

ENTRELACS

Entrelacs

Cinéma et audiovisuel

Hors-série n° 4 | 2016
Paysages en séries

Table ronde

Ariane Hudelet, Grant Montgomery, Thierry Jault, Christelle Gras et
Yohan Labrousse

Traducteur : Marie Maillos



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/4450>

DOI : 10.4000/entrelacs.4450

ISBN : 2261 - 5482

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2016

ISSN : 1266-7188

Référence électronique

Ariane Hudelet, Grant Montgomery, Thierry Jault, Christelle Gras et Yohan Labrousse, « Table ronde », *Entrelacs* [En ligne], Hors-série n° 4 | 2016, mis en ligne le 07 février 2019, consulté le 01 mai 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/4450> ; DOI : 10.4000/entrelacs.4450

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Tous droits réservés

Table ronde

Ariane Hudelet, Grant Montgomery, Thierry Jault, Christelle Gras et Yohan Labrousse

Traduction : Marie Maillos

ARIANE HUDELET : Merci beaucoup aux organisatrices de m'avoir conviée à animer cette table ronde professionnelle. Nous allons aborder quatre approches différentes et des projets très divers. Je vais vous faire une brève présentation de nos intervenants et ensuite on passera en revue les grandes thématiques liées au traitement du paysage, dans une approche plus professionnelle, en les écoutant les uns après les autres.

Je vais commencer avec Grant Montgomery. Il est chef décorateur en Angleterre et a travaillé sur de nombreux projets, aussi bien des séries télévisées que des films de fiction. L'une de ses dernières créations, très connue en France, est *Peaky Blinders*, dont on va parler plus précisément aujourd'hui.

On continue avec deux jeunes créateurs de série français, Christelle Gras et Yohan Labrousse, qui vont nous présenter leur projet *Reset*, dont ils ont réalisé et produit le pilote et qui est en attente de co-production pour continuer le projet.

Enfin voici Thierry Jault, chef opérateur notamment des séries *Un Village Français* et *Engrenages*, entre autres très nombreux projets.

Vous voyez donc que nous avons ici des approches très différentes entre chef opérateur, scénariste, scénariste-réalisatrice, et « *production designer* », chef décorateur.

Commençons par Grant Montgomery : il a travaillé à la fois sur *Peaky Blinders*, sur laquelle nous reviendrons, mais également sur des séries comme *Birdsong* ou *Dancing on the Edge*, créée par Stephen Poliakoff. Il travaille actuellement à un film pour la BBC sur la vie des Brontë dont il vient de recréer la maison à Hayworth, ce dont il nous parlera peut-être. Mais j'aimerais commencer par un aspect assez concret : il est bon de rappeler en quoi consiste ce métier – dont nous parlons peut-être moins que de ceux du scénario ou de la réalisation. Donc, j'aimerais vous demander : en quoi consiste exactement le métier de chef décorateur ?

Grant Montgomery : Je pense qu'il s'agit d'abord de créer le monde visuel, le monde tridimensionnel du script et de fait, essentiellement, de devenir en quelque sorte les « yeux » du réalisateur. Il s'agit aussi bien de choisir les lieux de tournage, de recréer des décors entièrement, physiquement, que de faire du CGI (des images de synthèse) et, dans certaines circonstances, de mélanger les trois pour créer un monde. Il s'agit aussi de trouver les accessoires, etc. Tout ce qui est tridimensionnel dans un film a été le fruit

d'une décision, ou aurait dû l'être. Ce ne sont pas seulement des choix arbitraires : tout a été dûment considéré parce que ce sont des univers entiers que l'on fabrique à la télévision et au cinéma, mais ce sont de pures constructions. Même pour ces séries ou ces films qui ont supposément un style « documentaire » : ce n'est pas le cas, c'est de la pure vanité de dire ça. Ce sont des mondes fabriqués, et c'est ce que le décorateur fait : il crée une réalité dans laquelle la narration peut prendre place. C'est ça mon travail, grosso modo.

ARIANE HUDELET : Pour ceux qui ne connaissent pas *Peaky Blinders* il s'agit d'une série qui a été diffusée sur BBC 2, qui a été créée par Steven Knight en 2013. Elle a pour le moment deux saisons et la saison trois doit commencer à être diffusée, je crois, demain.

Grant Montgomery : Demain, oui.

ARIANE HUDELET : Ça raconte l'histoire d'un gang – autour principalement des membres d'une même famille à Birmingham – dans les années 1920, donc juste après la Première Guerre mondiale.

Bien sûr, l'ouverture de l'épisode pilote est un excellent extrait qui nous permet de comprendre l'esthétique de la série et l'importance des décors : pouvez-vous nous en dire un petit peu plus sur votre travail sur cette séquence ? C'est le moment où vous établissez le monde physique de la série, et nous sommes très loin de *Downton Abbey*, par exemple, très loin des codes du film de patrimoine. Pouvez-vous nous en dire un peu plus là-dessus ?

