

Éclairage doux (diffus) / Éclairage dur (ponctuel)

Afin de mieux comprendre certaines techniques utilisées par les directeurs de la photographie, il me paraît important d'aborder la question de la qualité de lumière et de ses effets.

Ce qu'on nomme « qualité » de lumière est en réalité la nature de cette lumière, qui est directement liée à la nature de sa *source*.

Lumière dure ou ponctuelle (hard light)

La lumière dure est produite par une source la plus petite possible, c'est à dire *par une source assimilable à un point* (exemple : le filament d'un projecteur).

Il est important de signaler à ce niveau que cette notion de point est relative (->assimilable), puisqu'un filament est déjà une surface. C'est pour cela par exemple que le soleil est considéré comme une source ponctuelle.



En effet, bien que la surface du soleil soit très grande, sa distance par rapport à nous nous le fait voir comme une source très petite : c'est donc toujours la surface relative de la source *par rapport au sujet photographié* qu'il faut considérer (si on va tourner des plans près du soleil par exemple, celui ci donnera une lumière diffuse car sa surface relative sera très grande!).

Plus la source est petite en surface *par rapport au sujet photographié* plus la lumière sera dure sur ce dernier.

Effet d'une source ponctuelle : La limite entre l'ombre et la lumière est très délimitée, c'est une ligne (ombres nettes). Les ombres sont donc très marquées. C'est par exemple le principe de l'éclairage expressionniste allemand et du film noir qui en a été décliné.



Projecteur en direct sur le sujet, les contours de l'ombre de la chaise sur le sol sont très nets : éclairage ponctuel.

Quelques exemples de lumière dure (ponctuelle) :



2.

The Killers (Robert Siodmak – DOP : Elwood Bredell)

Lumière ponctuelle en contre jour : ombres au sol très marquées et nettes en direction de la caméra.



3.

Citizen Kane (Orson Welles – DOP : Gregg Tolland)

ombres nettes sur le visage de Welles et sur le plafond en arrière plan.





4.

My Darling Clementine (John Ford – DOP : Joseph McDonald)



5.

Persona (Ingmar Bergman – DOP : Sven Nyqvist)



6.

Gattaca (Andrew Niccol – DOP : Slawomir Idziak)

Lumière ponctuelle idéale pour des ombres portées nettes comme ici le grillage sur les visages.



7.

The Shawshank Redemption (Frank Darabont – DOP : Roger Deakins)

Pour rendre le personnage menaçant : lumière ponctuelle venant du haut, accentuant par des ombres nettes tous les reliefs du visage et escamotant le regard dans l'ombre.



8.

Les Yeux Sans Visage (Georges Franju – DOP : Eugen Schüfftan)

Le fait d'utiliser de la lumière dure trahit ici le dispositif d'éclairage : on voit nettement deux ombres, une sur la porte et une sur le mur à droite (donc un projecteur en latéral venant de la droite et un projecteur au dessus à gauche du personnage).



9.

Man Hunt (Fritz Lang – DOP : Arthur C. Miller)

Personnage éclairé de face par un unique projecteur : ombre portée très nette sur le mur derrière lui, et ombre du personnage hors champ permettant ainsi de situer l'interlocuteur sans avoir besoin de recourir au champ contrechamp (ou quand la lumière est une composante de la mise-en-scène...).



10.

Panic Room (David Fincher – DOP : Darius Khondji/Conrad Hall)

Source ponctuelle (ici lampe portative de jardin) placée au sol, projetant des ombres menaçantes sur le visage. Scène de tension et de suspense.



11.

Le Bon, La Brute Et Le Truand (Sergio Leone – DOP : Tonino Delli Colli)

Ombre du chapeau très nette. Il est intéressant de noter ici la méthode de travail très répandue à l'époque et un peu désuète aujourd'hui : il y a très clairement deux source de lumière ponctuelle ici, une à la face et une en contre jour. Et contrairement à ce qu'on pourrait penser, le vrai soleil se trouve plutôt en contre jour, et c'est un projecteur qui éclaire le visage pour figurer le soleil! De nos jours on utiliserait plutôt une source diffuse pour le visage pour éviter de trahir l'artifice.

