



Du décor à l'image. Les chefs décorateurs de cinéma face à l'extension de la postproduction

Gwenaële Rot

► To cite this version:

Gwenaële Rot. Du décor à l'image. Les chefs décorateurs de cinéma face à l'extension de la postproduction. François Dubet. Les mutations du travail, Éditions La Découverte, pp.43 - 59, 2019, 9782348037498. <hal-02959893>

HAL Id: hal-02959893

<https://sciencespo.hal.science/hal-02959893v1>

Submitted on 26 Aug 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Du décor à l'image. Les chefs décorateurs de cinéma face à l'extension de la postproduction

Gwenaële Rot

In: François Dubet éd., *Les mutations du travail*. Paris, La Découverte, « Recherches », 2019, p. 43-58. DOI : 10.3917/dec.dubet.2019.01.0043.

« La force du film réside dans le mélange d'imagination et de réalité, dans le caractère réel de cet imaginaire, dans le caractère imaginaire de ce réel », écrivaient les sociologues Georges Friedmann et Edgar Morin [1952]. Ceci vaut pour les personnages mais aussi pour les décors dans lesquels ils évoluent. Simple silhouette ou véritable personnage du film, le décor de cinéma fournit une image réaliste ou imaginaire d'un espace en trois dimensions, qui fixe une ambiance, qualifie ceux qui vont l'habiter ou le traverser le temps du film. Mais le décor, tel qu'il apparaît sur l'écran, a lui-même pour support des structures matérielles « réelles », construites *ad hoc* ou travaillées sur l'image, ou une composition de deux ou trois de ces modes. Le passage à l'image numérique a favorisé le développement de ce troisième mode. Au moment où les « nouvelles frontières du travail à l'ère du numérique » sont interrogées [Flichy, 2017], notre enquête vise à étudier les recompositions professionnelles induites par le développement du traitement numérique de l'image.

Selon la convention collective du cinéma de 2012, le chef décorateur est celui à qui incombe la responsabilité artistique et technique des décors d'un film. Avec l'équipe qu'il a constituée, il est chargé de « la conception, de l'aménagement et de la construction des décors conformément au scénario et au plan de travail, dans le cadre d'un budget » qu'il s'est engagé à respecter. Il participe aussi au choix des lieux de tournage lorsque le film est tourné en décors

naturels. Toute une « chaîne de coopération artistique » mobilisant ouvriers et techniciens de la décoration (constructeurs, peintres, tapissiers, etc.), mais aussi repéreurs de lieux de tournage, est mobilisée sous sa responsabilité, pour fournir les décors d'un tournage.

Le perfectionnement des technologies numériques et l'abaissement de leur coût ont conduit à une reconfiguration du déroulement de l'activité productive de décoration. Désormais, celle-ci se prolonge souvent en phase de « postproduction ». Les technologies de traitement numérique de l'image conduisent à faire entrer dans le processus de fabrication des décors de nouveaux professionnels travaillant sur des interfaces informatiques. Comment les chefs décorateurs coopèrent-ils avec ces derniers ? Comment reconfigurent-ils leur travail ? Leur profession est-elle fragilisée ou trouve-t-elle ainsi de nouveaux appuis ?

RECONFIGURATIONS DES TERRITOIRES PROFESSIONNELS

Dans le cinéma français, les décors représentés à l'écran sont, la plupart du temps, le fruit d'un travail de repérage et de quête de lieux réalisés par le réalisateur, le chef décorateur et des spécialistes de la recherche de décor appelés *repéreurs* [Rot, 2019]. Les lieux de tournage sont choisis en fonction de leur contenu esthétique, du sens qu'ils apportent à l'œuvre filmée, mais aussi de leur coût, des facilités spatiales et matérielles qu'ils offrent pour la mise en scène ou pour le tournage en général. Trouver le bon décor n'est pas qu'une affaire de traduction des intentions d'un cinéaste. Choisir des lieux de tournage, c'est, aussi, faire avec un ensemble de contraintes qui restreignent le champ des possibles. Un décor doit être « praticable » pour les différents corps de métier qui interviennent sur un plateau : de la régie qui doit garer ses camions, au chef opérateur qui doit positionner ses éclairages. Dans cette quête de lieux, certains décors sont plus difficiles à trouver que d'autres. En particulier, les transformations urbaines et les modifications architecturales rendent très difficile la recherche de décors des films dits « d'époque » dont le récit est situé à une époque révolue.