Grant Montgomery : C'est une question assez complète, qui en sous-tend plusieurs et qui comporte donc plusieurs réponses. Il faut partir du fait que les scénarios de Steven Knight sont à l'origine basés sur une histoire familiale orale. Il mythifie ce passé, le passé de la classe ouvrière, qui n'existe plus au Royaume-Uni. Cela nous permet vraiment de comprendre la difficulté de la chose parce que ce type d'architecture, ce type d'univers, n'existe plus aujourd'hui. Au Royaume-Uni, nous avons des centaines de maisons majestueuses et le monde de l'aristocratie, ou des classes aisées, existe bel et bien. Il suffit presque d'y aller et de tourner... Ce n'est pas si facile que ça, mais c'est faisable. Mais si tu essaies de recréer Birmingham autour de 1919, le moment où commence l'histoire, cette Birmingham n'existe plus, elle a été bombardée jusqu'à sa disparition complète – ce n'est pas la question ici mais en tous cas elle n'existe plus. Dans le scénario de Steven il y avait des milliers de maisons « dos à dos » – c'est à dire de petites maisons, collées dos à dos avec une allée à l'arrière. Eh bien, il n'y en a plus que trois à Birmingham. Il n'y en a que trois. Donc je me suis demandé comment j'allais en avoir un millier ; comment recréer ce monde très industrialisé. Tout ça a disparu ! C'était beaucoup demander. Du coup, j'ai pensé à la couleur, qui était très importante : il n'y avait pas de couleur. Ça, c'était très clair dès le début. On a commencé avec Chinatown. Il y avait un Chinatown dans la plupart des villes industrielles du nord et il m'a semblé qu'il fallait que la seule pointe de couleur que l'on trouve dans la série soit là. Parce que tout est différent dans ces quartiers, c'est une autre culture. Quand on retourne dans les quartiers industriels, tout est noir avec une tonalité sépia. C'était avant tout un monde noir. Je voulais que tout soit dans des tonalités assez noires, jusqu'au revêtement des routes... donc on a changé les revêtements des routes pour qu'ils soient noirs.

Pour rentrer dans les détails, l'autre élément très important de l'esthétique de la série – que l'on voit bien dans cette séquence d'ouverture – c'est qu'elle est très influencée par les vieux westerns. Je pense avoir déjà dit dans une interview que l'une des premières influences que j'ai suggérées à Otto [Bathurst, l'un des réalisateurs de la série] était *Les Portes du Paradis*, l'adaptation par Michael Cimino au cinéma de la guerre

du Comté de Johnson. Ce film a été fait en 1979 ou 1980, il est sorti en 1980 et bien sûr, il a mis en faillite United Artists... Ce n'était sans doute pas la meilleure suggestion à faire à une boîte de production, à vrai dire...

Quoiqu'il en soit, l'ouverture que nous venez de voir commence dans une rue que nous avons trouvée à Liverpool. C'était une rue déserte : on a eu de la chance de la trouver. La maison de naissance de Ringo Star était au coin de la rue, d'ailleurs. Donc forcément il y avait des taxis qui passaient et qui demandaient : « C'est là que vivait Ringo Star ? », « Non, c'est la rue d'après ». Bref, on l'a entièrement repeinte. On a rebouché toutes les brèches et ensuite on a tout repeint, puis on a mis toutes les fenêtres et enfin on a ajouté des images de synthèse sur certaines parties du plan. Quand la caméra passe au-dessus des toits et nous montre les gigantesques quartiers industriels de Birmingham, c'est de l'image de synthèse. Quand on voit Tommy traverser à vélo le bassin le long du canal à Birmingham : au-delà du bassin en question tout est en images réelles mélangées à des images de synthèse. Je pense que c'est la meilleure façon d'utiliser les images de synthèse, d'ailleurs. Je sais qu'il existe des films entièrement faits en images de synthèse, mais j'aime mélanger les deux parce qu'alors la ligne entre les deux devient floue et si vous le faites très bien ça peut être formidable, et d'ailleurs Ian et Rob Rowleys [qui supervisent les effets spéciaux] ont fait un incroyable travail là-dessus. C'est grâce à tout ça qu'on commence à sentir l'importance de Birmingham, à sentir que c'était une ville industrielle qui fonctionnait 24h/24 et produisait des armes. Ensuite, on entre dans cette zone où se trouve le Garrison Pub, c'est-à-dire le centre nerveux du gang des « Peaky ». Ce lieu était une très belle trouvaille sur les docks Stanley [à Liverpool]. C'était à la mesure d'*Il était une fois en Amérique* et c'était justement ce qu'on cherchait. On faisait référence à de nombreux films parce qu'on voulait mythifier : ce n'est pas un compte rendu historique. Bien sûr, ce que l'on raconte a une certaine validité, parce qu'en effet dans l'ensemble les maisons ressemblaient à ça, avec leurs jardins, et à l'époque la pauvreté c'était ça. Mais, encore une fois, dans la série tout cela a un certain glamour. Le gang des « Peaky » était un groupe de gangsters lui-même assez glamour ; les gens voulaient leur ressembler. Tous les costumes, les chapeaux, etc. étaient faits pour ajouter à ce glamour.

