



Play the Game

Une reconstitution photographique

« Le 1er juillet 1916, sur le front de la Somme, un officier anglais, le capitaine Nevill, décide de monter au combat à la tête de ses hommes en tapant dans les ballons de football qui ne les quittent jamais... »

un capitaine français désabusé par les années de présence au front, est le témoin de ce fait extraordinaire. Dans la furie de la bataille, il décide de jouer le jeu... »

Play the Game est une première expérience ambitieuse de court métrage pour Stéphane Barbato, réalisateur issu des rangs de la publicité. Inspirée d'un épisode insolite de la première guerre mondiale, cette histoire se déroule dans le décor d'un champ de bataille de l'époque. Tourné en super 35, ce film de 18 minutes a demandé dix jours de tournage, avec, à la tête de l'équipe image, le chef opérateur Jean Marc Selva.

Quelles étaient vos références visuelles pour ce film ?

En recherchant des directions pour l'image du film, nous avons peu à peu opté pour un rendu proche de celui des autochromes, un des premiers procédés couleur de l'époque (à la féculé de pomme de terre). Grâce à la documentation, nous nous sommes aperçus que l'image d'un autochrome était d'abord caractérisée par un contraste assez faible, accompagnée d'une saturation sélective de certaines couleurs comme le bleu ou le rouge. Les hautes lumières, les ciels par exemple, n'étaient jamais « claquants », plutôt plombés, avec une matière

assez évidente. Et le tout présentait des noirs étrangement denses, ce qui donnait ce rendu si particulier des autochromes. Enfin, ces photographies se distinguent par leur extrême granularité, leur trait le plus caractéristique.

Pour me rapprocher de cet effet, j'ai commencé par faire quelques essais de développement spéciaux, associé à l'incrustation d'une trame animée dans le fond de l'image pour tenter de recréer l'effet rendu à l'origine par la féculé.

Le premier résultat était intéressant mais pas encore tout à fait convaincant. Malheureusement le temps nous a ensuite manqué et je n'ai pas pu finaliser cette recherche de trame animée par les seules solutions classiques de laboratoire. Nous avons finalement décidé de nous orienter vers une solution « tout numérique », (sans travail particulier sur le grain), d'autant plus que l'arrivée de Mikros Image comme partenaire du film nous ouvrait la voie d'un étalonnage sur Lustre.

Mais vous avez cependant tenu à conserver une partie « chimique » du traitement...

Oui, j'ai insisté pour qu'on emprunte une sorte de route 75 % numérique/25 % chimique. Je pensais que je m'approcherais plus du but recherché en passant par un panachage des techniques de post-production. Cette démarche a bien sûr intéressé Jean René Failloz du labo (Arane), qui pense comme moi qu'un mariage entre les deux technologies peut donner des résultats très intéressants si on veut bien se donner la peine de chercher. Ce n'était en revanche pas la méthode à laquelle tout le monde était habitué et j'ai dû un peu me battre au début pour faire entendre mon point de vue. On estime d'ordinaire, et avec raison dans la plupart des cas, qu'il faut parvenir à la plus grande transparence possible entre ce qui était sur l'écran de la salle d'étalonnage numérique et ce qui finit sur l'écran de la salle de projection. Mais dans ce cas précis, je voulais des « petits plus », et je savais que je pouvais les obtenir.



nir par des traitements complémentaires spéciaux au laboratoire.

Et pourquoi cette idée ?

Un exemple : pour moi, la densification issue d'un traitement argentique est assez différente de celle qui consiste à «coller» les noirs lors d'un étalonnage numérique. Elle n'a pas non plus le même effet sur le grain de l'image. Bien entendu, cette démarche de techniques panachées restait acceptable dans le cas d'un court métrage, où d'un nombre limité de copies. Elle serait vite devenue difficile à mettre en œuvre à l'échelle d'une sortie nationale de long métrage.

Comment faire pour caler l'étalonnage numérique par rapport à un traitement spécial à venir sur le positif ?

C'est là où le Kodak Look Manager nous a bien aidé. D'abord pour pouvoir simuler assez précisément «les recettes» chimiques qui nous convenaient, et choisir la bonne parmi les nombreuses solutions qui s'offraient à nous. Ensuite nous avons dû faire deux passages en étalonnage numérique pour pouvoir caler sur cette manipulation du positif. Le premier était un étalonnage de base, pratiqué sans référence ultérieure, et qui nous a permis d'exporter une série d'images de chaque scène en format DPX. Le deuxième passage était lui calibré selon le rendu «pré-visualisé» par le Kodak Look Manager à partir de ces mêmes images DPX.

