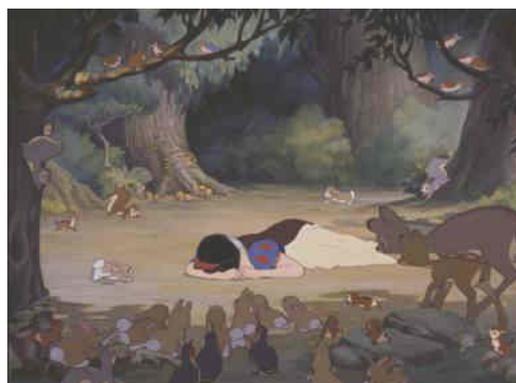
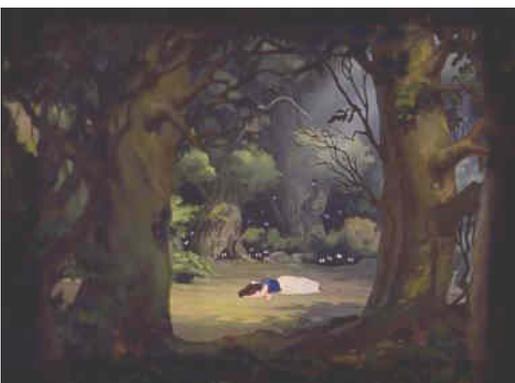
Une fois qu'une scène de l'histoire est approuvée, un artiste crée un dessin au crayon (maquette) qui sert de projet pour la composition de la scène. La maquette est composée de plusieurs couches sur lesquelles sont isolés les différents éléments de la scène (par exemple, sur une couche est représenté une table, et sur une autre un objet censé se trouver sur cette table). Le but de la maquette est de déterminer l'emplacement de l'action et le mouvement de caméra qui sera utilisé. Les maquettes sont ensuite utilisées pour positionner les personnages et servent de modèle pour colorer les arrière-plans définitifs.

La forêt malveillante de la scène de la fuite, dans laquelle les arbres prennent vie, prend racine dans l'iconographie européenne du XIX^e siècle dont le Norvégien Theodor Kittelsen, l'Anglais Arthur Rackham, le Belge William Degouve de Nuncques ou le Français Gustave Doré.

Le chalet des nains, second édifice du film, « réunit à lui seul toutes les caractéristiques de l'architecture selon Disney ». Il est l'œuvre d'Albert Hurter, architecte de formation ayant fait une partie de ses études en Europe du Nord. D'après les recherches de Girveau dans la bibliothèque du studio, deux ouvrages semblent avoir inspiré Hurter, l'un sur les chalets russes et l'autre La Merveilleuse Histoire du bon Saint Florentin d'Alsace (1925), illustré par l'Alsacien Hansi qui comprend « un ermitage en bois et en terre crépée dans une forêt profonde peuplée de faons, de lapins et d'écureuils attendrissants ».



On peut noter l'évolution de la forêt qui se meut progressivement comme dans un cauchemar. Blanche neige se réveille ensuite dans un monde enchanté et merveilleux. Il est à noter que le graphisme de la forêt a inspiré de nombreux films à venir, étant sans doute ancré dans l'imaginaire collectif.





Trois dirigeants des royaumes voisins traitent de leurs obsessions : un roi est un libertin fornicateur, un autre est captivé par un animal étrange et une reine est consumée par son désir d'enfant. Dans ce conte, les personnages ne sont plus des clichés de princesses et magiciennes classiques. Chacun a une part de vices propre à l'être humain qui est exacerbé jusqu'à la perversion. Le conte magique devient vite malsain et sombre, offrant une vision revisitée et alternative à des histoires pour enfants (dans lesquelles les vices sont souvent présents mais en filigranes).



On peut noter l'influence picturale assez forte dans la composition des images de ce film, notamment avec cette référence à La Venus. L'art pictural est souvent omniprésent dans la direction artistique des films et nous pouvons y retrouver de nombreuses évocations symboliques.

Le directeur de la photographie Peter Suschitzky, AFC, parle de son travail sur «Tale of Tales», de Matteo Garrone

«On était presque tout le temps dans des décors réels. Que ce soit ce canyon dans lequel se déroule la poursuite avec l'ogre, qui est une voie taillée à la main par les Étrusques il y a plus de 2 000 ans, les châteaux en Italie ou même le décor de la rivière avec ses rochers extraordinaires qui ressemblent à des écailles de poissons démesurées... Les seules exceptions ont été la grotte où la princesse tente d'échapper à la chauve-souris géante, son évasion du repère de l'ogre sur fond vert, la maison des deux sœurs et l'affrontement sous-marin entre le roi et le monstre des abysses également sur fond vert. Heureusement, j'ai pu travailler avec une équipe qui déployait à chaque fois des trésors d'improvisation pour arriver à s'adapter à des situations souvent peu ou pas préparées. Et puis les Italiens sont vraiment très forts en sculpture de créatures.»



Ici, nous pouvons opposer une forêt protectrice à une forêt hostile et maléfique. La forêt accueillante prend vie et devient maléfique au fur et à mesure de l'histoire. Cette vie personnifie la forêt en lui donnant le pouvoir de se mouvoir, illustration des peurs ancrées dans notre culture et inconscient collectif. Graphiquement un parallèle peut être fait avec plusieurs mouvements de peinture. Ainsi la forêt romantique et paisible devient expressionniste et menaçante.

D'un point de vue de construction de l'image on peut noter un parallèle avec le travail accompli dans la construction du décor studio. En effet, un premier plan plus travaillé vient apporter du détail, un deuxième plan plus flou apporte de la profondeur et le fond peut ici être qualifié de «découverte», des formes presque abstraites qui participent à asseoir l'image.

Le dessin animé se voulant réaliste, un film live fut tourné sous la direction de Clyde Geronimi et d'Eric Larson afin d'aider les animateurs dans leur travail. Jamais un dessin animé de Walt Disney n'avait bénéficié d'un travail préparatoire aussi poussé. La production du film dura cinq ans au lieu de trois habituellement en raison de l'utilisation du format Technirama 70 mm (les décors étant bien plus larges, il fallut plus de temps pour les réaliser). Deux caméras multiplanes furent employées : l'une verticale pour les scènes de forêt et l'autre horizontale lorsque l'on pénètre à l'intérieur du château.

Les artistes comme Albert Hurter, Gustaf Tenggren et Mary Blair avaient influencé les dessins animés précédents, mais jamais l'un d'eux n'avait été à la fois le créateur du style graphique du film et le superviseur des décors. Disney choisit Eyvind Earle comme directeur artistique de La Belle au Bois Dormant. Il réalisa entre 1954 et 1959 des centaines d'études préliminaires et décors panoramiques à la gouache, sa technique de prédilection.



Traité avec un soin extrême, le décor a un rôle capital dans les films de Disney. La Camera multiplans, caméra inventée et utilisée par les studios Disney, nécessite de grands décors panoramiques le long desquels elle peut se déplacer. Peints à la gouache sur carton, sur verre ou sur celluloïd pour les premiers plans, ces décors sont réalisés par des artistes spécialisés.