Tous les lieux ne sont pas prêts à accueillir des tournages et rares sont les décors naturels qui se révèlent « prêts à tourner ». Ainsi, il n'a pas été possible à l'équipe de Pascal Ferran d'ouvrir

les fenêtres des chambres de l'Hôtel Hilton de Roissy pour le tournage de *Bird People* (2014), alors que l'histoire mettait en scène un oiseau qui prenait son envol depuis la fenêtre. De telles contraintes conduisent à reconstituer de façon imitative en matériaux légers certains segments du lieu représenté. Dans d'autres cas, il faut fabriquer intégralement l'univers du film situé dans une époque historique reculée ou dans une anticipation futuriste. Parfois il s'agit simplement de masquer ou d'effacer des éléments parasites du décor et de corriger quelques défauts jugés inesthétiques (de telles interventions sont invisibles pour le spectateur). Qu'il s'agisse de décors destinés à représenter de nouveaux univers, de décors d'imitation ou de décors de retouche, le traitement numérique de l'image peut intervenir [Hamus-Vallée et Renouard, 2018].

Lorsque le choix d'une reconstitution des décors est arrêté pour un plan, une séquence, ou plusieurs séquences d'un film, voire pour l'ensemble du film, la distribution du travail entre ce qui peut être pris en charge par l'équipe de décoration avant le tournage et par l'équipe de postproduction intervenant par traitement numérique de l'image (VFX) après le tournage (et en général après le montage) est discutée entre le cinéaste, le producteur et le directeur de production (chargés des finances), le chef décorateur et le responsable d'effets visuels numériques. Dans cet arbitrage à caractère technico-économique, un critère important dans le partage des territoires professionnels est la présence ou non d'un acteur sur la zone de décor à travailler. Les zones occupées par les acteurs sont en effet plus difficiles à traiter numériquement en raison des détournages¹ de ceux-ci qu'il faut alors réaliser. Ainsi, lorsque des immeubles sont reconstitués, la fabrication du premier niveau restera prise en charge par l'équipe de décoration (qui travaille alors sur des décors naturels ou en studio pour être prolongée ensuite en numérique [extension de décor], comme ce fut le cas sur le tournage de *L'Empereur de Paris* dont des décors de rue parisienne ont été construits jusqu'à trois mètres, le reste étant réalisé en postproduction).

Un décor n'est pas qu'un ensemble architectural ou paysager. Il prend vie grâce à la manière dont il est meublé, accessoirisé, animé. Le décor de cinéma est le produit d'un agencement entre un espace et des objets. Si les premiers plans, ceux où évoluent les acteurs,

1. Le détournage consiste à découper un motif de son contexte pour pouvoir, éventuellement, le coller dans un autre contexte.

sont composés de véritables objets, en revanche la décoration et l'animation des arrière-fonds peuvent être prises en charge par traitement numérique de l'image. De telles possibilités d'intervention contribuent aussi à desserrer certaines contraintes de tournage comme ce fut le cas pour une séquence de ce film situé dans les années 1980 : « La déco[r]ation a amené tous ses éléments de décor. On était avenue de Trudaine et ils ont amené un arrêt de bus qu'ils ont construit. Un poste de secours, un poste de police, une cabine téléphonique, des véhicules d'époque, un bus qui passe. Ça vous accroche, ça vous situe. Ils avaient bloqué un peu la circulation. Ils faisaient passer des voitures d'époque en premier plan mais, en fond, vous avez toujours des voitures d'aujourd'hui qui passent. Ça leur prenait la tête. Je leur ai dit : "Bah non, mais c'est pas grave. Ce plan là, j'ai pris des photos de vos voitures. Je regarderai dans le montage et, si je vois des voitures qui passent et qui ne sont pas d'époque, je prends une photo, je la colle enfin, en gros, je mets dessus et ça vous fait une voiture d'époque qui passe." Ce n'est rien, ça ne coûte pas cher. Ça coûte plus cher de perdre du temps à essayer d'arrêter les voitures. Voilà le type d'intervention qu'on sait faire » (superviseur de VFX).

Les graphistes qui travaillent sur les décors en postproduction, tout comme les architectes et concepteurs graphiques [Houdart, 2006], s'appuient sur une « double source, qui les affine tant aux peintres réalistes qu'aux photomonteurs » [Grimaud *et al.*, 2006]. Les sources à partir desquelles ils travaillent sont des photos prises lors de repérages ou des photos des bases de décors construits et peints en studio, des dessins et maquettes livrés par les chefs décorateurs qui, après tout un long processus de traduction des intentions du cinéaste, fixent avec celui-ci une direction artistique. Par ailleurs, même pour les films qui n'inscrivent pas leur histoire dans une époque passée ou future, le travail sur le décor consiste à effacer ou retoucher certains objets ou éléments architecturaux, parce qu'ils sont jugés inesthétiques ou parce qu'ils « chargent » l'image d'un sens qui ne convient pas au propos du film. Là encore, l'accès de plus en plus facile aux techniques de traitement numérique de l'image contribue à réduire la phase de préparation du décor avant le tournage et à faciliter son déroulement : « Ce n'est pas rare sur un film où il ne se passe rien de surnaturel, un truc de maintenant, d'avoir trente ou quarante plans truqués pour effacer

un câble électrique qui gêne, modifier l'aspect d'un immeuble qui n'était pas très agréable. C'est très courant. Même changer une enseigne qui nous gêne : s'il faut qu'on vienne avec une nacelle sur le tournage... » (chef décorateur).