ARIANE HUDELET : J'ai lu une interview dans laquelle vous disiez que votre travail sur *Peaky Blinders* était celui dont vous étiez le plus satisfait ; pouvez-vous comparer ce travail avec d'autres...

Grant Montgomery : Je ne sais pas si je peux (rires)

ARIANE HUDELET : ...avec d'autres séries ou d'autres films sur lesquels vous avez travaillé ? Particulièrement du point de vue du paysage.

Grant Montgomery : Oui, le paysage. Je pense que c'est la clé. Je pense que le paysage, ou l'univers dans lequel se passe l'action, influence ce que font les personnages. Ils n'agissent de telle ou telle manière qu'à cause de l'endroit dans lequel ils évoluent. Par exemple dans *Peaky Blinders*, vivre dans une ville sombre et presque satanique n'est sans doute pas la vie rêvée pour la plupart d'entre nous. Donc l'ambition de Tommy Shelby [le personnage principal de la série] est de sortir de là, par tous les moyens. Notre travail est de rendre cet univers, ce paysage, crédible et intéressant pour le spectateur afin qu'il comprenne les motivations du personnage. Le paysage fait donc partie de l'histoire, il fait partie de la narration, parce que c'est un média justement audio-visuel. On ne fait pas des émissions de radio. Parfois les gens ne s'en rendent pas vraiment compte : lorsqu'ils pensent aux séries, ils pensent aux dialogues, par exemple. Mais le

cinéma et la télévision peuvent être avant tout visuels. Beaucoup de gens par exemple regardent *Downton Abbey* parce qu'ils aiment les paysages, ou les maisons. L'univers de la série est important. On agit en fonction de là où on est. Par exemple, si vous êtes au milieu de la forêt et que vous cherchez à faire un feu, vos actions seront différentes de celles que vous faites dans une maison ; vous n'avez pas de cheminée, et donc vous devez trouver une autre façon de faire partir la flamme. Tout cela influe sur la façon dont les gens vivent, réellement, physiquement. Dans *Peaky Blinders* en particulier, ce paysage est un paysage industriel. Pour *Birdsong* il s'agissait de recréer la Somme. Là encore, en Angleterre, il y a beaucoup d'idées préconçues sur ce que ce lieu était à l'époque. Je voulais aller à l'encontre de ces idées préconçues ; je voulais montrer qu'il faisait beau, que tout était blanc. Cela donne une vision complètement différente du lieu. Non seulement c'est comme cela que les choses se sont passées historiquement, mais c'est aussi très intéressant parce que ça change les personnages par la même occasion : ils étaient fatigués, ils avaient chaud. Le récit en est transformé. Donc le paysage est extrêmement important. Je viens de terminer un film qui s'appelle *The Limehouse Golem* et ça se passe dans le Londres des années 1880, dans des Music Halls. Or ce paysage, leur monde, est une métaphore importante du récit : il m'a fallu créer des univers qui aident réellement à tenir l'histoire. La notion d'espace, aussi, est très intéressante, par exemple comment la richesse vous permet d'acheter de l'espace. C'est un élément qui peut-être utilisé intelligemment pour raconter l'histoire. Par exemple, au fur et à mesure que Tommy avance dans *Peaky Blinders*, on découvre que son espace est devenu plus grand parce qu'il peut s'acheter de grandes maisons. De fait, il commence avec une toute petite maison ouvrière, et s'élève au point de posséder un bureau qui ressemble à quelque chose sorti tout droit du *Parrain*. C'est d'ailleurs une référence au *Parrain*. L'idée en tout cas est que dans la deuxième saison l'espace se soit élargi : il est devenu plus fastueux, ce qui aide à montrer où va toute la richesse du personnage, son argent. Ça aide les spectateurs à entrevoir l'autre face du récit, celle qui n'est pas dite mais sous-jacente. Je pense en effet que les sous-entendus sont très intéressants quand on s'intéresse aux paysages : vous pouvez utiliser le décor pour raconter toute la partie immergée du récit ; c'est le cas aussi, souvent, pour l'image, la photographie des plans. Tout cela devient aussi important que le dialogue parce qu'on ne peut pas toujours faire confiance au dialogue. Il peut être traître et mensonger tandis que le monde physique vous racontera tout autre chose.