Les repérages sur le terrain, y compris en Europe, sont fréquents. Le village de Pinocchio est ainsi directement emprunté à la cité médiévale de Rothenburg en Bavière. Le château de La Belle au Bois Dormant est un croisement entre les enluminures des Très Riches Heures du Duc de Berry, les dessins de Viollet-le-Duc et les extravagances architecturales des châteaux de Louis II de Bavière. Les forêts s'inspirent de la peinture chinoise du XVIe siècle, d'estampes japonaises ou des forêts américaines ou anglaises. Quant aux vues à vol d'oiseau, elles empruntent aux peintres régionalistes américains Grant Wood et Thomas Hart Benton. On reconnaît bien l'influence de paysages de Gaspard Friedrich et de Arnold Böcklin dans Fantasia, comme celle des primitifs flamands et italiens dans les décors de La Belle au Bois Dormant



Maleficent (2014) est une ré-interprétation de l'univers de la belle aux bois dormants, classique de Disney. Ici, l'histoire prend place du point de vue de la magicienne Maléfique. L'histoire oppose un monde merveilleux et féerique qui est perverti par l'avidité des hommes. On peut ainsi opposer des visions artistiques différentes des mêmes décors qui évoluent en fonction de l'histoire et reflètent l'état d'esprit de la protagoniste principale. L'univers féerique devient sombre et bleuté, symbole de la noirceur. Les racines et la forêt deviennent plus acérées, plus agressives. La forêt merveilleuse se mue en terre sombre et hostile, reflétant les peurs de l'Homme, à l'image des ronces géantes qui barrent l'entrée du sanctuaire végétal.

De cette inspiration, je pense cependant que au moment où tout est possible grâce à la 3D, la direction artistique de ce film s'embourbe peut être dans un copié collé de la précédente version. En effet, là où la peinture nous permet de fabriquer un imaginaire, ici l'opulence de détails gothiques charge trop l'image et trahit l'imagerie numérique. A mes yeux ce film manque cependant de sobriété.

3- LA FORÊT NON PLUS COMME UNE TOILE DE FOND MAIS COMME UN ÉLÉMENT SCÉNARISTE

1- LE REFLET D'UN QUESTIONNEMENT COLLECTIF
1- AGUIRRE LA COLÈRE DE DIEU, WEMER HERZOG, 1972

La forêt d'Amazonie acquiert une densité poétique rare. Aguirre, un conquistador mégalomane parti explorer la forêt amazonienne, se heurte à une force naturelle hostile d'une telle puissance qu'elle finit par le détruire, lui et les siens. Finissant par perdre l'esprit, et sujet à des visions baroques, il voit son bateau perché au sommet d'un arbre.



On découvre une file ininterrompue de soldats et de porteurs qui gravissent lentement en file indienne le flanc abrupt de la montagne. Un long plan large, pas de visages, des silhouettes que l'on distingue à peine : le film s'ouvre de manière magistrale sur cette vision d'une armée écrasée par le paysage, rendue fantomatique et irréelle par la façon dont elle surgit de la brume. Une image sublime, inoubliable, qui doit certes beaucoup à la chance mais aussi à cette conception qu'a Herzog du tournage où, les sens toujours en éveil, il faut être prêt à saisir ce qui advient naturellement. C'est pour toujours être prêt à tourner, toujours être dans l'acte de filmer, toujours être dans le film que Herzog privilégie la légèreté de l'équipe et des dispositifs, même lorsqu'il s'agit comme dans cette scène de guider un grand nombre de figurants en costumes.

« La forêt vierge vue du ciel ondulait sous moi, apparemment paisible, mais ce n'était qu'une illusion car la nature n'est jamais paisible en son être intérieur. Elle se défend contre les dompteurs qui veulent la dénaturer et elle les ramène au rang d'animaux domestiques et de cochons rosés, qui finissent par s'évanouir ensuite comme du gras dans une poêle. »

Conquête de l'inutile, Werner Herzog, 2004

Chez Werner Herzog, la nature est féroce, dangereuse, c'est un territoire de prédation et de mort. On se confronte toujours à elle, il n'y a pas d'osmose possible. Le territoire de l'homme et le territoire de la nature sont incompatibles, il y a forcément confrontation. Lorsque la nature passe du côté des hommes, elle est forcément pervertie : des animaux domestiqués n'ont plus aucun lien avec leur nature propre (comme les animaux de foire ridiculisés à la fin de *La Ballade de Bruno*), d'autres sont brutalisés et maltraités (*Les Nains* aussi ont commencé petits). Lorsque c'est l'homme qui traverse la frontière, c'est la maladie, la mort et la folie qui le guettent : Herzog sombrant dans son périple africain, Aguirre et ses hommes, ou encore Timothy Treadwell dans *Grizzly Man*, déchi-
queté par les grizzlis...

Il faut appréhender la nature pour ce qu'elle est, un espace dangereux, inamical, il ne faut pas en avoir une vision idyllique. Herzog se moque ainsi de Kinski qui, durant le tournage d'*Aguirre*, se pavane dans la nature devant les photographes, déclarant qu'il se sent en communion avec elle, qu'il a le sentiment d'appartenir à un grand tout. Kinski qui en réalité ne supporte pas les conditions de tournage et ne cesse de pester et de s'emporter. Herzog, lui, ne voit que le chaos, la mort, la prédation et c'est justement ce qui l'intéresse dans le fait de tourner au cœur de la jungle : cette vision de la nature rejoint cette idée que l'homme est prisonnier d'un monde inhospitalier, condamné à errer dans une prison à l'échelle d'une planète. Dans *Aguirre*, Herzog nous fait sentir le poids de la jungle, son omniprésence, son danger. Elle digère les hommes, se nourrit de leur vitalité, étouffe leurs corps et leurs âmes. La fatigue physique des acteurs fait partie de ce travail de restitution d'une vérité profonde de la jungle qui s'incarne à l'écran dans ce film fiévreux.

Lorsque Herzog raconte dans *Sur le chemin des glaces* sa longue marche entre l'Allemagne et la France, lorsqu'il écrit le journal de tournage de *Fitzcarraldo*, lorsqu'il tourne *Fata Morgana*, toujours il y a cette fièvre. La fièvre, c'est le corps et l'âme qui sont dans un tel état de fatigue que le monde se transforme. Des visions surgissent et les sens en éveil découvrent de nouveaux stimuli. C'est un état où l'homme est nu et sans défense. Amener ses films, ses acteurs et lui-même à être dans cet état fiévreux est pour Herzog primordial car c'est là qu'il peut saisir quelque chose de la condition humaine. Il peut toucher du doigt la fragilité, le dénuement de l'existence mais aussi découvrir des forces cachées qui alors se révèlent.



Il montre une forêt en opposition avec la civilisation moderne, celle de l'homme blanc et de ses armes à feu, celle de la violence et de la perversion. Berceau et garante de la pureté, de la beauté, la forêt incarne les valeurs éternelles. L'œuvre dénonce les désordres et les menaces que le monde moderne et industrialisé fait peser sur les Indiens d'Amazonie.



Sur les images ci-dessus on saisit ce contraste et le choc entre les deux mondes. Le monde moderne est opposé à la nature grandiose.

La séquence où le personnage escalade un gratte ciel est particulièrement chargée de sens. Elle met en évidence le décalage de ces deux mondes. Le thème de la nature est étendu sur ce building austère en béton par la présence de plantes qui entourent le personnage. Le décor joue ici un rôle presque sarcastique.



John Boorman

C'est dans la jungle brésilienne que Boorman tourne son film La Forêt d'émeraude, dont la vedette est son fils, Charley, alors âgé de 18 ans. La Forêt d'émeraude relate une histoire vraie survenue au début des années 1980 et fait partie d'une série de films tournés dans la jungle équatoriale au cours des années 1985 - 1991 et auxquels on peut rattacher La Mission de Roland Joffe, Medicine Man de John Mc-Tiernan et En liberté dans les champs du seigneur de Hector Babenco.

La lecture de Carl Gustav Jung l'a beaucoup influencé, notamment sa théorie sur les mythes comme fondements vivants de la société et de la psychologie individuelle et collective, idée qui transparaît dans Excalibur notamment.

L'œuvre de John Boorman confronte d'ailleurs la représentation des mythes à l'expérience du réel, s'amusant parfois à les déconstruire ou à mettre au jour leur vacuité. Deliverance (Délivrance), par exemple, met à mal la légende du bon sauvage et montre comment une excursion en canoë à but écologique se transforme en retour à la barbarie originelle, au cœur d'une nature hostile.

