

Les Cahiers de médiologie 10

.....

*Lux*  
des Lumières aux lumières



90 F  
12,20 €

Gallimard - ensib



# Cette lumière qui occulte

ENTRETIEN AVEC CHARLIE VAN DAMME

Directeur de la photographie

Directeur du département "Image" à la FEMIS

**CAHIERS DE MÉDIOLOGIE :** Dans la réalisation d'un film, la gestion de la lumière est sous la responsabilité du directeur de la photo. Le travail qu'il effectue alors ne relève pas du seul geste technique : il est une participation entière à l'écriture filmique. Dans quel sens évoluent ses préoccupations lorsque se modifient les dispositifs techniques ?

CHARLIE VAN DAMME : Si l'écriture en lumière des paysages, des visages et des situations dramatiques mérite encore d'être commentée, on ne peut plus se satisfaire de ces considérations esthétiques. Le virtuel est en train d'advenir et il questionne sérieusement la fonction de l'image. Il y a quelque temps, je discutais avec des amis qui me disaient qu'ils avaient « rencontré » sur Internet des gens très intéressants. L'utilisation du mot « rencontrer » m'a frappé. On rencontrerait donc quelqu'un en manipulant Internet ?

La question me préoccupe car je pense avec Serge Daney que « la condition *sine qua non* pour qu'il y ait l'image est l'altérité ». Un directeur de la photo ne peut éclairer une scène et fabriquer des images en l'absence d'un « autre », c'est-à-dire d'une véritable rencontre. L'altérité fonctionne pour lui tant du côté de l'image (avec les futurs spectateur) que du côté de l'objet (avec ceux qui figurent sur l'image et ceux qui participent à sa fabrication).

Photogramme  
tiré du film de  
Jean Cocteau,  
*La Belle et la  
bête* (images  
Henri Alekan),  
1946.

Ces relations-là sont profondément modifiées avec les outils numériques. Pour ces admirateurs des performances d'Internet, la machine suffit : ils n'éprouvent plus la nécessité de la présence d'une personne en face d'eux. L'utilisation de l'ordinateur s'apparente alors à une industrie du plaisir. Elle relève d'une sorte d'érotisation de la machine.

Que devient le cinéma, quel rôle joue encore la lumière si la « rencontre » change aussi radicalement de nature ?

**Dans quelle mesure la réalité de l'existence d'un « autre » intervient-elle au cours d'un tournage classique ?**

L'altérité est présente dès l'écriture du scénario.

Une histoire s'appuie toujours sur des éléments de réalité, directement ou indirectement. Elle les transforme, les formalise, fait intervenir des fantasmes, de l'imaginaire, mais, *in fine*, parle de nous, de notre confrontation au réel.

Le récit parle de ce qui a été, pourrait avoir été, pourrait advenir : rien de nouveau depuis Aristote et sa *Poétique*. Un personnage de fiction est un « autre » et considéré comme tel sur le plateau par tout le monde.

L'activité artistique est ainsi, pour moi, une manière particulière de rendre le réel supportable, compréhensible ou aimable, comme le font à leur manière les sciences, la philosophie, les religions etc. Il s'agit de créer du lien par la médiation de quelque chose de bien réel que l'on forge : une parole, une image, un geste, une sculpture, un film. Ainsi l'acte premier du directeur de la photographie est, comme celui du photographe, fort simple. Il lui faut d'abord être ému par quelque chose, par quelqu'un, puis par une situation, d'une manière qui lui est propre. Ensuite, il lui faut imaginer et mettre en œuvre les moyens matériels – notamment l'éclairage – qui porteront cette émotion, ce point de vue. Il lui faut en outre accorder son émotion ou son point de vue avec l'émotion des autres membres de l'équipe, en particulier avec le réalisateur. Enfin, le film est diffusé, c'est-à-dire vu par des « autres », partagé avec des « autres ». L'altérité est donc présente du début à la fin du processus. Et le film ne fonctionne que si l'on est parvenu à créer un pont, un lien entre le spectateur et cet « autre » représenté à l'écran.