ARIANE HUDELET : On va continuer notre tour de table avant de finir avec des échanges entre intervenants à partir de ce qui sera ressorti des présentations. Donc on va passer au travail du paysage sous la plume du scénariste et l'œil de la réalisatrice avec le projet *Reset*, qui forcément est moins connu puisque la série n'est pas encore diffusée. Est-ce que vous pouvez nous le présenter en quelques mots ?

Christelle Gras : *Reset* est un drame social post-apocalyptique. On y suit un groupe de personnages suite à l'effondrement de la civilisation à cause de la propagation d'un virus. L'idée principale de *Reset* est de s'intéresser à des personnages qui, avant la chute de la civilisation, avant le chaos, avaient des vies extrêmement décousues, ne parvenaient pas à trouver leur place dans la société – un peu des losers on peut le dire – et qui paradoxalement, dans ce nouvel univers, vont s'accomplir et trouver leur place. On y parle beaucoup d'accomplissement de soi, de résilience. C'est une production indépendante, pour l'instant. On a monté notre boîte avec Yohann pour auto-produire le pilote.

ARIANE HUDELET : Ce qui nous intéresse c'est le lien de la série avec le paysage, or avec ce projet on remarque justement que l'un des enjeux quand on fait une série post-apocalyptique est d'arriver à créer un lieu qui rend la situation crédible, ce qui n'est pas une mince affaire quand on travaille avec un budget restreint qu'on a réussi vaillamment à rassembler, comme vous. Parlez-nous un petit peu de cela. Comment avez-vous réussi à imaginer ce lieu et comment avez-vous réussi à fabriquer une série post-apocalyptique crédible dans un univers urbain qu'il a forcément fallu modeler un petit peu ?

Yohan Labrousse : Pour ce qui est de l'imaginer, ça a été simple : on a commencé à écrire alors que j'y habitais. On était dans le 13^{ème} arrondissement de Paris : au niveau de la porte d'Ivry il y a beaucoup de tours. C'est là qu'on a tourné principalement. La première scène qu'on a imaginée – quasiment la première scène de l'épisode – et l'endroit où on l'a tourné, c'est ce qu'on voyait depuis ma fenêtre. Ces grandes tours des années 1970, qui commencent à couler un petit peu, ça a beaucoup nourri notre imaginaire. Bien sûr, ce que l'on voit dans le *teaser* est fait en images de synthèse, les tours en question sont quand même plus propres que ça. Mais c'est quand même à peu près comme ça que l'on a imaginé ces décors : on était dedans, vraiment. On n'a pas eu à les chercher. Quoique si, après, si. C'était compliqué d'ailleurs.

ARIANE HUDELET : J'imagine qu'il faut des autorisations pour pouvoir tourner...

Christelle Gras : En effet. Mais le choix du côté urbain dans *Reset* n'était pas anodin. On a l'habitude aujourd'hui de voir des post-apo à la campagne, parce que c'est bien évidemment beaucoup plus simple. De notre côté on trouvait ça intéressant que le *decorum* soit urbain, de poser ce contexte post-apocalyptique... aussi pour l'intérêt visuel que peut avoir un décor urbain post-apocalyptique. Quand on voit [dans l'incipit de la série] les SOS dans la ville de Paris, il y a eu un gros travail de matte-painting, de VFX, là-dessus. C'est aussi, je ne dirais pas « plus simple » mais en tout cas très intéressant, d'utiliser une ville, d'utiliser des lignes comme celles qui sont créées par ces bâtiments pour recréer un univers post-apocalyptique.

Yohan Labrousse : Pour revenir aux autorisations : oui, bien sûr, on a dix décors, donc c'est dix autorisations à négocier. Ce qui était le plus dur à trouver c'était le toit – quand justement la caméra tilte et que la petite fille est là. Pour trouver ce décor on a fait toutes les tours du quartier. Sur ma dalle il y a déjà neuf tours, à côté c'est les olympiades, il y en a encore cinq ou six. On a même fait un petit tour au 19^{ème} et à Montreuil. Personne n'a accepté que l'on tourne sur ces toits et finalement le dernier recours, c'était ma tour. C'est celle-ci qu'on a pu avoir et c'est là où on a tourné. On a eu aussi la gare des Gobelins qui est sous les Olympiades : les Olympiades c'est une dalle, plutôt en hauteur par rapport au niveau de la rue, qui est entourée de tours. C'est très impressionnant à voir, sachant qu'au-dessous il y a d'énormes hangars : si vous achetez des produits alimentaires importés de Chine, c'est par là que ça passe. Toutes les compagnies d'import-export sont là. Ce sont de grands hangars avec une hauteur sous plafond assez impressionnante qui donne à l'ensemble un côté vraiment cathédrale. Quand on a découvert ce lieu on a tout de suite voulu tourner là.