3- MISSION, ROLAND JOFFÉ, 1986
DIRECTION ARTISTIQUE : STUART CRAIG ET JACK STEPHENS

L'action se déroule au XVIII^e siècle lors de la conquête du Nouveau Monde par l'Occident. La forêt devient enjeu de pouvoir. A qui reviendra le contrôle de ce territoire et pourquoi faire ? Les Jésuites, respectueux des Indiens et de leur univers, affrontent les propriétaires terriens espagnols et portugais qui ne supportent pas de ne pouvoir exploiter à leur guise hommes et terres.



Kurosawa, comme souvent, met en scène un tandem d'hommes. C'était déjà le cas dans son premier film *La légende du grand judo* où le maître transmettait à l'élève ou dans *Barberousse* qui voyait s'affronter un maître fou et un élève sage. Il ne s'agit toutefois pas ici de deux hommes partageant la même culture. Comme dans *L'ange ivre* qui voit se rencontrer un gangster et un médecin, rien ne destinait à se rencontrer un militaire cartographe et un chasseur mongol, un homme avec femme et enfant avec celui dont le fils et la femme sont morts de la variole.

Il y a des actions mais pas d'aventure. Les personnages marchent comme dans *La forteresse cachée* mais sans même le prétexte de l'or caché ou du royaume à reconquérir. Kurosawa est fordiste dans l'hommage aux morts du début où Arseniev vient se recueillir sur la tombe d'un homme dont on a oublié le nom comme le sénateur sur le cercueil de Liberty Valance. Il s'agit d'une amitié sans que l'un finisse par ressembler à l'autre. Chacun garde sa part d'irréductible tout en ayant un respect de l'altérité. Ces deux hommes hétérogènes font du chemin ensemble. Tout deux sont des nomades qui décryptent les traces dans la nature et pensent à ceux qui viendront après eux. Dersou est empirique alors qu'Arseiev dessine pour faire des cartes. Il sert les autres, non pas directement, mais au travers d'une représentation. Ces deux manières divergentes sont exprimées lorsque Dersou dit adieu à Arseniev en s'éloignant de manière orthogonale à la voie ferrée qui relie les villes.

Cette histoire de dépendance et d'amitié s'inverse dans ses deux parties. C'est d'abord Dersou qui construit un toit pour Arseniev qui le protège d'une mort certaine dans la taïga où souffle la tempête de neige. C'est ensuite Arseniev qui offre un toit à Dersou, conscient que ses capacités physiques baissent et qu'il ne pourra survivre dans la forêt. C'est en effet la force de la nature que célèbre Kurosawa bien plus que son aspect prétendument zen. C'est la boue, la neige, la force du vent qui nécessite de savoir anticiper. Dans ce film profondément humaniste, Akira Kurosawa crie son amour de l'homme et de la nature. On se laisse emporter par cette épopée humaine, par les valeurs de l'amitié, sans que le film ne bascule dans la naïveté ou le sentimentalisme. C'est un film profondément «écologiste», qui nous met en garde contre la destruction de notre milieu naturel et nous demande de penser à ceux qui viendront derrière nous. Le réalisateur déclarera :

«La relation entre l'être humain et la nature va de plus en plus mal... Je voulais que le monde entier connût ce personnage de russe asiatique qui vit en harmonie avec la nature... Je pense que les gens doivent être plus humbles avec la nature car nous en sommes une partie et nous devons être en harmonie avec elle. Par conséquent, nous avons beaucoup à apprendre de Dersou.»
(dans Donald Richie, *The films of Akira Kurosawa*).

Dans un style beaucoup plus apaisé, une magnifique forêt sibérienne, la Taïga. Une forêt qu'il faut connaître, aimer, admirer, afin de s'en faire une alliée. Le héros, ingénieur russe, est chargé d'en dresser des relevés topographiques en 1902. Il rencontre un chasseur nommé Dersou, du peuple de la Taïga. Un homme qui vit intimement avec la forêt et avec lequel il noue une belle amitié. Cette œuvre sereine est un chant lyrique qui dit la beauté des arbres, la douceur de la neige et le mystère de la vie partout présente. Dersou établit entre la nature et lui un langage instinctif, parlant aussi bien avec le feu qu'avec les tigres. Chasseur hors pair, il connaît tous les secrets, tous les caprices et tous les dangers de la Taïga. C'est un guide spirituel qui réconcilie l'homme avec la terre, la forêt.



L'idée d'un personnage seul face à la nature, sans repère est reprise dans le film issu du tfe. Ainsi, j'ai essayé de retrouver les couleurs automnales des plans ci-dessus.

D'un point de vue plus scénaristique, la perte de repère dans une nature sauvage était un élément indispensable que je souhaitais explorer.



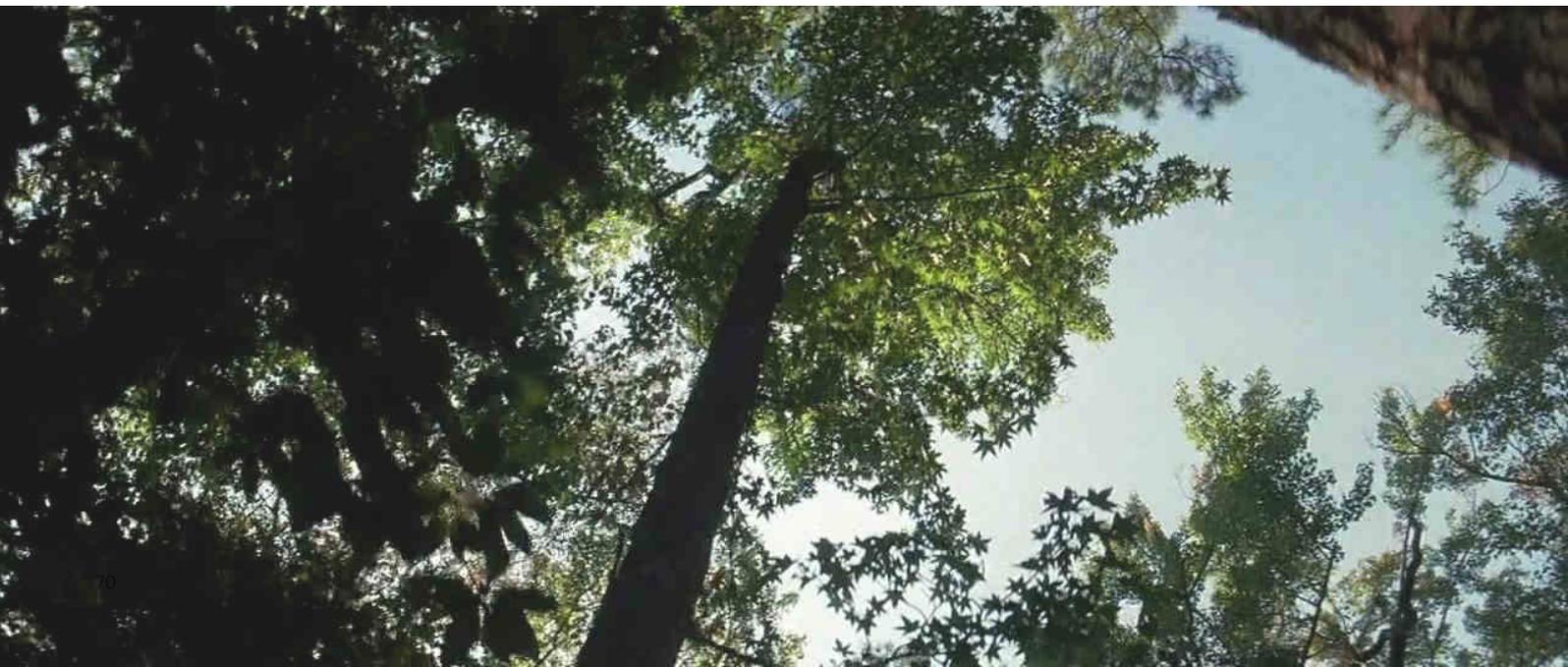
- 11- LE CINÉMA FANTASTIQUE
 1- EVIL DEAD, SAM RAIMI, 1981
 CHEF DÉCORATEUR : ROBERT GILLIES

La forêt vivante, maléfique, perverse, cruelle, habitée par un esprit malin, joue ici le premier rôle. Une fois l'esprit du mal convoqué involontairement par des jeunes gens partis passer des vacances dans une vieille cabane au milieu des bois, ceux-ci se font exterminer les uns après les autres, à grand renfort d'effets sanglants. La forêt prend une part active à leur extermination. Une scène frappe particulièrement les esprits : celle du viol d'une des vacancières par les arbres de la forêt, dont les branches et les racines sont animées d'une force démoniaque.