Le recours au traitement numérique modifie également l'approche des couleurs du film. Les débats – voire les controverses – entre les principaux collaborateurs artistiques traditionnels du cinéaste (le chef décorateur et le chef opérateur chargé de la lumière), qui, auparavant, avaient lieu exclusivement en phase de préparation ou pendant le tournage (les couleurs sont aussi modulées par la lumière) se prolongent désormais en phase de postproduction. Pour le chef décorateur, une plus grande incertitude pèse sur le traitement des couleurs : « Aujourd'hui on a plus de souplesse, notamment sur le numérique parce que on a une latitude de deux à trois tons. C'est d'ailleurs assez énervant, parce que, des fois, je ponds des gris colorés, des trucs superfins et j'ai un chef op' qui n'a rien compris, qui me balance ça... et ça sort, c'est un gris noir... Enfin je lui fais : "Mais c'est quoi cet étalonnage, quoi ! – Oui mais j'ai trouvé que c'était mieux. – Ah non, je ne suis pas d'accord !" » Mais ces nouvelles possibilités d'intervention fournissent également des occasions de collaboration, sources de solidarité technique [Dodier, 1996] et respectueuses des contraintes professionnelles de chacun : « On veut des lumières de peaux chaudes, mais la comédienne prend mal la lumière ; on sait qu'on ne peut pas forcer en maquillage et qu'il faut l'éclairer de façon très douce, mais moi, derrière, je veux un mur bien pétard, parce qu'on est dans une agence de pub. Si je fais ça en prise directe, je les tue, car il y a une réflexion de lumière ; le chef opérateur ne peut pas travailler si près avec un truc très pétard et n'avoir aucun reflet, aucune pollution de cette couleur sur la peau. Donc, je vais faire une table chromatique dans la famille de ce que je veux atteindre, mais je vais la désaturer et, grâce au numérique, on découpe. On ramène la teinte en postproduction. Ça me permet de jouer avec les couleurs complètement différemment de ce qu'on avait coutume de faire quand on était à l'argentique. »

Le chef décorateur et le responsable d'effets visuels sont conduits à évaluer techniquement et économiquement ce qu'ils peuvent prendre en charge facilement et ce qu'ils ont intérêt à laisser à l'autre. « Le plan sur le café de la Paix place de l'Opéra (reconstitution pour un film se déroulant à la fin du XIX^e siècle) :

je dis : “OK, je construis la terrasse, juste la façade, je fais tant de mètres de pavés, mais c’est tout.” Lui (le superviseur de VFX), il dit : “Non, ce n’est pas possible.” Je lui dis : “C’est à toi de faire les tramways.” Lui, il me dit : “Oui, mais le sol, c’est toi.” Donc, moi, j’ai augmenté la surface de pavés (et il a pris les tramways). On négocie qui en fera le plus, qui en fera le moins, en sachant que j’ai tout intérêt à le servir car la qualité de l’image dépend de lui » (chef décorateur). Toute la difficulté réside dans la définition de la ligne de partage entre ce qui relève du travail de décoration traditionnel et celui qui passe par le détour de production du traitement numérique. L’évaluation financière des interventions respectives des deux parties en présence « autour d’une table avec la calculette » (chef décoratrice), débouche sur des compromis technico-économiques. La prise en charge de segments du décor en phase de postproduction n’est pas forcément vécue comme une dépossession par les chefs décorateurs qui, avec leur équipe, et au regard d’un budget donné toujours très ajusté, ont intérêt à concentrer leurs efforts sur les parties stratégiques du décor, en particulier celles qui sont utilisées par les acteurs, dont la probabilité d’être perçues à l’image par le spectateur est plus forte. Certaines parties du décor sont plus contraignantes et/ou moins intéressantes à travailler que d’autres et, lorsque cela est possible, reporter en postproduction de telles opérations permet de recentrer le travail de décoration sur les interventions les plus valorisées. « La discussion avec la postprod est un des éléments importants de la phase de préparation, parce que c’est le moment où on va pouvoir se décharger et dire : le village de pêcheurs, il faut qu’on le fasse en entier ; par contre, si tu pouvais effacer les grues qu’il y a de l’autre côté là-bas – je peux t’en masquer une partie, mais si tu peux effacer... On a des photos de repérage, ils viennent en repérage aussi et on regarde, on dit : ça, on pourra continuer la rue là-bas si on veut après, dans le fond ; mettez-moi un bout de fond bleu... Comme sur Photoshop, il y a des tas de systèmes de sélection qui permettent de faire des masques. Ça évolue à toute vitesse, avec des niveaux de lumière, même des effets de point, de flou et de net, etc. » (chef décorateur).