Christelle Gras : Le choix du 13^{ème} arrondissement était aussi intéressant parce que là-bas on a l'impression d'être en banlieue. Quelque part, ça me semble perturber un petit peu l'opinion du spectateur sur ce qu'est Paris et ce qu'est la banlieue ; c'est quelque chose qu'on trouvait intéressant. Ceci dit, les premiers épisodes de *Reset* vont se passer dans Paris intra-muros.

Yohan Labrousse : Ce sera plus haussmannien.

Christelle Gras : Plus haussmannien, oui. Mais je n'en dis pas plus : on ne va pas vous 'spoiler' la série. Mais oui, voilà, dans le 13ème on a vraiment l'impression d'être en banlieue, il y avait effectivement ces lignes et, de plus, il y a une espèce de froideur dans ce décor... on a l'impression d'y être un peu piégé. C'est quelque chose qu'on a voulu utiliser, métaphoriquement, au service du récit.

Yohan Labrousse : Je tiens à dire que c'est un quartier très agréable à vivre. C'est multi-culturel, les gens y parlent toutes les langues. Pas besoin de partir en vacances : quand on ouvre la fenêtre on n'a pas l'impression d'être en France.

ARIANE HUDELET : Réfléchissons encore un peu plus à votre traitement de l'espace : dans la première séquence de votre épisode pilote on a un exemple un peu plus précis des lignes dont vous parlez, du travail graphique en post-production sur ces immeubles qui, certes, sont des années 1970 mais ne sont tout de même pas aussi délabrés que ça. Vous avez vu beaucoup de séries post-apocalyptiques, vous avez vu aussi beaucoup de films liés à cette thématique-là : c'est sans doute pour cela que vous avez choisi ce genre (peut-être pas). Comment est-ce qu'on fait pour combiner un imaginaire qui a été nourri de grosses productions du genre de *The Walking Dead* ou *The Hundred* et les contraintes concrètes, géographiques, de tourner dans un lieu restreint ? Comment est-ce que le cadrage parvient à susciter l'imaginaire au-delà des restrictions budgétaires ?

Christelle Gras : C'est intéressant comme question. Justement, je crois que c'est inspirant d'avoir ces contraintes de lieu. Ça nous pousse à nous demander de quelle façon on va pouvoir retranscrire l'espace, l'environnement, cet environnement post-apocalyptique, avec toutes ces contraintes ? Bien évidemment on s'adapte : on fait les repérages et dès les repérages on commence à penser clairement à la mise en scène. Quand on a repéré cette terrasse – celle où se déroule le dialogue sur le banc – on a tout de suite commencé à se projeter et à imaginer quels types de cadre on pourrait faire pour justement mettre en valeur l'espace comme les personnages à l'intérieur de cet espace. Ça commence donc pendant les repérages. Par la suite, on adapte notre découpage au décor. Je pense que ça se fait même sur une grosse production, et c'est assez important de le faire rapidement. Au tout début du pilote j'ai justement voulu utiliser l'espace pour, de façon symbolique, éloigner les personnages. Les uns sont sur le toit, les autres sur le banc – mais éloignés à l'intérieur du cadre –, un personnage féminin les regarde depuis la terrasse d'un appartement, etc. J'utilise l'espace au début pour raconter l'isolement des personnages à l'intérieur-même de leur groupe. Ils paraissent être dans différents décors, alors qu'ils sont tous à proximité, finalement.

ARIANE HUDELET : Quelles sont les références cinématographiques ou sérielles qui ont nourri votre imaginaire du post-apocalyptique ?

Christelle Gras : J'ai adoré *The Road*. Je trouve ce film brillant en termes de retranscription : il est assez réaliste au cœur-même de cet univers a priori fantastique qu'est le post-apocalyptique. Pour être honnête je n'ai pas particulièrement accroché à *The Walking Dead* : je reconnais que c'est très bien produit, mais ça s'arrête là. Au niveau 'post-apo' on a fait quelques références à Romero, à ces tout premiers films d'horreur qui, comme ça, déclinaient un monde apocalyptique avec des infectés ou des zombies. Maintenant que j'y pense j'ai aussi beaucoup aimé *28 jours plus tard* de Danny Boyle, dont le décor est d'ailleurs assez dingue.