- 2- LE NOUVEAU MONDE, TERRENCE MALICK, 2006
 CHEF DÉCORATEUR : JACK FISK

Dans tous ces films d'aventures, qu'ils soient épiques, guerriers, ou initiatiques, il est frappant de constater que l'homme de la forêt est toujours présenté en opposition avec l'homme blanc, le citadin, issu de la civilisation moderne, de la technologie. Non que l'un soit meilleur que l'autre, comme le montre le réalisateur Terrence Mallick dans Le Nouveau Monde. Bien souvent, il s'agit d'un rendez-vous manqué, comme si la culture matérialiste de l'Occident ne pouvait composer, s'allier ou simplement coexister avec l'univers sauvage de la forêt.



La forêt est un personnage en soi. Des Hommes-arbres, les «Ents», sont les gardiens des arbres. Considérés comme des êtres à part entière, ils sont doués de langage, de noms et d'une histoire. Les hommes-arbres, incarnés par le personnage de Sylvebarbe, sont les plus vieilles créatures vivantes du monde. Sylvebarbe a tout vu, tout connu ou presque. Alors que le bien et le mal se livrent un combat sans merci, les hommes-arbres ne prennent pas position, comme si les événements bouleversant le monde des hommes ne les concernaient pas. Néanmoins émus par la bonté de créatures innocentes qui, elles, aiment et respectent les arbres, la nature et la vie, ils finiront par se joindre aux forces du bien.





4- STAR WARS, L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE, IRVIN KERSHNER, 1980
 LE RETOUR DU JEDI, RICHARD MARQUANT, 1983
 DIRECTION ARTISTIQUE : LESLIE DILLEY, HARRY LANGE ET ALAN TOMKINS
 DÉCORS : NORMAN REYNOLDS

Dans le premier, le héros, Luke Skywalker se rend sur Dagobah, planète de résidence d'un vénérable maître Jedi. Une planète-forêt, marécageuse, peuplée de créatures hostiles où s'est installé le maître du savoir guerrier : Yoda. Protégé dans son espace naturel, sorte de hutte posée au fond des bois, il enseigne à Luke Skywalker les connaissances qui lui permettront de battre l'empire du mal. Une fois encore, la forêt est figurée comme protectrice, garante de l'anonymat. Le second film plante le décor d'une forêt de séquoias géants habitée par la tribu animiste des petits Ewoks. Ces ours en peluche représentent le peuple de la forêt. Innocents, primitifs, agiles et sympathiques, ils se battent pour le triomphe du bien.

Dans la quête d'identité du personnage de mon film, je fais un parallèle avec la planète Dagobah (à gauche), ainsi, la grotte (à droite) est l'illustration du monde intérieur conflictuel du personnage et symbolise son dernier pas sur le chemin de sa quête intérieure.



Cette production à la mémoire de la planète aquatique du *Réveil de la Force*, a développé un nouveau élément du récit, en particulier le village Jedi. Le défi était de décrire un environnement naturel en contrepoint des vaisseaux artificiels dans l'espace. Les emplacements naturels les plus accessibles sur le continent ont dû être trouvés pour résoudre le défi de production de l'île Skellig Michael. Au département artistique de Los Angeles, le directeur artistique John Dexter a exploré l'ensemble du littoral irlandais et écossais, afin de chercher l'endroit idéal. *«Rick et moi passions en revue les images chaque jour et nos sélections ont été immédiatement envoyées aux repéreurs sur le terrain. Souvent, le lendemain, nous recevions des photos complémentaires des repéreurs pour un examen plus approfondi. Cet examen minutieux a fait émerger un endroit idéal, par hasard, dans la péninsule de Dingle, dans la vue lointaine de Skellig Island. Dean Clegg, directeur artistique, a pris un modèle 3D, un drone a scanné le terrain et, un agencement de cabanes niché dans la topographie a été ajouté en 3d, exploitant magnifiquement les atouts naturels du site. La précision absolue était essentielle pour le village. Ce dernier devrait être d'abord construit en backlot à Pinewood pour prendre en charge la nuit et la pluie dans un environnement contrôlé, c'est-à-dire non à proximité d'un 700 pieds de vide. Après le shoot en backlot, l'ensemble du village Jedi a été démonté et transporté par camion du Royaume-Uni en Irlande pour être reconstruit par la production quelques mois plus tard.»*

Neal Callow, directrice artistique, décrit la pratique exploratoire qui a permis à l'immense arbre Jedi de se concrétiser:

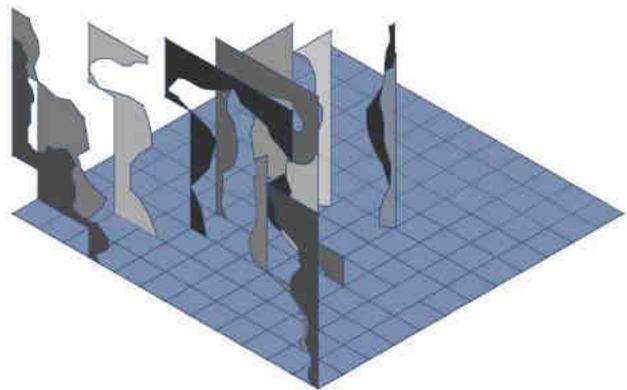
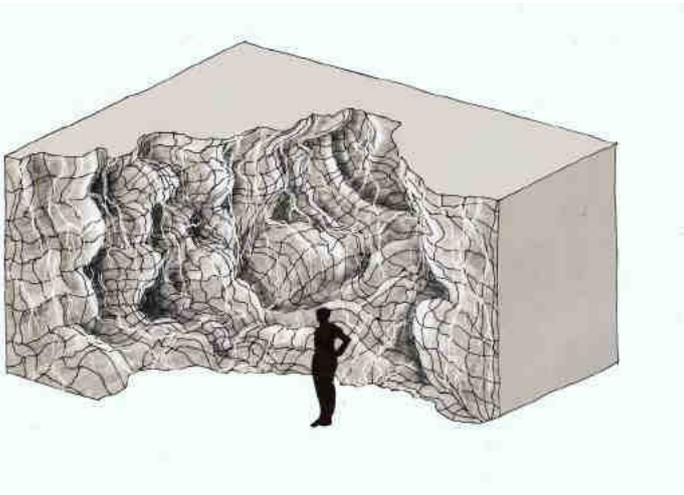
«Nous avons utilisé les pentes inclinées des studios de Longcross pour former une base de montagne de 3500 mètres carrés à construire avec de grandes sections préfabriquées de plâtre. La conception de la topographie de montagne a été créée en utilisant une section du scan des effets visuels de Skellig Island. C'était alors importé dans SketchUp, et une structure complexe en acier et en bois a été conçue pour supporter les composants de la face rocheuse supérieure. L'arbre lui-même devait être extrêmement robuste; non seulement il était haut de treize mètres et très lourd, mais il devait permettre aux acteurs d'accéder à son intérieur, héberger une grande plate-forme d'effets spéciaux pour effets de feu et être complètement ignifuge pour sa dernière scène engloutie par le feu. Une Maquette à l'échelle 1/12 a été sculptée et numérisée pour créer un modèle Rhino, dans lequel un cadre en acier sur mesure a été conçu avec des formes rayonnantes enveloppées dans un treillis métallique rigide pour créer la forme de chaque section de deux mètres. Ceux-ci ont été fabriquées dans un plâtre ignifuge, posé, puis creusé et, boulonné sur le plateau. Le poids final était de deux cents tonnes. De la terre noire pour habiller les crevasses du paysage, soixante-quinze tonnes de vrai rochers et puis cinq camions de mousse, gazon chiné et plantes qui correspondait à ceux trouvés sur l'île de Skellig.»



