

LE KODAK LOOK MANAGER

appliqué aux essais laboratoire



Notre intention était de nous approcher de l'image des autochromes de l'époque." (Jean-Marc Selva)

Jean-Marc SELVA, Directeur de la photographie



« Pour nous directeurs de la photographie, le premier point fort du KLM, c'est la communication avec le laboratoire. Jusqu'à présent, nous devions parler d'image avec des mots, ce qui n'est pas toujours simple.

Désormais, et même à distance, étant équipé du même logiciel que le laboratoire, notre première

intention et notre direction de travail peuvent être visualisées par eux à partir d'images de référence parfaitement identiques.

Le second point fort du KLM, c'est qu'en nous offrant de prévisualiser nos essais et d'éventuelles manipulations de laboratoire, il nous permet aussi, dans une certaine mesure, de pallier cette absence de temps ou de moyens qui nous est trop souvent imposée en production. En d'autres termes nous pouvons aller plus loin dans la recherche de l'effet voulu.

J'ai tourné "Play the Game" en Super 35 avec une post-production numérique au-delà de laquelle j'ai prolongé les traitements argentiques - même si je sais que le propos de l'étalonnage numérique est d'être en transparence parfaite au niveau du transfert sur la pellicule. Mais pour moi ce n'est pas la même chose par exemple "d'écraser les noirs" de façon électronique ou argentique, particulièrement au niveau du grain. Sur ce film qui se déroule durant la première guerre mondiale, notre intention était de nous approcher de l'image des autochromes de l'époque. J'ai pensé qu'un panachage de technique numérique et traditionnelle m'aiderait à atteindre ce but.

J'ai sous exposé et traité le négatif avec un tiers de temps de blanchiment en moins. Puis après scan, étalonnage numérique et shoot, j'ai fait procéder sur le positif à un flashage légèrement bleuté plus un blanchiment au deux tiers. Un type de travail qu'on peut seulement se permettre sur un court-métrage ou il n'est pas question de 80 ou 100 copies !

Ce que j'ai vraiment apprécié, c'est le côté intuitif et convivial du KLM tout autant que la simplicité de son utilisation. En un quart d'heure, on comprend comment il fonctionne et on se retrouve dans une chaîne très visuelle, ressemblant à celle du film. En cela, c'est assez réussi. C'est un logiciel encore en phase de développement, mais il va très vite devenir un fabuleux outil ».

Jean-René FAILLIOT, Directeur technique du laboratoire ARANE/GULLIVER

« En interne pour le laboratoire ARANE/GULLIVER, le KLM s'avère un logiciel très utile qui permet de dégrossir énormément le travail. Sur le court-métrage « Play the game » que nous venons de traiter et qui s'est avéré assez compliqué puisqu'il fallait un traitement sans blanchiment avec du flashage en tireuse, nous avons ainsi, en partant de l'orientation d'image qui avait été définie avec le chef opérateur Jean-Marc Selva, évité un nombre incalculable d'essais. Pour un laboratoire comme le nôtre qui aime faire de la recherche d'atmosphères un peu particulières et d'images complexes, le KLM est formidablement intéressant. Avec cette seule réserve qu'il vaut mieux, pour les directeurs de la photographie, travailler sur des ordinateurs avec des écrans à tubes plutôt que des écrans LCD : le rendu des couleurs et du contraste y est meilleur et l'étalonnage plus stable. »