Dans d'autres configurations, les arbitrages ne sont pas toujours satisfaisants du point de vue des chefs décorateurs, surtout lorsqu'il s'agit de reconstitutions d'univers et quand, pour optimiser leur budget, les chefs décorateurs sont parfois amenés à renoncer à prendre en charge certaines parties de décor auxquelles ils tiennent. Les frontières professionnelles qui se décident de manière singulière à chaque film sont aussi façonnées par des rapports de forces marqués par une certaine concurrence professionnelle.

Compte tenu du style et de l'économie du cinéma français, les décorateurs de cinéma conservent d'importantes prérogatives mais les extensions de décor, les possibilités d'intégration d'images de synthèse et de travail numérique des couleurs et des matières ont fragilisé les métiers traditionnels situés sous leur responsabilité, comme ceux de constructeur et de peintre ou même d'ensemblier. Le territoire de la décoration est de plus en plus partagé. Ce partage est aussi produit dans le cours de l'action lors du tournage : « Plus la chaîne numérique s'est développée, plus on a eu la capacité de reporter les décisions à la postproduction. Genre : on verra ça en postproduction. On a une découverte qui gênait, ou la découverte a été trop brûlée, ou au contraire, on voit un truc qu'on n'avait pas envie de voir... On le fera en postprod ! », commente un chef décorateur sur un ton résigné. L'anticipation des possibilités de retouche contribue ainsi à desserrer des contraintes de production : « Un tournage, comme c'est extrêmement stressant de mettre beaucoup de gens en même temps, sur le même lieu, moins on a de contraintes qui se télescopent, mieux on se porte. Tout ce qui peut être botté en touche, d'une certaine façon, ça allège le travail du tournage. Mais c'est quelquefois au détriment de choix purement de fabrication et de qualité de finalisation de l'image. Ce n'est pas toujours pertinent », considère, de son côté, un graphiste 3D.

En définitive, chaque décision de report sur la phase suivante de la réalisation du film est le produit d'une division du travail qui est autant technique que morale [Hughes, 1996] on compte aussi sur l'autre pour faire ce que l'on n'a pas pu faire ou qu'on n'a pas eu le temps de faire. Le risque est alors de se voir dépossédé des résultats de son travail, car les interventions successives sur un film se présentent comme un feuilletage dont la dernière couche peut écraser les précédentes.

CONTRÔLER L'AVAL OU FAIRE SA PLACE SUR LE PLATEAU

Les opportunités offertes par le traitement numérique de l'image conduisent à reporter sur une séquence productive postérieure au tournage les interventions confiées à des entreprises de VFX dont les salariés sont éloignés des bureaux de préparation et des plateaux de tournage. Ces derniers entrent en scène alors que l'équipe de décoration est de son côté sortie du jeu productif. Les opérations de traitement numérique de l'image conduisent à l'élaboration de nouvelles propositions artistiques de la part de graphistes, mais aussi d'étalonneurs qui interviennent sur les effets de lumière, et donc d'éclairage du décor. Ces derniers ne se contentent pas des matériaux apportés par les décorateurs de cinéma. Ils recherchent eux-mêmes à partir de bases de données enrichies de film en film et sur Internet, des images qui leur permettent de composer de nouveaux espaces architecturaux et de nouveaux objets. Cette étape du processus de fabrication tend donc à échapper aux chefs décorateurs, alors même que ceux-ci s'estiment responsables de l'entièreté du décor tel qu'il est donné à voir au spectateur.

Afin de limiter ce risque de dépossession, les chefs décorateurs ont pris l'habitude de travailler avec des responsables d'effets visuels. Pour ce faire, ils ont dû intégrer les contraintes productives de ce nouveau corps professionnel et mettre en place un circuit de circulation de l'information avec eux. Ils sont attentifs à fournir des bases de décor minutieusement travaillées par des « effets de matière » qui serviront de référence pour les extensions et les intégrations d'images de synthèse afin de faciliter les raccords. Ils constituent et communiquent des dossiers techniques et artistiques détaillés (chartes graphiques, colorimétriques, études photographiques, etc.), comme l'explique ce chef décorateur, très réputé, qui travaille sur des gros projets : « Sur tous les films, maintenant, j'ai des interventions numériques mais, par contre, effectivement, ce qui va différencier peut-être, un petit peu du point de vue de l'expérience et du désir de contrôler le projet esthétiquement, un jeune chef décorateur d'un décorateur plus expérimenté, c'est vrai que, dès le départ, vis-à-vis de la production, j'impose le contrôle absolu et total des images, jusqu'au bout, y compris en postproduction. Ce n'est pas Y ou X (nom d'entreprise de VFX) ou je ne sais qui, qui va construire des images alors que je suis en vacances