Yohan Labrousse : Pour moi à vrai dire le principe a plutôt été de s'écarter de ce que je connaissais en termes d'œuvres 'post-apo'. Mais pour être honnête je ne connaissais pas grand-chose, c'est plus Christelle qui est abonnée au genre. De mon côté je suis plus

intéressé par le drame, à l'origine, ou la comédie... mais je ne suis pas sûr que le rapport avec *Friends* soit très pertinent. (Rires) Ah si ! Dans l'introduction, à cause du canapé. C'est une vanne que quelqu'un nous a fait sur le forum de *Mad Movies* : « Oh il y a le canapé ! C'est quoi, une sitcom 'post-apo' ? » Il y a aussi la scène au tout début, sur le banc, dont le dialogue est plutôt comique. Quelque part elle vient un peu de ces influences. Mais à part ça, il n'y a pas grand-chose. Je ne peux pas parler de *The Walking Dead* parce que je n'en ai pas vu l'intérêt moi non plus. C'est à peu près tout, donc. Ah, si, *Lost* ! *Lost*. *Lost*. C'est tout.

Christelle Gras : Oui, *Lost*. Il y a quelque chose qui apparente d'ailleurs Paris à une île. C'est un aspect que l'on va utiliser dès les premiers épisodes, à l'intérieur de Paris. On aimerait travailler ce paysage un peu comme ça : à la fois insulaire et urbain.

Yohan Labrousse : Après tout, c'est un road-trip et ils vont vers une île.

Christelle Gras : Effectivement *Reset* est un road-trip. Le parcours initiatique des personnages nous paraît beaucoup plus vivant et intense à travers le mouvement : il y a donc le mouvement intérieur, mais aussi le mouvement physique. Ils partiront de Paris, iront dans le paysage rural français pour finir dans un contexte insulaire. Chaque étape, chaque *decorum*, va influencer sur les personnages et sur leurs aventures. Dans *Reset* les paysages, les décors, seront en cela très important et deviendront même à chaque fois un personnage à part entière.

ARIANE HUDELET : Vous parliez tous les deux des lignes, des cadrages, mais la couleur aussi semble très travaillée. Tout est quasiment en noir et blanc, très gris, sous une lumière très terne... Étant donné ce que vous venez de dire, pensez-vous varier un peu tout cela en fonction des différents espaces ?

Christelle Gras : En effet il est prévu que *Reset* évolue vers quelque chose de beaucoup plus lumineux. Donc on part très *dark*, très sombre...

Yohan Labrousse : Cependant par rapport à quelque chose comme *The Road*...

Christelle Gras : Oui, oui. *The Road* c'est encore beaucoup plus sombre. Mais c'est vrai qu'on commence *Reset* dans l'obscurité, à tous niveaux : l'obscurité des personnages, des corps, de la lumière. Le récit va ensuite aller vers quelque chose de plus lumineux et donc, forcément, le décor comme la lumière vont aussi évoluer en ce sens, ainsi que les personnages ; surtout les personnages d'ailleurs parce qu'ils sont au centre du récit.

Yohan Labrousse : Pour revenir à cet aspect grisâtre : justement on a fait en sorte d'éviter au maximum d'avoir une image très terne, très grise, que l'on considère comme un lieu commun du post-apo. On a essayé de mettre un minimum de couleurs. Mais ça se voit plus dans la suite du pilote.

ARIANE HUDELET : Merci. Nous allons discuter maintenant d'un autre métier qui influence énormément sur l'image rendue à l'écran, qu'il soit petit ou grand : celui de chef opérateur. Thierry Jault, ici présent, a travaillé sur de très nombreux projets. Comme ce sont des métiers que nous connaissons plus ou moins vaguement, je vais commencer par la même question que celle que j'ai posé à Grant Montgomery : pourriez-vous clarifier en quoi consiste le métier de chef opérateur – la différence par exemple avec celui du directeur de la photo ?

Thierry Jault : C'est le même métier, en fait. C'est la même personne qui fait les deux. Simplement « chef opérateur » est une terminologie qu'on utilise en France parce que c'est souvent la même personne qui fait le cadre et la lumière (c'est mon cas par exemple) tandis que le « directeur de la photo » est celui qui ne s'occupera que de la

lumière. Donc le chef opérateur est la personne qui va traduire visuellement ce qui est écrit dans le scénario et ce vers quoi veut aller le réalisateur. Il s'agit de créer, avec le réalisateur, un univers visuel qui sera celui du film ou de la série – en l'occurrence *Un Village Français*. Je trouve qu'il est important de rappeler que c'est un travail qui est conjoint, tout au long de la préparation, avec celui du chef décorateur et de la personne qui s'occupe des costumes. Dans la mesure où l'on est responsable de tout ce qui est visuel sur un film, on est bien évidemment en relation et en coordination avec tous ces postes-là, ceux qui travaillent sur les matières, les textures, les couleurs ou les non-couleurs. C'est quelque chose qui est constant dans toute l'approche du poste de directeur de la photo : ce n'est vraiment pas un travail solitaire, il ne s'agit pas de n'être en relation qu'au texte. Même si on crée son propre univers quand on lit le texte, même si l'on a une idée de l'interprétation que l'on veut en faire avec le réalisateur, on est toujours en contact avec les autres postes pour que tout aille dans le même sens, dans la même direction visuelle et artistique.