La manière de filmer ou d'éclairer renvoie au style. Le style c'est « comment on dit quelque chose ». Ce « comment » détermine ce que l'on dit. Si je photographie quelqu'un dans la rue, c'est par le cadrage, la lumière, le point de vue que je confère un sens particulier à cette personne photogra-

phiée. Le style donc engage ma responsabilité. Lourdemment. Ne dit-on pas qu'un travelling est une question de morale ? Fond et forme ne font qu'un. Il n'y a pas d'esthétique sans éthique. En quels termes se posent les questions éthiques face aux pseudo-images du virtuel pur qui, par définition, ne représente rien ni personne ? Déjà dans l'image numérique diffusée sur les réseaux, l'altérité se dissout. Simultanément, l'auteur s'efface. Avec lui, le point de vue. Reste un spectateur manipulateur – acteur dans une posture narcissique. Une « rencontre » sur Internet n'a rien à voir avec le cinéma, ni avec le spectacle en général. Aucun des mécanismes fondateurs du théâtre et du cinéma ne s'y retrouvent ; ni la catharsis d'Aristote, ni les mécanismes de projection – identification, ni l'éventuelle distanciation chère à Bertold Brecht.

Pourtant, les applications bâtardes du virtuel – les jeux électroniques, Internet dans une certaine mesure – semblent aussi fonctionnels qu'un spectacle cinématographique : comme lui, elles produisent des émotions. A ceci près qu'au cinéma et au théâtre, on a la certitude d'une fiction, condition absolument nécessaire pour qu'il y ait catharsis. Face à sa machine à gagner des courses de moto ou à faire l'amour, le manipulateur vit les choses comme une succession d'événements bien réels, aidé en cela par des simulateurs sensoriels. D'ailleurs, il en jouit vraiment.

Ceci rapproche paradoxalement ces jeux virtuels des films *porno hard* où l'on a la certitude que le viol, les sévices et la mise à mort ont réellement eu lieu ; ou même de la corrida où la mort n'est pas simulée.

À ceci près qu'en vivant le simulacre comme une réalité, c'est le manipulateur qui devient la victime. On a inventé des machines à se « rencontrer » et à faire l'amour ; on pourrait de même – pourquoi pas ? – inventer des machines à mourir. Ce qui est inquiétant, c'est que le virtuel influence indirectement le cinéma et l'appauvrit.

**Quelle importance revêtent, pour un directeur de la photo, les différences entre les lumières d'un spectacle cinématographique classique et les lumières du non-spectacle des images de synthèse interactives ?**

Dans la réalité, nous ne percevons la lumière que grâce à l'existence d'objets qui l'émettent ou la réfléchissent.

Sur l'écran numérique, dans une image de synthèse, la lumière n'éclaire plus rien. Elle peut exister sans la présence d'un objet matériel sans celle de « l'autre ».

Et puis, les outils que l'on utilise ont perdu leur poids. Sur un plateau de cinéma, il faut sans cesse composer avec le matériel : les dimensions réelles d'un espace réel, le poids des projecteurs, la chaleur qu'ils dégagent, les machineries complexes et lourdes. Le travail de la lumière est aussi physique. Je ne suis pas sûr que l'on gagne à ne plus être confronté à la résistance du matériel, à celle de son propre corps. Je pense au contraire que la tension qui résulte de cette confrontation fonde le geste artistique. C'est évident pour le musicien, le peintre, le sculpteur, le danseur ; c'est vrai aussi pour le cinéaste.

**Dans quelle mesure les modifications apportées par les outils numériques lors du tournage et du montage, les nouvelles méthodes d'éclairage qu'elles induisent en retour, modifient-elles le contenu du film ?**

Les dispositifs et les méthodes de tournage commencent à se modifier avec les outils numériques. Par exemple, la systématisation du montage virtuel fait que, trop souvent, on fait l'économie de rushes <sup>1</sup> sur film et de copie de travail film. On se contente de copies vidéo et – au montage – de copies numériques comprimées qui ne sont pas en mesure de restituer la richesse des images film.