à Honolulu en train de me reposer de ce film. [...] Pourquoi le ciel est-il de telle couleur ? Qu'est-ce qu'on va mettre dans ce rectangle bleu inscrit qu'on a au milieu de l'image dans le plan ? Qu'est-ce qui va se passer là... ? Ça me regarde directement. Donc, il faut que j'apporte la réponse. »

Mais si la convention collective du cinéma spécifie bien qu'en « cas de recours à des moyens numériques, les chefs décorateurs assurent [...] le suivi de la cohérence artistique de la conception et de la construction des décors », la maîtrise par eux de l'aval de la chaîne de fabrication n'est pas facile. Les producteurs, pour des raisons financières, sont réticents à valoriser ce travail de suivi tout au long du processus de fabrication des images. « Ils considèrent que ce sont deux étapes différentes. Dans leur tête, c'est un autre domaine, c'est comme si les VFX n'avaient rien à voir avec la décoration », regrettait, à ce sujet, un chef décorateur. Concrètement, les conditions matérielles du travail de postproduction peuvent conduire à une marginalisation du chef décorateur : « Même si on a eu l'occasion, à plusieurs reprises, de se voir et de se parler et qu'on a donné un dossier assez complet de choses qui doivent être faites, quand le montage est fait et que les plans sont trucables, on rentre dans une deuxième partie de réalisation, suite au concept qui peut être délicate. Il y a un travail assez long, selon les cas de figure. Il y a du détournement, des travaux sont réalisés avec des machines ou des softs développées par sociétés de VFX. Et là, cela peut être les moments de difficultés, parce que des choses doivent être faites dans un temps record, parce qu'il n'y a plus assez de budget. C'est là qu'il peut y avoir des options à l'arrivée qui sont problématiques, surtout pour nous, les décorateurs, car c'est un moment où on n'a pas toujours pu intervenir » (chef décorateur).

Chez certains chefs décorateurs, le manque d'expertise technique freine aussi leurs velléités d'intervention sur un territoire qui leur échappe. Parmi les chefs décorateurs rencontrés, ceux qui revendiquent avec le plus de fermeté un droit de regard sur l'ensemble du *process* sont ceux qui ont l'habitude d'être engagés sur des grosses productions cinématographiques. Ce sont eux qui ont peut-être le plus à perdre à ce nouveau partage des territoires professionnels.

La tension professionnelle précédemment décrite quant au contrôle par les chefs décorateurs du travail de postproduction a

pour corollaire une tension symétrique liée à l'intervention croissante des équipes de postproduction dès la phase de préparation et sur le tournage lui-même. En effet, pour être réalisé efficacement, le traitement numérique de l'image doit avoir été pensé lors des phases antérieures. Tout décor ne se travaille pas numériquement avec la même facilité. Lorsque la base de travail est un décor naturel, certaines propriétés sont attendues par les responsables d'effets spéciaux : il faut éviter la végétation (difficile à détourner), les fluides (en raison des reflets). La recherche d'angles appropriés qui faciliteront les incrustations d'images de synthèse compte également, tout comme l'espace de déploiement de l'action. Comme l'explique ce jeune réalisateur qui n'hésite pas à recourir aux opérations de traitement numérique de l'image, la phase de repérage est en la matière déterminante : « Tu regardes tout ce qui est compliqué : la végétation, fluides, éléments comme ça. L'eau. S'il y a de l'eau, ça veut dire qu'il y aura des reflets. Si je fais un bâtiment, il faudra qu'il se reflète dans l'eau. Ce sont des choses un peu compliquées. Après, il y a la recherche d'angles. Il y a des choses où, quand tu es trop à plat, tu sais que tu n'arriveras jamais à intégrer quelque chose de correct parce que ça fera faux. Il faut trouver le côté naturaliste qui fait que l'œil n'accroche pas ce qui a été rajouté. »

Alors que l'intervention de spécialistes de VFX ne cesse de prendre de l'importance dans le processus de fabrication des images, la manière dont ils sont sollicités ne les satisfait pas toujours. L'un d'entre eux a utilisé une métaphore suggestive : « Nous sommes les éboueurs du cinéma », pour exprimer le regret qu'une partie du travail qui lui est confié soit le produit d'arbitrages négatifs, faits dans l'urgence de la vie de plateau, quand le temps manque pour finaliser la préparation du plan à venir dans sa décoration ou sa mise en lumière. Ce travail de retouche non planifié est difficile et insatisfaisant, car le matériel fourni n'a pas été configuré convenablement. C'est là un travail souvent chronophage et sous-estimé dans les budgets de production (Rapport Gaillard). Une organisation trop séquentielle du travail a pour effet de cantonner ces nouveaux professionnels dans une position de « bout de chaîne » qui les empêche de faire remonter suffisamment tôt dans l'organisation productive leurs propres contraintes techniques et les privent des ressources qui leur sont nécessaires pour réaliser leur travail selon les règles de l'art. « Très souvent, ce sont des contraintes pour

les gens de plateau d'avoir à livrer du bon matériel aux gens de VFX. Et, comme quand on est sur le plateau, il n'y a pas le temps, c'est compliqué et que les gens n'ont pas forcément envie de faire l'effort pour des choses qu'ils ne savent pas visualiser derrière, très souvent, il y a une espèce de conflit "vrai plateau/postproduction" qui est stupide, qui n'est pas productif. Pour un chef opérateur, la façon d'éclairer un fond vert, c'est l'enfer. Il ne peut pas diffuser sa lumière, alors que pour nous ça doit être très net. Il faut pouvoir avoir une image très précise pour aller chercher les pixels », indique un spécialiste de VFX.