La photogrammétrie est une technique qui consiste à effectuer des mesures dans une scène, en utilisant la parallaxe obtenue entre des images acquises selon des points de vue différents.

Pour la conception du décor de grotte de mon film de fin d'étude, j'ai utilisé des outils numériques similaires. En effet, le défi était pour moi de rationaliser un volume organique afin de formaliser des plans précis. Ainsi, j'ai tout d'abord défini un découpage précis puis, créé des maquettes en papier des volumes nécessaires. Après plusieurs essais, j'ai créé une photogrammétrie (scan 3d) de ces modèles en papier que j'ai ensuite importé dans sketchup puis, découpé en tranches, créant ainsi un système de fermes génériques, avec des structures en battants modulaires et des formes en contre-plaqué de 15mm dessinés d'après les coupes du logiciel 3D. Après quelques passes afin d'optimiser les plans avec le système de fabrication, j'ai fabriqué la maquette au 20ème afin de tester le volume obtenu et l'adapter à nouveau. Je pense que les outils de modélisation ou de conception sont un gain de temps formidable cependant, l'outil maquette ou manuel ne doit pas être dédaigné car il permet d'introduire de la vie et de la personnalité dans les projets, afin de ne pas être esclave d'un logiciel de 3d «froid».

La structure en bois fut habillée en peau de vache avec quelques morceaux de polystyrène afin de casser les arrondis et habillé de racines, fabriquées à partir de branches retournées et couvertes de filasse. De la mousse et de la terre ont également été utilisées de manière ponctuelle afin de créer des accroches pour la lumière.



III-LA FORÊT DANS LE CINÉMA CONTEMPLATIF

1- SARABAND, 2003 ET SONATE D'AUTOMNE, 1977 DE INGMAR BERGMAN
DIRECTEUR ARTISTIQUE : GÖRAN WASSBERG

Le suédois Ingmar Bergman, marqué par la présence de la magnifique forêt scandinave, en a fait le décor de plusieurs de ses films. Les décors extérieurs de *Saraband* (2003) et de *Sonate d'automne* (1977) décrivent l'isolement des personnages, leur quête de silence, le refuge que constitue pour eux la forêt. Une forêt aux couleurs flamboyantes, qu'ils observent et qui les entoure, qui leur garantit cette tranquillité, cette fuite loin du monde agité des hommes.



2- ANDREI ROUBLEV, ANDREÏ TARKOVSKI, 1966
CHEF DÉCORATEUR : YEVGENI CHERNYAYEV

Chez le russe Andreï Tarkovski, la forêt est dans plusieurs de ses films la manifestation de la liberté. Dans *Andrei Roublev*, chef-d'œuvre décrivant l'histoire d'un moine peintre d'icônes dans la Russie du XVe siècle, le monde est régenté par des princes brutaux servis par des hommes d'armes impitoyables. La religion pèse de tout son poids, régissant la vie des monastères. Alors que le moine Andreï Roublev traverse une forêt à la fin de l'été, il est témoin d'un étrange sabbat, résidu probable de quelque paganisme russe. Les paysans, hommes et femmes, courent en tous sens au milieu des bouleaux, en pleine nuit. Ils tiennent des lumières à la main qui les font ressembler à des lucioles. Ils sont nus et certains s'aiment. Cette scène totalement iconoclaste rompt avec l'austérité de ce monde régi par la religion et c'est dans la forêt que peut s'exprimer cette ode à la liberté.



3- STALKER, ANDREÏ TARKOVSKI, 1979
CHEF DÉCORATEUR : ALEXANDRE BOÏM

Dans ce film, adapté d'un roman de science-fiction, la forêt, désignée par la «zone», représente ici un sanctuaire dangereux et inaccessible. Elle est surveillée par la police et l'armée, mais abrite en même temps «la chambre» : un lieu où tous les désirs de ses visiteurs sont exaucés.

S'appuyant, sept ans après *Solaris*, sur un autre récit à la trame pseudo-fantastique (inspiré du roman des frères Strougatski), le film raconte la quête d'un écrivain et d'un scientifique (deux visions qui s'affrontent, la spirituelle et la rationnelle, face aux dangers et à la vérité) à la recherche de la «chambre des désirs» située quelque part dans une zone mystérieuse et interdite alors que le monde semble aller à l'abîme, se liquéfier littéralement. Un stalker, passeur clandestin qui connaît les secrets de ce lieu, sorte de prophète aveugle, d'innocent au visage sale, va les guider à travers ce no man's land périlleux pour les mener à la chambre, endroit symbolique (central ?) du monde où tous les désirs peuvent se concrétiser.

La zone n'est finalement qu'un univers clos, replié sur lui-même, vaste espace mental où les dangers et les pièges ne seraient que la représentation des doutes et des obsessions de chaque individu (les troubles de l'âme se matérialisent, mettent à nu la détresse immense de l'humanité en perte de tous ses repères). Ce voyage vers la chambre, épopée initiatique qui défait de la moindre illusion, aura raison des convictions de ces hommes. Tous perdront la foi face à leur impossibilité à assumer leurs espérances et leurs rêves, et, face à eux-mêmes, apparaîtront seuls comme jamais, mais bien vivants.

Fidèle à son formalisme mystique et poétique (magnifié une fois de plus par la musique d'Edouard Artemiev), jouant sur une temporalité étendue et les mouvements internes de chaque plan (seulement 142 pour 2h40 de film), Tarkovski fait de *Stalker* un requiem habité par la pureté et le renoncement, le sacré et les éléments. La nature, comme dans tous ses films, influe sur la destinée de l'homme, ici elle est à la fois accueillante et redoutable, ramenant au commencement des choses, aux origines de la vie (le stalker allongé en position fœtale sur un bout de terre entouré d'eau). L'eau, précisément, tient une place essentielle tout au long du film ; bienfaitrice ou menaçante, elle est montrée sous ses aspects les plus divers (flaque, rivière, cascade, pluie...), mais toujours comme une force primitive, miraculeuse, qui prévaut à maints changements, intimes et/ou universels. Et jusqu'à ce verre d'eau chutant de la table, à la fin, mû par une autre force (celle de l'esprit, celle de l'inconnu) dont on sait la présence, mais pas encore la nécessité. Décider de ses rêves, enfin ? Croire en l'avenir, seul ?

«Tout se répétera, tout se réalisera, vous rêverez tout ce que j'ai vu en rêve»
Arséni Tarkovski, *L'avenir seul*





Comme dans *Printemps, été, automne, hiver et printemps*, dans les recherches de mon tfe, j'ai essayé de marquer une temporalité par les saisons. Ainsi, des éléments ont été ajoutés au cadre afin d'évoquer les couleurs des saisons ou des décors spécifiques ont été choisis.

Dans ce film de Kim Ki-Duk, on prend le temps d'observer les cadres, le temps de respirer. Ce dernier est un hommage à la nature et à l'apaisement que l'on peut y trouver, je n'ai pour ma part pas la prétention d'arriver à provoquer cet apaisement en 6 minutes mais, j'ai essayé de laisser des longueurs sur certains plans afin d'être dans un registre contemplatif.