Lumière douce ou diffuse (soft light)

La source de lumière est dans ce cas *assimilable à une surface*. Plus la surface est grande (par rapport au sujet photographié encore une fois), plus la lumière va être diffuse.

Effet d'une source diffuse : la délimitation entre la zone sombre et la zone lumineuse est très progressive, les contours de l'ombre sont flous.

Il convient de distinguer ensuite plusieurs types de lumière douce, liés aux différentes méthodes pour la produire :

la lumière diffusée :

On utilise ici un projecteur ponctuel dont on va diffuser la lumière grâce à des filtres diffuseurs (qui ressemblent à des feuilles de calque) que l'on va placer soit directement sur le projecteur, soit, et c'est l'idéal, sur un cadre que l'on placera devant le projecteur.

Le cadre permet de maîtriser la *surface de diffusion* (rappelons que c'est la surface *relative au sujet* qui est importante) en approchant ou en reculant ce même cadre du sujet filmé.



1.

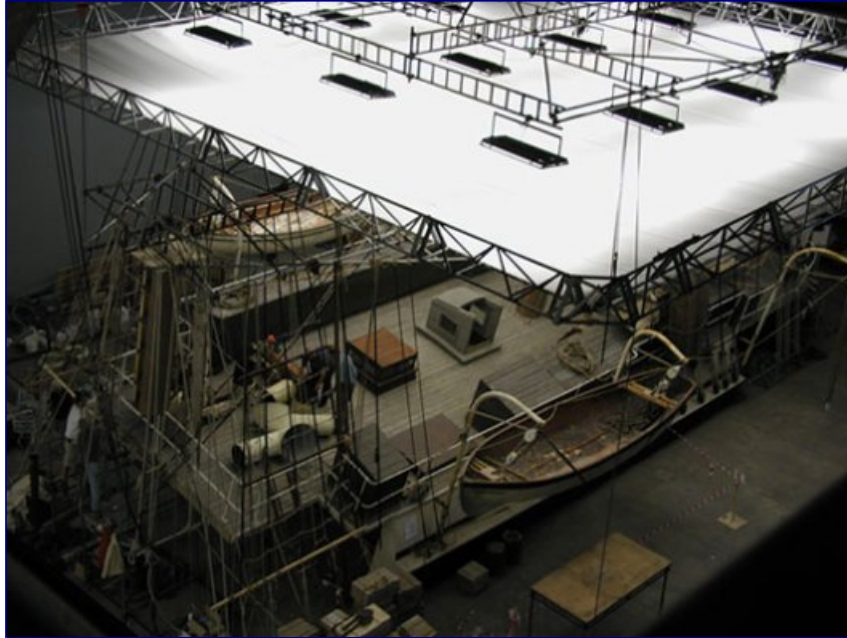
3 projecteurs équipés chacun d'un cadre de diffusion recréent ici l'éclairage des fenêtres juste derrière eux.



2.

Ici à gauche, les cadres de diffusion sont placés le plus près possible des comédiens pour produire la lumière la plus diffuse possible (surface relative plus étendue).

plus le sujet est vaste plus le cadre doit être grand :



3.

éclairage diffus de décor en studio à l'aide d'une grande toile.



4.

De même en extérieur on va utiliser de grands cadres munis de toiles pour diffuser les sources, que ce soit le soleil directement ou des projecteurs puissants.

La lumière réfléchi :

Il s'agit ici de réfléchir la lumière d'une source ponctuelle sur une surface blanche. On utilise pour cela un réflecteur, qui sont souvent des toiles blanches ou des plaques de polystyrène.



5.

On voit très bien sur le cadre de gauche que les deux projecteurs sont placés *devant* en *réflexion* et non pas *derrière* en diffusion.

L'effet produit est globalement le même que pour la lumière diffusée (on obtient néanmoins généralement une lumière encore plus diffuse en réflexion), on utilise généralement l'une ou l'autre selon le décor, le matériel etc...