Dans le tournage classique d'un film en 35 mm, les séances de visionnement des rushes ont lieu au cours même du tournage. Le rituel en est très important. On fait silence dans la salle. Chacun peut prendre en compte les qualités et les défauts du film et ses propres erreurs. Le travail se structure autour d'une équipe soudée par un but commun : le film. Les corrections de tir se font progressivement, en toute connaissance de cause : on *voit* et l'on *entend* les images et les sons fabriqués la veille.

Lorsque des cassettes vidéo remplacent des bobines de film, on va, on vient. On ne regarde même plus les images parce qu'elles sont pauvres, décevantes. On se borne à jeter trois coups d'œil. L'équipe n'est jamais là au complet au moment du visionnement des rushes. D'ailleurs, on n'organise même plus de vraies projections de travail. Tout se passe comme si le chef d'orchestre n'écoutait plus la musique créée par ses musiciens que dans une cabine générant des bruits de casserole bien éloignés de la haute fidélité.

On ne peut pas imaginer un cuisinier ne goûtant pas les mets qu'il a réalisés. Or, c'est ce qui se passe aujourd'hui dans le cinéma : les metteurs en scènes, les directeurs de la photo, se mettent des filtres sur les oreilles et les yeux de manière à ne plus sentir ce qu'ils sont en train de cuisiner.

1. *Rushes* : copie positive, générale-ment sonore, des plans et séquences que l'on a tournés la veille ou l'avant-veille et que l'on visionne à la fin de la journée de travail. Ces rushes, assemblés par l'équipe de montage, constitueront plus tard la « copie de travail ».

Et je ne parle pas des catastrophes : comment se rendre compte sur une séquence comprimée de l'existence d'un léger flou, d'une image abîmée ? La perte de conscience de l'impact émotionnel des images s'aggrave au montage.

Elle joue sur des choses très fines. Puisque l'on ne peut plus aller régulièrement vérifier sur un grand écran l'avancée du travail en vraie grandeur (sur film), comment se rendre compte que tel plan est si beau qu'il mérite une longueur de dix secondes au moins ? Pire, on a probablement jeté des plans dont on n'a pas discerné la qualité.

La gestion du temps et du rythme est perturbée car le temps perçu sur un grand écran reçu du spectateur présent dans la salle de cinéma n'est pas celui du monteur face à son moniteur. Lorsque l'on sait l'importance d'une demi-seconde ou même de quelques images dans l'écriture cinématographique, on prend la mesure de l'aberration de telles pratiques. C'est généralement lors du tirage de la première copie du film, après montage, après mixage, que l'on se rend compte que le film n'a pas trouvé son rythme. Trop tard.

Il arrive de voir aujourd'hui des monteurs qui n'ont pas en face de leur siège l'écran sur lequel est projeté le film en cours de montage. Cet écran-là est plus loin, sur le côté. En face du monteur se trouve l'écran de l'ordinateur, soit l'équivalent de la paire de ciseaux dans le montage traditionnel. Les haut-parleurs, eux, se trouvent là où il reste de la place car les ordinateurs sont encombrants. En outre, ces derniers font du bruit et pour peu que l'on ne puisse pas les installer dans une salle voisine, une écoute de qualité devient difficile. Les relations spatiales physiologiques entre l'image, le son et le corps sont profondément modifiées. Le monteur n'est plus dans une posture similaire à celle du futur spectateur dans la salle de cinéma. Il ne crée plus les mêmes films qu'auparavant.

Les possibilités offertes par l'étalonnage numérique des images peuvent conduire à minimiser l'importance de la prise de vue. Sur le plateau de tournage traditionnel, les décisions se prennent à chaud : elles engagent le directeur de la photo et le metteur en scène d'une manière irréversible. Le report des décisions du plateau de tournage à la régie numérique et la dilution des responsabilités qu'il entraîne favorisent sinon une industrialisation de la création, du moins une dépersonnalisation.