5- FEW OF US, SHARUNAS BARTAS, 1997
CHEF DÉCORATEUR : OH SANG-MAN

Beauté, mysticisme, la manière de filmer les arbres est un appel à une envolée sensuelle et spirituelle, une invitation à la méditation et à la réflexion.

Cœuvre majeure de ce cinéma contemplatif, *Few of us* (1997) du réalisateur lituanien Sharunas Bartas, est peut-être l'un des films les plus réussis dans ce domaine. Il nous conduit sur les pas d'une jeune femme occidentale dont on ne sait rien. Arrivée en hélicoptère sur le massif des Sayanes, en Sibérie, elle erre dans la forêt. Elle rencontre parfois quelques-uns des représentants de la communauté des Tofolars, un peuple perdu de la Taïga, jadis nomade et libre, désormais sédentarisé et alcoolisé. Un peuple oublié. Il n'y a pas de dialogues dans ce film, juste des chuchotements. Juste le bruit du vent dans les arbres, le son du bois qui craque, qui brûle parfois pour réchauffer les hommes. Un film d'une beauté à couper le souffle, qui pose, dans un lieu majestueux, propice à la méditation, la question de l'être et du rapport aux autres, du respect, de la fragilité et du mystère de la vie.



«Tandis que la lumière s'estompe et que les ombres s'approfondissent, tous les détails mineurs s'évanouissent, tout ce qui est trivial disparaît et je vois les choses comme des masses : les détails sont perdus, le style est perdu, l'ombre est perdue, mais l'image reste.»

-James Abbott McNeill Whistler



« Chivo (Emmanuel Lubezki, le chef opérateur de *The Revenant*) a développé un guide pour la prise de vue en lumière naturelle qui m'a aidé beaucoup à trouver les emplacements et les sites de construction dans la nature, mais il limitait également le nombre d'heures de tournage par jour.

Cela ressemble globalement à ceci :

- Shooter dans la lumière naturelle disponible
- Recherchez la profondeur avec une mise au point profonde et arrêtez-vous; composez en profondeur, avec des objectifs durs à mise au point courte
- Prenez des images en contre-jour pour assurer la continuité et la profondeur.
- Prenez en image en contre-jour uniquement après l'aube ou juste avant le crépuscule; ne jamais filmer la lumière avant
- Évitez les blancs et les couleurs primaires dans le cadre
- Ne zoomez jamais
- Évitez les sandwiches à la lumière : c'est lorsqu'un acteur est éclairé par plus d'une source de lumière.

Chivo a déclaré qu'il était difficile de passer de la complexité de la lumière naturelle à la lumière artificielle dans le même film. Il a donc été décidé de ne pas utiliser de lumière artificielle sur *The Revenant*. Pour ce faire, les décors seraient construits à l'extérieur et ne seraient éclairés qu'au soleil ou au feu. Nous avons compris que nous allions avoir affaire à tous les éléments que la nature nous soumettait, ce qui compliquerait à la fois la construction et le tournage, mais nous avons tous convenu que le maintien de la beauté et de la complexité de la lumière naturelle mériterait d'être relevé. Il serait impossible de le faire à moins qu'un réalisateur ne soit totalement derrière le fait de tourner à la lumière naturelle, car son temps avec les acteurs et son temps de tournage sont limités. La plupart des shootings importants ont été réalisés au cours des dernières heures de la soirée, le soleil tombant rapidement vers l'horizon. Au fur et à mesure que les minutes et les prises passaient, la frustration et la panique jouaient avec tout le monde, qui tentait de saisir les choses.

Le temps a sa propre continuité. Une autre difficulté liée à la lumière naturelle est que la météo change aussi radicalement selon l'heure de la journée. Un shoot pourrait commencer un après-midi ensoleillé et, avant la tombée de la nuit, revivre les nuages, la pluie, la neige, le vent et le soleil. Si la journée n'était pas terminée avant de perdre toute la lumière, nous reviendrions l'après-midi suivant pour compléter la scène ou déplacer des éléments des décors avec nous au prochain emplacement et les déplacer jusqu'à ce que nous puissions obtenir les derniers plans nécessaires. Les répétitions ont été utiles, car toutes les personnes attentives savaient ce qui était important pour Alejandro et ce qui était demandé à chaque membre de l'équipe. Cela s'appliquait lorsque le tournage incluait exactement ce qui avait été répété, mais cela n'arrivait pas trop souvent. Tout le monde devait faire preuve de souplesse et s'adapter rapidement aux changements.

Il n'était pas possible de préparer et de répéter dans l'obscurité, ce qui rendait impossible toute prise de vues tôt le matin. L'équipe arrivait sur les lieux vers 9 heures du matin pour préparer et répéter. Les producteurs avaient espéré trouver tous les emplacements de la zone de Vancouver pour des raisons budgétaires, mais j'essayais de créer le monde dans lequel j'imaginai que les trappeurs et les Indiens auraient pu vivre et trouver l'ampleur voulue par Alejandro. Robin et moi nous sommes donc aventurés en Alberta. J'avais travaillé en Alberta en 1976 lors de *Days of Heaven* et je me souvenais de son vaste paysage naturel. Alejandro avait également vu des endroits là-bas quelques années plus tôt. Une grande échelle était nécessaire pour créer un voyage intéressant pour Hugh Glass et qui semble plausible, sinon réaliste. Les Rocheuses de cette partie du Canada sont impressionnantes et nous ont donné une atmosphère reflétant le monde des trappeurs en 1823.

Alejandro et Chivo se sont joints à Robin et moi-même, à quelques reprises pour voir ce que nous trouvions et nous rappeler ce qu'il nous restait à trouver. Les journées passées à chercher et à faire de la randonnée en voiture avec Alejandro et Chivo ont toujours été passionnantes car j'apprenais davantage sur la vision d'Alejandro. Lorsque les lieux se sont présentés, j'ai commencé à avoir un aperçu du film et nous sommes tous devenus en phase avec les besoins du film.

Nous conduisions des centaines de kilomètres et marchions chaque jour à la recherche de tous les

sites possibles, mais il était difficile de voir nombre d'entre eux sous leur meilleur jour. J'ai utilisé l'application Sun Seeker pour tracer la trajectoire du soleil un jour donné dans le futur afin d'estimer si un lieu était candidat au film. Avant de nous engager dans quelque lieu que ce soit, nous le visiterions à la lumière du soir et demandions souvent au service de localisation d'étudier en détail le candidat afin d'estimer à quel point il serait filmable. Plus tard, je pourrais insérer un modèle SketchUp® dans un Google earth pour vérifier la position et l'échelle du soleil. Ces repérages étaient en réalité un effort collectif d'Alejandro, Chivo, Robin et moi-même qui n'a jamais pris fin. Nous avons recherché des emplacements supplémentaires ou meilleurs continuellement jusqu'à la fin du tournage.

Lorsque les lieux ont commencé à se réunir, le moment est venu de commencer les répétitions. Alejandro voulait répéter chaque scène des semaines ou des mois avant la prise de vue principale. Je pensais que cela venait de son expérience théâtrale, mais je me suis rendu compte que c'était un élément important de son processus créatif. En août, les premières répétitions ont commencé dans un atelier de construction à Vancouver. Le coordinateur de la construction, Jan Kobylka, a mis au point une maquette du bateau que nous prévoyions de construire, avec une découpe grandeur nature d'un mulet qu'Alejandro voulait sur le bateau. Une répétition réussie a eu lieu sur ce faux plateau et le lendemain, la société s'est installée en Alberta pour répéter les scènes qui seraient tournées sur les lieux et commencer la pré-production.