Pour les superviseurs d'effets numériques, la prise en compte de leurs contraintes techniques dès la phase d'agencement du décor conditionne la qualité de leur travail. Leur présence lors de certains repérages et sur le plateau leur permet de préciser leurs attentes. « Au moment où le chef-op. pense à sa lumière, le réalisateur pense à la direction des acteurs, la scripte pense aux problèmes de raccords, nous on se dit, bah non ça, ça... ça marchera, ça ne marchera pas en postproduction. C'est un peu notre rôle de conseil, je pense. C'est important », dit un superviseur d'effets visuels. C'est essentiellement à l'occasion du tournage de scènes chères et spectaculaires impliquant de nombreux effets spéciaux que les membres de l'équipe de tournage s'efforcent d'intégrer les prérequis des professionnels du traitement numérique de l'image. C'est alors, et à titre exceptionnel, qu'un superviseur de VFX peut devenir prescripteur et avoir son mot à dire sur la mise en scène : « On a travaillé avec le chef-op et le chef déco pour leur prévisualiser le décor en 3D afin de vérifier que, pour certaines prises qui allaient être faites sur place, il y aurait l'amplitude nécessaire avec la focale, la grue qui allait être amenée, qu'ils ne seraient pas piégés par la situation sur place. Ils étaient intéressés à ce moment-là à venir vers nous pour notre expertise technique. Ils avaient un *travelling* arrière à faire sur un hélicoptère. On a en arrière-plan l'explosion d'un village de contrebandiers dans la jungle, et on est face à l'hélicoptère qui avance. En même temps, on recule et on voit les acteurs dans la bulle de l'hélico. Il fallait faire tourner l'hélico au sol dans un hangar avec les acteurs dedans, sur fond bleu, mais avec un *travelling* et incruster après la prise de vue du tournage avec le décor. Il fallait savoir si, dans le hangar de l'hélico, la grue pourrait avoir le mouvement voulu pour donner l'impression que ça vole et le recul

suffisant pour faire le *travelling* arrière, compte tenu de la focale de la caméra choisie. On sait à ce moment-là simuler une caméra de tel modèle avec une focale, telle gamme d'optique et modéliser le décor, montrer ce que ça va donner une fois tourné. Sur le plateau on va dire : vous pouvez prendre la technocrane tel modèle, avec la tête 3D ; oui, le hangar a la taille suffisante pour faire le *travelling* ; attention, cette focale sera trop courte ou trop longue, etc. » Les possibilités désormais offertes de prévisualisation en 3D contribuent à réduire les décalages cognitifs entre les professionnels et facilitent ainsi leurs échanges. L'expertise des professionnels du traitement numérique de l'image sur les plateaux contribue à fiabiliser la qualité des plans pour la suite de leur traitement.

La présence de ces nouveaux professionnels sur le plateau est également utile pour leur permettre de capter des éléments de décor qui leur sont nécessaires pour nourrir les bases de données à partir desquelles ils travailleront ultérieurement. Mais ces prélèvements d'images, qui se traduisent par une forme d'intrusion dans la vie de plateau, pas forcément bien vécue par l'équipe de tournage n'est, pour cette raison, pas toujours mise en œuvre de manière pleinement efficace, selon ce graphiste 3D. « Le *camera mapping* consiste à reconstruire de la 3D à partir de photos. L'idéal, c'est d'avoir plusieurs prises de vues sous des angles différents de la même scène, du même décor. Quand on nourrit un ordinateur avec les bons algorithmes et des points de vue différents sur le même objet, on est capable de retrouver le volume qui a généré la photo. On est aussi capable de trouver de quel point de vue dans l'espace les photos ont été prises, avec quelle focale. Et donc à partir d'une photo, on peut créer un volume, puis le texturer. Idéalement, plus on a d'informations, mieux c'est. Souvent, une photo contient beaucoup d'informations qu'on ne peut pas toujours trier, notamment dans les interactions lumière-matière. Ça demande des *process* d'analyse qui sont parfois un peu compliqués. En réalité, le résultat de l'équation a plusieurs solutions possibles. Après, c'est le raisonnement humain et l'interaction avec la machine qui permettent de retrouver ce qui est le plus approprié. C'est une sorte d'enquête policière. Maintenant, on a des matériels de plus en plus pointus, encore peu utilisés en France. Les Français ont tendance à rabaisser un peu la technique et à mettre l'artistique très en avant [...]. Très souvent, on a peu de données de tournage parce qu'on ne peut pas