ARIANE HUDELET : Très bien. Vous avez travaillé à la fois au cinéma et sur des séries télévisées : est-ce que vous voyez une différence dans la nature du travail ? Une différence visuelle, peut-être, liée aux potentialités esthétiques de l'un ou de l'autre ? Ou bien est-ce que c'est de plus en plus similaire ?

Thierry Jault : J'ai commencé par faire des longs métrages, puis je suis passé à la télévision et enfin je suis retourné vers les longs métrages. Quand je fais un film pour la télévision j'ai exactement la même approche que pour un film de cinéma. Il y a eu longtemps une connotation péjorative au fait de tourner pour la télévision. Je trouve que c'est ridicule : j'ai toujours abordé les projets télévisuels comme des projets de cinéma. Cependant, économiquement, en France il nous arrive de plus en plus souvent aujourd'hui d'avoir plus de moyens pour faire des séries ou des films de télévision que pour des longs-métrages de cinéma. A contrario, les contraintes sur les films de télévision sont plus importantes, en ce qui concerne le temps de préparation et de tournage. Ce n'est pas le cas en termes de matériel ou en termes d'équipe : de ce point de vue on tourne dans les mêmes conditions – voire, comme je le disais, on a parfois plus de matériel, plus de budget à la télévision. Quoiqu'il en soit la télévision a toujours été quelque chose qui se travaillait de manière beaucoup plus rapide que le cinéma. Par exemple en télévision on va tourner environ sept minutes utiles par jour tandis qu'au cinéma on en tournera trois ou quatre. Un film de 1h40 va être tourné en sept, huit, voire neuf semaines pour le cinéma et en quatre semaines pour la télévision. Ce sont certes des contraintes mais on s'y adapte très facilement.

ARIANE HUDELET : Vous avez cité *Un Village français*, qui est une des séries les plus populaires en France. Pour ceux qui n'ont pas suivi c'est une série qui a été diffusée sur France 3 entre 2009 et 2016 – qui compte donc six saisons – et qui raconte l'histoire d'un village du Jura, Villeneuve, pendant l'Occupation lors de la Seconde Guerre mondiale. De fait, cette série rejoint un petit peu la fiction historique telle qu'on vient d'en parler avec Grant Montgomery. Quels étaient les enjeux particuliers de ce genre ? Je sais que vous avez beaucoup travaillé dans le genre policier : est-ce que les enjeux sont très différents ?

Thierry Jault : Dans le cas d'*Un Village Français* la période représentée est une époque que l'imaginaire collectif connaît très bien que ce soit au travers de paysages, de souvenirs, d'images : elle est encore très présente dans l'esprit des gens. Notre idée, avec le réalisateur et le *showrunner* Frédéric Krivine était de ne pas, pour la énième fois, appuyer par des images douloureuses ou glauques des événements qui l'étaient. On a donc travaillé à rendre l'apparence un peu plus « glamour ». Je me suis détaché

d'inspirations comme *L'Armée des Ombres* ou des films qui ont été tournés pendant la guerre. On a été plus vers quelque chose qui, sans être comique, est du moins plus coloré, plus « heureux ». L'une de nos inspirations a été un film de Verhoeven qui s'appelle *The Black Book* et qui se passe pendant la guerre. Je n'ai pas fait la même chose, mais on a repris cette idée d'une esthétique très glamour pour raconter une histoire qui ne l'est pas du tout. Du moins on a essayé d'aller dans ce sens-là. Toutes ces contraintes sont beaucoup plus déterminantes que celles des films policiers, qui sont tournés dans des décors qui existent déjà ou qui sont recréés. Tandis que dans *Un Village français* on doit représenter une réalité qui a existé, dont les gens peuvent se souvenir ou dont ils ont une image assez précise. Il faut rester crédible.