Les sources diffuses

Il existe enfin bien entendu des sources qui produisent directement de la lumière diffuse. Celles-ci sont principalement à base de tubes fluorescents, tel le kinoflo :





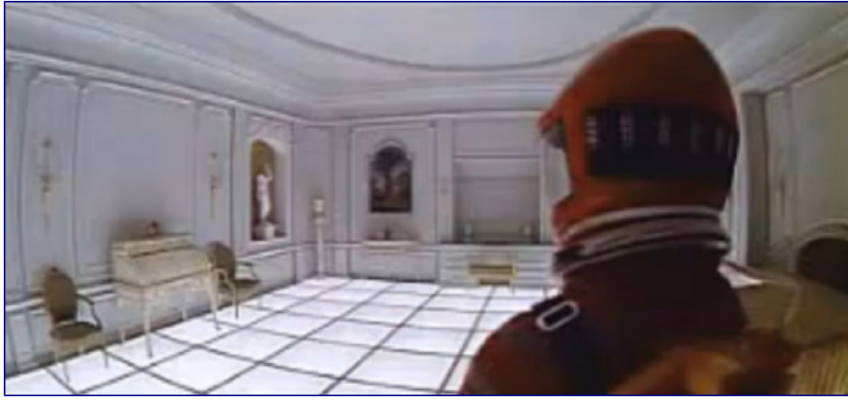
Mis côte à côte, les tubes fluorescents des kinoflos sont assimilable à une surface et produisent donc une lumière très douce (plus il y a des tubes, plus la surface est bien entendue grande).

Il existe également, pour les tournages en extérieur par exemple ou les vastes décors, des systèmes de ballons à hélium diffusant la lumière dans toutes les directions :



Quelques exemple de lumière douce (diffuse) :





1.

2001 L'Odysée de l'Espace (Stanley Kubrick – DOP : Geoffrey Unsworth)

Lumière diffuse venant du sol, à l'image, conférant son caractère très étrange à la scène.



2.

Indiana Jones et le Royaume du Crâne de Cristal (Steven Spielberg – DOP : Janusz Kaminski)

Le décor (photo du haut) est surplombé d'une armada de cadre de diffusion et nous distinguons derrière Lucas une grande source de diffusion.

Exemple sur la photo du bas : les ombres sur les visages sont floues, très peu dessinées.



3.

Inglorious Basterds (Quentin Tarantino – DOP : Robert Richardson)

Utilisation par Richardson (ici sur la grue) de grands cadres de diffusion pour éclairer tout le décor. Résultat en dessous : pas d'ombres portées des acteurs sur le sol, ambiance très tamisée, feutrée.





4.

Minuit à Paris (Woody Allen – DOP : Darius Khondji)

Exemple de l'utilisation du ballon Helium en extérieur nuit, lumière venant du haut et ombres très peu marquées.



5.

Revolutionary Road (Sam Mendes – DOP : Roger Deakins)

Roger Deakins (ici à la caméra) utilise ici la lumière en réflexion : le réflecteur est placé à la droite de la caméra, en latéral légèrement de face par rapport aux acteurs, et on voit les trois projecteurs placés entre les acteurs et ce réflecteur qui renvoie donc leur faisceau en diffusant la lumière.

Le plan de dessous est éclairé selon cette méthode : contours des ombres flous, lumière venant plutôt du bas, dégradé progressif de la lumière sur le décor de fond (gauche lumineux droite sombre), typiquement un « effet fenêtre ».



6.

Hugo Cabret (Martin Scorsese – DOP : Robert Richardson)

Pour éclairer le décor de la gare, Richardson (encore une fois ici sur sa grue) utilise d'énormes sources de lumière diffuse sur toute la surface du plafond du studio.



7.

Le Miroir (Andreï Tarkovski – DOP : Georgi Rerberg)

Lumière diffuse provenant des côtés (derrière les vitres), aucune ombre dessinée présente dans le plan.