Simultanément, il faut insister sur la différence de nature entre la lumière traditionnelle (naturelle ou artificielle) et la lumière que l'on peut synthétiser sur des machines sophistiquées en 3D : la lumière dite virtuelle. La première n'existe que par l'action qu'elle exerce sur les objets qu'elle éclaire et façonne l'apparence de ces objets. La lumière virtuelle n'éclaire rien, elle

est « en soi » et peut créer l'illusion d'un objet, l'illusion de sa représentation. Elle est contrôlable en force, direction, texture, couleur, en dehors de toute réalité physique.

Surtout, elle est indépendante d'une source. Plus exactement, on situe la source virtuelle où l'on veut, là où il serait impossible qu'il y en ait une dans la réalité. Cette source inexistante peut produire une lumière « impossible », soit parce qu'elle émane d'une source « impossible », soit parce qu'elle se comporte d'étrange manière : elle ne produit pas d'ombre par exemple ou produit des ombres sans rapport avec la nature de leurs objets apparents. Il lui est facile, également, de venir de nulle part, d'afficher son immatérialité comme une présence divine.

Mais ces lumières d'un tout possible ont leur revers d'ombre. En s'affranchissant du corps et de l'espace physique, elle les occulte. Le risque serait qu'à force de produire des simulacres tellement attrayants, ce soit la nature elle-même qui finisse par sembler étrangère, décevante. Et que l'on finisse par rejeter le réel dans les films comme dans la vie.

Pourtant, je ne suis pas de ceux qui regrettent que les métiers du cinéma se développent. Les techniques numériques portent à un degré de perfection jamais atteint des opérations autrefois laborieuses et imparfaites (dans le domaine du trucage notamment). Elles libèrent le cinéaste de certaines contraintes instrumentales, de la pesanteur des objets et des outils, le rend en mesure d'affronter la télévision par des surenchères dans les domaines qui lui seraient spécifiques : l'extraordinaire, le fantastique, l'onirique, le spectaculaire, l'image d'exception.

Pourtant, l'évolution des outils détermine le travail du directeur de la photo. Et je ne parle là pas seulement des nouveaux outils de la fabrication. L'évolution des pratiques culturelles du public et le mode de diffusion des films réoriente nos pratiques d'éclairage et de cadrage. Déjà, lorsque les sources de financement ont commencé à se déplacer de la salle vers les téléés, on a commencé à cadrer, à jouer et à mettre en scène pour la télé. Or, sans aucun doute, la diffusion numérique des films est pour demain. Les machines sont quasiment au point. Les grands groupes financiers ont tout intérêt à contrôler au maximum la diffusion.

Cette diffusion numérique des films consistera, à partir d'un centre, à réagir rapidement à l'audimat et contrôler en temps quasi réel la politique de distribution du responsable de la salle.

L'adaptation presque immédiate de la distribution au goût local est rendue possible. Si la salle n'est pas suffisamment pleine, la programmation pourra

être modifiée quasi instantanément. Le temps s'achève où les responsables des salles prenaient leur téléphone pour dire : « il n'y a pas grand monde dans la salle, mais attendons encore une semaine : le bouche à oreille va fonctionner. Ce film est excellent, même s'il n'a pas bénéficié d'une importante campagne de lancement ».

Ce qui se profile à l'horizon, c'est une modification du statut de l'œuvre, du statut de l'auteur et du rapport de l'auteur et de l'œuvre avec le public. Aujourd'hui, l'auteur doit affronter le public avec son œuvre et essayer de le convaincre, de le séduire. C'est une démarche volontaire. Demain, il se peut que l'auteur en soit réduit à essayer de plaire, dans une démarche de soumission à des lois d'un marché en temps réel.