déranger le tournage. Les gens s'autocensurent. On n'envoie pas quelqu'un avec le matériel adapté, parce qu'on se dit : ça coûte cher, de toute façon, sur le tournage, on ne va pas le laisser faire, donc ce n'est pas la peine de louer le matériel. On a comme ça des prises de décision qui font qu'on y va souvent en mode léger, en mode guérilla "couteau suisse". Alors que sur les projets internationaux, il y a une armée de techniciens qui ont chacun leur *process*, le matériel adapté, etc. »

« Sur un tournage, le métier de chacun, il est visible à la caméra, sauf le nôtre », nous disait un superviseur VFX. La légitimité des demandes pour capter certaines données du décor n'est pas toujours reconnue parce que leurs contraintes ne sont pas comprises par le reste de l'équipe de tournage : « Quand on arrive et qu'on demande un fond vert, ça ne veut rien dire. Les gens voient une couleur, ils n'y voient pas un outil. Quand vous arrivez et que vous mettez des croix, des traqueurs, bah vous mettez des croix sur leur décor. Ça ne veut rien dire. Quand vous demandez une double passe, une passe vide, bah, il n'y a que vous qui visualisez ce que vous allez en faire et ce que ça va donner. » L'accomplissement dans de bonnes conditions de leur travail est tributaire de leur capacité à se faire comprendre et accepter sur le plateau de tournage, alors que l'équipe en place a déjà pris ses marques dans un partage des rôles traditionnel constituant une culture partagée. C'est d'autant plus difficile lorsque leurs exigences interfèrent de façon discordante avec celles des autres professionnels. Un graphiste explique : « Un fond vert, pour être efficace, doit être relativement éloigné des acteurs pour ne pas renvoyer trop de lumière verte sur les acteurs, parce qu'ensuite, ça teinte les acteurs. Ça contrecarre le travail du chef-op, et nous, si on lui renvoie des tonnes de vert sur ses acteurs qui sont couleur cadavre, ce n'est pas idéal ! Donc, il faut éloigner le fond, il faut essayer d'avoir un fond le plus uniforme possible, que la toile soit bien tendue, qu'elle soit éclairée par des sources très diffuses pour éviter des zones qui sont après difficiles à isoler. Si on a un fond vert avec trop de modelés, on a quelque chose qui est dur à extraire aussi. » Les responsables d'effets visuels numériques ont en effet besoin de surface pour travailler les volumes et contrôler certains phénomènes de réverbération. C'est là que des tensions peuvent survenir lorsque leurs attentes ne sont pas bien

comprises : « Dans ce film, le plus gros enjeu pour nous, c'est la distance qu'il allait y avoir entre le fond vert et la baie vitrée par rapport au positionnement de l'appartement en entier dans le grand studio. On voulait avoir la place de mettre des lumières qui éclairent d'une certaine façon le fond pour améliorer l'incruste. On voulait avoir la possibilité d'éviter les reflets sur la vitre pour pouvoir en rajouter. On a dû se battre avec le chef décorateur pour avoir plus de surface » (directeur de postproduction, VFX).

Le perfectionnement des techniques contribue toutefois à rendre plus compréhensibles les contraintes par les autres professionnels ; comme lorsque sont mis en place des systèmes de prévisualisation d'incrustation. L'arrivée d'une nouvelle génération de réalisateurs formés aux effets spéciaux contribue, aussi, sur certains projets, à donner une plus grande légitimité et à permettre une meilleure prise en considération des contraintes productives des effets numériques. On accède du même coup à une nouvelle organisation du travail : « Notre génération tourne plus vite, parce que, comme on a des effets spéciaux, en fait, les effets spéciaux, ça se prépare. Il faut toujours anticiper, il faut *story-boarder*, etc. Plus on fait cet exercice, plus on arrive préparés sur un tournage. La préproduction devient de plus en plus importante. D'ailleurs, la méthode américaine est basée sur la préproduction et pas sur la fabrication. Un film se fait en préproduction, les chefs décorateurs travaillent en préproduction et c'est ça le plus important. Alors qu'en France, jusqu'à maintenant, c'était : on fait des réunions, ça travaille et on assemble sur le plateau » (un jeune réalisateur, formé au VFX et cinéma d'animation).