Le magasin, les accessoires, la garde-robe et tous les bureaux se trouvaient à Vancouver, mais 95% des emplacements se trouvaient en dehors de Calgary à environ douze heures de route. Le quillard a été construit à Vancouver et expédié en Alberta, alors que les équipes locales de Calgary, dirigées par le contremaître Pierre Bartlett, ont commencé la construction de nos autres plateaux et emplacements. De nouveaux talents ont été recrutés à Vancouver, mais le département des arts a travaillé pendant plusieurs mois sans bureau à Calgary, effectuant la majeure partie de son travail dans des emplacements situés dans des caravanes à bureaux munies de générateurs. »



CONCLUSION

On peut discerner dans chacun de ces films des influences picturales récurrentes, du 70mm au cinéma en image de synthèse. De la composition d'un plan à l'influence des couleurs, la peinture est l'ancêtre du cinéma et le nourrit aujourd'hui. De même que la peinture est le reflet d'une temporalité, d'une culture et d'une conscience collective ancrée dans une époque, le cinéma fait de même. Ainsi, la prise de conscience écologique des années 70 associées à des technologies ont favorisée la représentation de la nature. On ne considère plus la forêt comme une ressource mais comme un écosystème, ce qui impacte la production cinématographique. La peinture est pour mon projet de fin d'étude un point de départ mais de manière plus générale c'est un médium de référence et un outil de communication avec le réalisateur, qui permet de définir un point de départ à la direction artistique, indiquant des directions d'ambiances, de couleurs.

Dans les images cinématographiques, on cherche souvent à produire des images esthétiques, ce qui nous amènent à créer des produits artistiques. Le raisonnement est simple quand l'on parle d'une superproduction qui se compte en millions cependant, ce même raisonnement peut être apposé à des genres dit d'auteurs. Le simple fait étant que le cinéma est une industrie coûteuse en matériel mais aussi humainement. De par l'utilisation des couleurs, on peut retenir Mad max Fury Road qui oppose des ambiances chaudes et froides en jouant sur des ambiances saturées ou Apocalypse Now qui nous emmène dans un univers de folie. La différence des espaces est encore plus marquante dans Lost City of Z entre la civilisation occidentale et la jungle hostile. On peut noter la part de mystère laissée à la fin de ce film. En effet, laisser une part d'imaginaire au spectateur est primordial pour moi, il ne faut pas selon moi montrer un monde entier mais laisser une part d'ombre et laisser le spectateur être acteur de la création de ce monde (à l'exemple de Blade Runner 2049 qui ne dévoile que très peu de la ville).

La forêt pourra être un espace de refuge pour les personnages. Elle peut être un sanctuaire en marge de la société ou un lieu représentant le savoir et la sagesse, rempart de la tyrannie. Ces représentations sont utilisées pour renforcer un récit. En pratique cela se traduira par des choix de couleurs et de matières, la forêt de la sagesse étant moussue et biscornue comme la forêt de Fangorn. Au contraire la jungle hostile de Sorcerer sera le miroir des personnages, évoluant en même temps que leurs péripéties, s'intensifiant en même temps que leur lutte. Elle prendra même vie, se déchaînant contre eux. La forêt hostile pourra se transformer en forêt maléfique dans les contes et le genre fantastique. Elle prendra souvent vie, exprimant un état psychologique des personnage, les agressant ou les secourant. Le cinéma contemplatif fait une belle place à la forêt, et à la nature de manière générale. Le thème des saisons est récurrent, marquant la temporalité et influençant la couleur du film. Les symboliques évoquées sont reprises et amplifiées, la référence à une production picturale est la racine de la direction artistique de ces projets.

Cela joue probablement de l'interprétation personnelle mais la nature féroce et le personnage Aguirre de Werner Herzog est pour moi une projection d'une facette de la personnalité tyrannique du réalisateur et le miroir de ses propres fantasmes. Le film a beau être bon à mes yeux, je ne suis pas certain que le coût humain en vaut le coût. En effet, les projets cinématographiques demandent de l'énergie qui peut être mieux employée que dans des guerre d'ego.

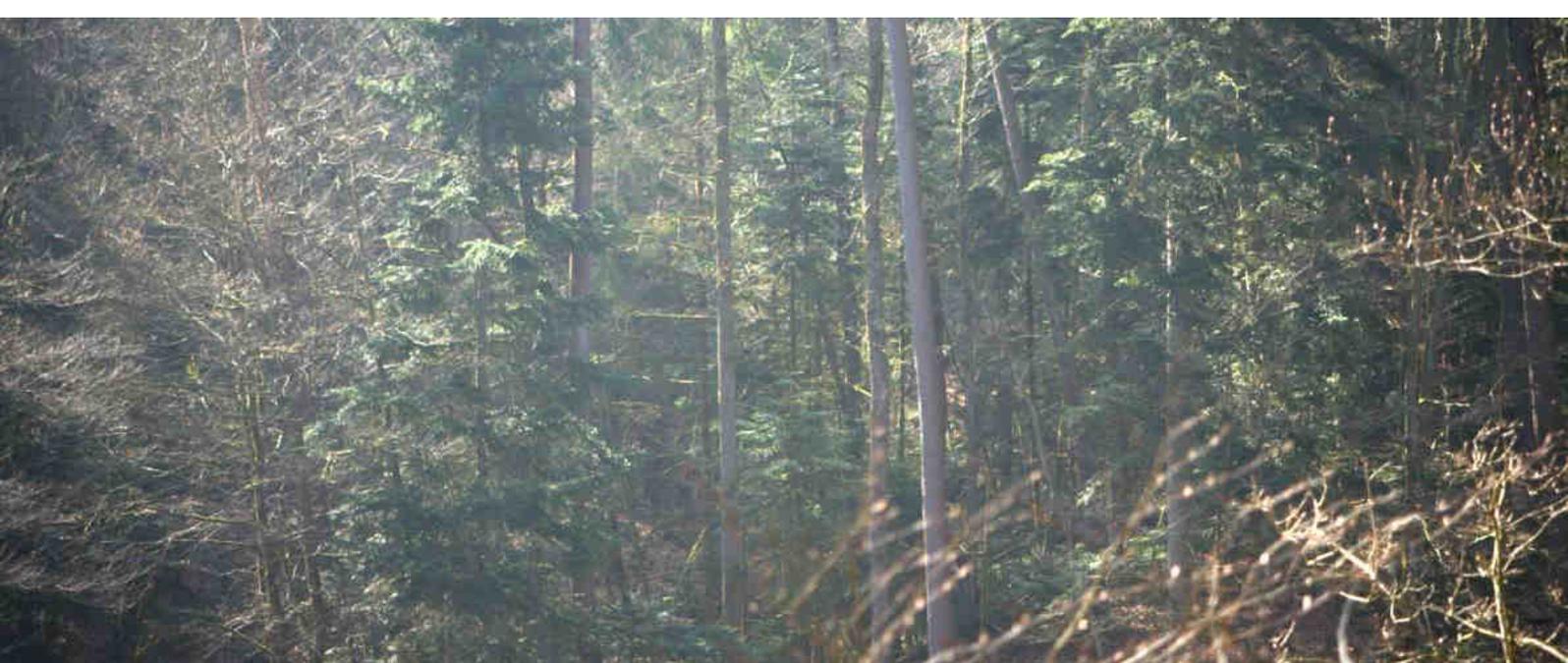
Dans ces représentations graphiques, on peut souligner l'importance de la direction artistique, des choix de représentations spatiales jusqu'au choix des couleurs du films, selon le genre et la psychologie des personnages. D'un point de vue plus technique, l'importance de la profondeur de champs est primordiale dans la construction de ces représentations picturales. En effet, afin de structurer une image et reproduire l'effet optique créer par l'œil humain, nous devons user de stratagèmes pour duper les capteurs optiques numériques qui voient différemment-ou mieux- que nous mêmes. Cette problématique nous amène à travailler par couches, privilégier un premier plan par un aménagement, shooter à la bonne heure de la journée ou, user de correction colorimétriques en post production. Tout ces paramètres techniques induisent une collaboration étroites avec la mise en scène et l'image, mais aussi un suivis de la post production. En effet, un matt painting trop fantastique ou

dramatique peut ruiner la simplicité d'un plan.