On ne crée pas le même film, on ne l'éclaire pas de la même manière pour une salle de cinéma ou pour une structure qui ressemble à un supermarché *on line*.

**Mais alors, selon vous, vers quels films nous dirigeons-nous ? Quelles pourraient être à moyen terme les conséquences de tels glissements techniques et institutionnels dans les écritures de l'image ?**

Vous insistez avec raison dans un de vos articles <sup>2</sup> sur le fait que l'on date l'invention du cinéma du jour de la première projection publique. C'est le triplet caméra de prise de vue – projecteurs – salle publique, qui a rendu possible le cinéma. Il a fallu du temps pour qu'il cesse d'imiter des genres qui lui préexistaient (le théâtre filmé, la photo en mouvement, le cirque et les fantasmagories) et trouve sa voie. Aujourd'hui le numérique imite encore la caméra film : d'une certaine manière, il fait encore son cinéma. L'un et l'autre produisent des images analogiques de sujets réels. Mais le vrai potentiel du numérique, c'est de produire des pseudo-images.

On ne peut pas ranger le *web* dans la catégorie « spectacles ». Ce que cette nouvelle machinerie engendrera, je ne le sais pas, mais ce qui est sûr, c'est qu'il ne s'agira pas d'un art de la représentation. On peut imaginer que l'attrait soit tellement fort que l'on tourne définitivement le dos à tout ce qui, d'une manière ou d'une autre, est une représentation du réel, ainsi qu'à l'idée même de spectacle (aller quelque part pour voir ensemble quelque chose). Ce n'est pas impossible : la fréquentation des salles est en diminution constante. Simultanément, il devient de plus en plus difficile de filmer le réel : le passant dans la rue a le droit d'interdire l'utilisation de son image, la prise de vue de paysage commence à être soumise à des droits. L'image photogra-

2. Voir Monique Sicard, *L'année 1895, L'image écartelée entre voir et savoir*, Les empêcheurs de penser en rond, Paris, 1995.

prique cesse d'être crédible car suspectée a priori de manipulations numériques. Autant de conditions pour que naisse un nouvel iconoclasme.

Mais on peut aussi imaginer que le cinéma se radicalise et se réinvente, en affirmant sa qualité première qui est d'éclairer le monde et de créer du lien. Comme le cinéma de Kiarostami, de Dumont, des frères Dardenne. Ce n'est certainement pas en se réfugiant dans la nostalgie cinéphilique d'un cinéma d'auteur qui a cessé d'être en résonance avec le réel, ou en se lançant dans une surenchère aux effets spéciaux (où le numérique est particulièrement performant) qu'on y parviendra. Pas plus en essayant d'imiter le modèle dominant américain (qui « tient » plus de 80 % du marché du film mondial) : il est fondamentalement hostile à ce que tout « autre » que lui s'exprime.

Il faut essayer de créer une dynamique qui confronte les cinématographies du monde, les peuples, les cultures et les différences, tant sur le plan des thématiques développées que sur celui des infrastructures de production et de diffusion. Il faut non seulement créer des liens forts – je dirais confédéraux, transversaux – entre les diverses productions nationales mais aussi favoriser les productions cinématographiques dans toutes les régions du monde, les unes vivifiant les autres. Cesser de penser en termes de conquête de marché pour penser en termes d'échange. N'est-ce pas le propre de l'image cinématographique que de favoriser la rencontre de l'autre ?

Photogramme  
tiré du film  
d'Ingmar  
Bergman,  
*Persona*, 1966.

**Charlie Van Damme a été Directeur de la photographie sur de nombreux films. Il a notamment travaillé avec Alain Resnais, Agnès Varda, Benoît Lamy, André Delavaux... et, pour la télévision, avec Claude Miller, Didier Bezace, Elisabeth Rappeneau... Il a aussi réalisé un long métrage (*Le joueur de violon*). Son ouvrage *Lumière Actrice - essai sur la lumière* publié aux éditions de la FEMIS en 1987 fait aujourd'hui figure de référence.**