La combinaison finale choisie, d'après ce que nous indiquait le KLM et validée par le tirage de bandes courtes de contrôle a été un blanchiment partiel du positif (66%), associé à un flashage bleuté et un léger sur-développement.

Qu'est-ce qui vous a plu particulièrement dans le KLM ?

La simplicité de l'interface sur tout, et son utilisation quasi instinctive. C'est aussi un formidable outil pour communiquer avec le labo quand on tourne dans une configuration d'étalonnage classique. L'étalonneur



Qu'est-ce que le KLM ?

Le Kodak Look Manager (ou KLM) est un système qui permet aux cinéastes de prévisualiser leur étalonnage, communiquer avec le laboratoire et gérer depuis le stade de la pré-production jusqu'à l'ultime étape de la post-production toutes sortes de nuances essentielles et subtiles touchant à l'aspect de leurs images.

Ce système s'organise autour d'un logiciel breveté qui permet aux utilisateurs de déterminer les meilleures options de prise de vues et de traitement pour les films tournés sur pellicule argentique. Le chef opérateur peut ainsi simuler de multiples associations de pellicules négatives/positives, traitement spéciaux, etc.

L'acquisition d'images peut se faire soit à partir d'un des 4 modèles d'appareils photo reflex numériques (Canon 10D, Eos 300D, Nikon D100 et D70) soit à partir de scans d'images 35 mm faites dans un labo.

Niveau commercial, le système Kodak Look Manager est disponible selon un système de licences payables à l'utilisation (800 euros pour la version de base destinée aux opérateurs, sans possibilité d'échange de fichiers et de communication avec le labo), à laquelle il faut impérativement rajouter le coût d'achat d'une sonde de calibrage d'écran (environ 400 euros). Les productions peuvent en complément acheter une clé logicielle temporaire leur donnant accès, durant l'ensemble de leur tournage, à toutes les fonctions du système – pour des communications depuis le plateau jusqu'à la post-production.

Des versions d'essai de 30 jours sont librement accessibles aux directeurs de la photographie. Il leur suffit pour cela de contacter leur représentation Kodak habituelle.

reçoit alors des infos très précises sur les images qu'on lui livre, et c'est pour lui plus facile de sortir des positifs conformes à ce qu'on a «vendu» au réalisateur. En plus, la sonde d'écran qu'utilise le KLM pour calibrer le moniteur est l'assurance d'une transparence parfaite de la chaîne, même si on tourne très loin du laboratoire.

Avez-vous des suggestions ou des questions par rapport à son utilisation ?

Des précisions pour mieux utiliser le KLM. La première remarque, c'est qu'il peut être délicat d'apprécier telle ou telle différence subtile de rendu entre deux traitements proches sur un écran d'ordinateur. Je parle d'un écran à tube, pas d'un écran de portable, car là, cela, relève parfois du sport visuel. L'idéal serait de pouvoir visualiser les images directement sur un moniteur HD ou un projecteur comme ceux qu'on utilise sur la console d'étalonnage numérique...!

Ensuite, se pose la question de l'acquisition d'images. En l'occurrence, soit la base de travail est une capture de type RAW effectuée à partir d'un appareil numérique, et alors comment parvenir à émuler ce qu'une négative est censée avoir captée,



sachant que la courbe de réponse et l'amplitude d'un capteur électronique reste très différente de celle de la pellicule ?

Cette particularité est à garder en tête notamment lorsqu'on veut prévisualiser sur le KLM des traitements de nature à affecter le contraste de l'image ; sur et sous-développements, bleach bypass...

Autre possibilité, on part d'une image 35 mm scannée en 2K, ou plus. Dans ce cas il faut partir d'un négatif développé normalement, sans quoi la réponse du KLM peut être décalée et notre interprétation erronée. Le système doit être mis en présence d'un négatif connu par lui pour fonctionner de façon fiable. Dans mon cas, le négatif avait subi un développement spécial et j'ai préféré confirmer les directions pressenties sur le KLM par des tirages de contrôle.

Propos recueillis
par François Reumont