Les conditions concrètes de réalisation des décors évoluent au fur et à mesure du perfectionnement des techniques, si bien que la diversification des interventions tout au long de la chaîne de fabrication d'un film renforce le besoin de coordination entre les différents intervenants. La transformation des métiers aux deux bouts de la chaîne de fabrication invite à remettre en cause une représentation du problème en termes de substitution d'une activité par une autre. Alors même que le contenu des images est de plus en plus composite, de nouvelles professionnalités se font jour. Même si cette configuration est encore rare, des responsables de VFX peuvent avoir une formation dans une école de Beaux-Arts

ou d'architecture, ce qui leur permet d'intervenir au même titre qu'un chef décorateur dans la conception artistique d'un décor. Des décorateurs qui ont une formation d'architecte (ce qui est fréquent dans le cinéma), tout comme les dessinateurs, ont, de leur côté, appris à maîtriser les outils de modélisation 3D et sont en mesure d'intervenir en postproduction. Une organisation plus intégrée du processus de conception et de fabrication des images se dessine. Cet enjeu n'a pas échappé aux chefs décorateurs comme le précise l'un d'entre eux : « Pour l'instant on est encore dans des phases où l'extension numérique se fait après le tournage mais cela va peut-être changer. On va promouvoir des travaux qui permettent de fonctionner en un instant t sur le plateau. Si on arrive à avoir des VFX plus en amont, cela nous permettrait d'avoir, nous, notre puissance artistique, l'équipe complète avec notre bureau d'études et les graphistes. On pourrait avoir beaucoup plus d'acuité quand il y a des parties importantes en extension numérique, afin de pouvoir les développer quand on a du monde et, du coup, ce n'est plus moi tout seul qui arrive en postproduction et qui essaye de sauver les choix esthétiques du début... »

Le recours au numérique desserre certaines contraintes de la vie de plateau en reportant des opérations de travail sur les décors en phase de postproduction ou en facilitant l'ajustement de certaines interventions entre la lumière et la décoration, mais il en introduit d'autres lorsque la préparation du traitement numérique de l'image induit des opérations de prélèvement de données perturbatrices lors du tournage. Nombreux sont les cinéastes français encore très marqués par la « nouvelle vague » qui, par souci de réalisme et pour conserver une souplesse dans la mise en scène, ne recourent à ces techniques qu'avec prudence en les cantonnant aux retouches. Mais, progressivement, le développement de la digitalisation contribue à reconfigurer les frontières professionnelles tout au long du processus de fabrication du film. Des expériences cinématographiques comme *Gaz de France*, film tourné entièrement en studio sur fond vert, montrent que le recours aux effets numériques n'est plus réservé aux productions disposant de moyens budgétaires importants. Certains réalisateurs, y compris certains de ceux se revendiquant du « cinéma d'auteur », sont en mesure d'intégrer ces outils dès l'écriture du scénario et s'en saisissent pour inventer de nouveaux contenus visuels.

Dès lors l'arrivée de nouvelles manières de faire du cinéma conduit à réinterroger la distribution des responsabilités professionnelles sur un plateau. Ce qui pourrait s'analyser comme un simple déplacement de frontière professionnelle entre les « anciens » intervenant en amont au profit des « nouveaux » intervenant en aval de la chaîne de fabrication, s'illustrant dans des rapports de forces [Crozier et Friedberg, 1977] où l'un essaye de défendre son pré carré et l'autre d'étendre sa juridiction professionnelle, n'est peut-être en réalité qu'un « problème » de génération. On assiste en effet de plus en plus au passage d'une organisation par métiers mobilisés de manière séquentielle en une organisation par phases successives mobilisant simultanément différents types d'expertises de manière beaucoup plus imbriquée. Nous faisons l'hypothèse que c'est plutôt une unification qui se dessine dans le suivi de la fabrication des décors mêlant différentes techniques de production. Ceci conduit à redéfinir, pour les professionnels qui en assureront la responsabilité globale, un territoire d'intervention et de supervision sur le processus de fabrique des images beaucoup plus étendu.

BIBLIOGRAPHIE

- CROZIER M. et FRIEDBERG E. (1977), *L'Acteur et le Système*, Seuil, Paris.
- DODIER N. (1996), *Les Hommes et les Machines*, Métailié, Paris.
- FLICHY P. (2017), *Les Nouvelles Frontières du travail à l'ère numérique*, Seuil, Paris.
- FRIEDMANN G. et MORIN E. (1952), « Sociologie du cinéma », *Revue internationale de filmologie*, n° 10, p. 95-112.
- GRIMAUD E., HOUDART S. et VIDAL D. (2006), « Les troubles de la représentation. Artifices et effets spéciaux », *Terrain*, n° 46, p. 5-14.
- HAMUS-VALLÉE R. et RENOARD C. (2018), *Les Effets spéciaux au cinéma. 120 ans de créations en France et dans le monde*, Armand Colin, Paris.
- HOUDART S. (2006), « Des multiples manières d'être réel. Les représentations en perspective dans le projet d'architecture », *Terrain*, n° 46, p. 107-122.
- HUGUES E.C. (1996), *Le Regard sociologique*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris.
- ROT G. (2019), *Planter le décor : une sociologie des tournages*, Presses de Sciences Po, Paris.