Cette collaboration étroite se traduit dans nos métiers par un facteur humain important. La direction artistique doit être adaptée à un élément technique, le scénario mais surtout à la vision d'un réalisateur. Ce challenge induit d'adapter sa méthode et son approche à chaque projet afin d'être au plus prêt d'une narration, d'une vision tout en restant authentique. Pour moi cela passe plus par des discussions anodines et de la compréhension humaine que par des réunions de tables-quand bien même nécessaires-. Être au plus près de la vision d'un réalisateur permet d'anticiper certains besoins, ce qui ancré dans une réalité de production sera tout aussi important qu'une réalité artistique et qui fait parti de l'enjeu de notre métier : concilier une réalité financière à un imaginaire et une vision. De cette anticipation, nous pouvons créer des décors économes, ce qui nous permet de faire plus grand ou, mieux fini. Ainsi, le détournement, les jeux de modules ou la double utilisation des décors sont des outils économiques au service d'un projet artistique.

Les innovations technologiques permettent à l'imaginaire de ne plus avoir de limite. En tant que directeur artistique, nous devons veiller à la bonne utilisation de ces outils et ne pas sombrer dans une surabondance d'effets. Ces outils numériques sont aussi à notre service dans la préparation de nos décors et sont de formidables outils de visualisation d'espaces ou permettent de rationaliser des espaces complexes. De même que dans les matt painting cités précédemment, l'excès de ces outils peut être un piège et l'outil «main» ne doit pas être négligé selon moi, en effet, dans une phase de préparation, les croquis dessinés à la main seront plus expressifs et plus rapides, les dessins d'ambiances mélangeant des techniques traditionnelles et des outils de retouches numériques permettant des allez-retours rapides. Ces outils nous permettent de modifier les couleurs des images filmées, ce qui nous permet d'intervenir jusqu'en aval du tournage.

Du questionnement écologique, ancré dans notre société, nous devons mettre en place des réflexes dans un premier temps, qui se résument à des choix dans l'exemple de la production du projet de fin d'étude. A long terme, un réemploi des décors dans d'autres filières peut probablement être envisagé. La réutilisation des décors est caduque depuis que le coût de main d'œuvre nécessaire au réemploi dépasse le coût des matériaux, ainsi le réemploi dans la filière cinématographique, en plus de la propriété artistique ne serait guère une bonne option. Cela demanderait une mise en place logistique mais pourrait être bénéfique pour agir selon nos convictions.





FILMOGRAPHIE

- d- Robin des bois, Allan Dwan, 1922
- e- Robin des bois, Michael Curtiz, 1938
- d- Tarzan l'homme singe, W. S. Van Dyke, 1932
- e- The end, Guillaume Nicloux, 2016
- f- Apocalypse now, Francis Ford Coppola, 1979
- f- Sorcerer, William Friedkin, 1977
- g- Lost city of z, James gray, 2017
- d- Nosferatu le vampire, Friedrich Wilhelm Murnau, 1922
- e- Down by law, Jim Jarmusch,
- f- Le Coeur de la forêt, 1979
- d- Blanche neige et les 7 nains, 1937
- e- Le labyrinthe de Pan, Guillermo Del Toro, 2006
- f- La belle au bois dormant, Clyde Geronimi 1959 (et autre adaptation de Disney,
- g- Maléfique, Robert Stromberg, 2014)
- g- Aguirre la colère de dieu, Werner Herzog, 1972
- h- La forêt d'émeraude, John Boorman, 1985
- i- Mission, Roland Joffé, 1986
- j- Dersou ousala, Akira Kurosawa 1975
- k- Le nouveau monde, Terrence Malick, 2006
- d- Evil Dead, Sam Raimi, 1981
- e- Le seigneur des Anneaux (trilogie 2001-2002-2003), Peter Jackson
- f- Star wars, L'Empire contre-attaque, Irvin Kershner, 1980 ;
- g- Le Retour du Jedi, Richard Marquand, 1983
- h- Le dernier Jedi, Ryan Johnson, 2017
- d- Saraband, 2003 et Sonate d'automne, 1977 de Ingmar Bergman
- e- Andreï Roubbu, Andreï Tarkovski, 1966
- f- Stalker, Andreï Tarkovski, 1979
- d- Few of us, 1997
- e- The revenant, Alejandro González Iñárritu, 2016
- h- Zvenigora, Dovjenko, 1928

Filmographie de recherche

- a- Festen, Thomas Vinterberg, 1998
- b- El Aura, Fabián Bielinsky, 1993
- c- Bridagoon, Vincente Minnelli, 1954
- d- Voyage au bout de l'enfer, Michael Cimino, 1978
- e- La forêt oubliée, Kōhei Oguri, 2005
- f- Sombre, Philippe Grandrieux, 1999
- g- Bliss fully yours, Apichatpong Weerasethakul, 2002
- h- Delivrance, John Boorman, 1972
- i- Charisma, Kiyoshi Kurosawa, 1999
- j- Old Joy, Kelly Reichardt, 2006
- k- Passe montagne, Jean-François Stévenin, 1978
- l- Mongambo, John Ford, 1954
- m- La foret de Mogari, Naomi Kawase, 2007
- n- La maladie blanche, Christelle Lheureux, 2011
- o- Tropical Malady, Apichatpong Weerasethakul , 2004
- p- Worldy Desires, Apichatpong Weerasethakul, 2005
- q- Lady Chatterley, Pascale Ferran, 2006
- r- Traqué, William Friedkin, 2003
- s- La vie nouvelle, de Philippe Grandrieux, 2002
- t- Fitzcarraldo, Werner Herzog, 1982
- u- Avatar, James Cameron, 2009

La non-indifférente nature, S. M. Eisenstein, 1975

Le cinéma ou l'homme imaginaire, Edgar Morin, Paris, Les éditions de Minuit, 1956

Un film doit jouer avec l'imaginaire du spectateur, L'humanité, Entretien réalisé par Dominique Widemann, Emmanuel Mouret, Mercredi, 21 Juin, 2006.

La société comme utopie, A. Touraine, in L. Tower et R. Schaer (dir.), Utopie. La quête de la société idéale en Occident, BNF & Fayard, Paris, 2000.

L'esprit de l'utopie, E. Bloch, Gallimard, Paris, 1977

Écotopie. Reportage et notes personnelles de William Weston, E. Callenbach, Stock, Paris, 1978.
Les paysages du cinéma, Jean Mottet, 19 octobre 1999

Le paysage, Thierry PAQUOT , 2 juin 2016

Ethiques de la nature, Presses Universitaires de France, Hess Gerald, 2013

La Vie secrète des arbres, Paris, Les Arènes, septembre 2017

Visual Effects and Compositing (Anglais) – 22 octobre 2014 de Jon Gress

La poétique de l'espace, Gaston Bachelard , Paris, Les Presses universitaires de France, 1957

L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement, Paris, José Corti, 1943

L'Eau et les rêves : essai sur l'imagination de la matière, Paris, José Corti, 1941

La Pensée-Paysage, Michel Collot, Arles, Actes-Sud, 2011

De la nécessité des ruines, Michel Conan trad. de l'américain par S. Marot, Paris, du Linteau, 2005

A la découverte du paysage vernaculaire, Arles, Actes Sud, 2003

L'imaginaire, Jean Paul Sartre, Paris, Gallimard, 1940

L'imagination, Paris, PUF, 1936

Imagination et Invention, Gilbert Simondon (cours 1965-1966) Les Éditions de la Transparence, Chatou, 2008

Cezanne
Paul Cézanne, Ulrike Becks-Malorny, 2003

Caspar David Friedrich 1774-1840: Le peintre du silence, Norbert Wolf, 2002