ARIANE HUDELET : Ce qui est intéressant avec la série télévisée c'est que ce format permet de travailler sur l'image pendant plusieurs années. Elles se déroulent sur un temps long qui est en l'occurrence le temps de l'occupation. Il m'a semblé que cela permettait de suivre le processus de la guerre et de l'occupation sur le paysage et sur l'espace. Est-ce que vous avez particulièrement travaillé cet aspect avec le réalisateur ? C'est ce que j'ai ressenti notamment lors du premier épisode : dans une séquence se déroule un pique-nique assez idéalisé, avec des enfants qui s'amuse, et tout à coup un avion leur tire dessus. Il y a donc une destruction de la pastorale idyllique lorsqu'elle est interrompue par la guerre. De la même manière l'épisode pilote se conclut sur une maison bourgeoise de la campagne, habitée par une famille, où tout se passe bien lorsque tout à coup les allemands viennent la réquisitionner. On a là encore une représentation visuelle du processus d'occupation. Est-ce que ça a été tangible sur la longue durée des six saisons ? Aussi bien sur le village, que sur le paysage, l'environnement ?

Thierry Jault : Sur le paysage, peu, sur le village, oui. C'est la fin d'un monde. La nature change assez peu, mais le village se transforme, les maisons surtout. Les paysages intérieurs, les paysages mentaux vont énormément bouger, et c'est en cela que le décor autour des personnages va se transformer. En l'occurrence les maisons sont envahies, le village est envahi, les chars rentrent dans la scierie... Tout d'un coup plus rien ne sera jamais comme avant. À ce moment-là il y a donc une cassure dans le paysage, de la même manière que les paysages mentaux des personnages sont eux-mêmes cassés. La série s'attache à montrer comment cet ensemble de personnes va réagir mentalement, physiquement, mais aussi géographiquement à ce changement : certains s'en vont, choisissent de fuir – donc ils changent de paysage –, d'autres préfèrent rester. Il s'agit de rendre compte de leur évolution pendant toutes ces années de guerre.

ARIANE HUDELET : Pour revenir à la comparaison entre *Un Village français* et les séries policières, pouvez-vous nous parler du traitement du paysage urbain dans les séries policières, comme dans *Engrenages* par exemple, dont vous avez contribué à établir l'esthétique puisque vous avez travaillé sur les premiers épisodes.

Thierry Jault : D'ailleurs c'est le même réalisateur qui a travaillé sur *Engrenages* et sur *Un Village français* et a créé leur esthétique : Philippe Triboit. Sur *Engrenages* on souhaitait une image très « trash », c'est-à-dire que s'il y a des fenêtres dans le champ on les laisse « exploser » un peu, par exemple. On essaie par ailleurs de créer une texture un peu granuleuse, de désaturer les couleurs et de faire le cadrage presque intégralement à l'épaule, ce qui permet à la caméra d'être mobile et extrêmement nerveuse pour supporter un scénario qui l'est déjà beaucoup et des personnages qui sont eux-mêmes physiquement nerveux. Le paysage est urbain mais ce n'est pas le vecteur principal du récit. C'est vraiment la trajectoire des personnages qui fait avancer les choses : certes, ils évoluent dans ce monde urbain, mais on n'a pas voulu d'un paysage ou de décors omniprésents, qui prendraient une place énorme. Au contraire il

s'agissait de gommer un peu ce paysage urbain et les décors intérieurs qui sont, d'une manière générale, assez neutres.

ARIANE HUDELET : En tant que chef opérateur votre travail concerne à la fois la préparation et la production. Vous continuez à être là en post-production, pour retravailler l'image par la suite ?

Thierry Jault : Oui. Mon travail ne s'arrête pas au tournage : il y a effectivement la préparation – je trouve que c'est un des moments les plus importants du film, puisque c'est là où tout se met en place, où tout se crée, tout s'envisage – puis, une fois que le tournage et même le montage sont terminés, j'interviens pour faire ce qu'on appelle l'étalonnage définitif. À ce moment-là je travaille sur le film monté pour vérifier que ce qui avait été dit et choisi au départ, quand on a créé le film, tient encore, s'il faut appliquer ces décisions ou les faire évoluer. On harmonise alors tous les plans, toutes les séquences, sur des consoles d'étalonnage. C'est un travail qui se fait à la fin, en principe juste derrière le mixage, ou l'inverse, l'idéal étant que le réalisateur puisse mixer avec une copie étalonnée, c'est-à-dire à partir d'un film qui est dans ses couleurs et ses densités définitives. Là-dessus on travaille avec un étalonneur, bien sûr.

ARIANE HUDELET : On a parlé du genre policier et du genre historique : est-ce qu'il y a d'autres genres sur lesquels vous avez travaillé en tant que chef opérateur ?

Thierry Jault : Oui, j'ai travaillé sur des comédies, par exemple. Mais en comédie comme en série policière ce n'est pas forcément le paysage qui importe, c'est avant tout le texte et le jeu des comédiens, et à partir de ces éléments on va créer un univers visuel qui n'est pas généralement prépondérant dans la fabrication.

ARIANE HUDELET : Nous pouvons prendre les questions de la salle, maintenant.

Q1 : Avez-vous travaillé les scènes qui se passent à Londres, dans la deuxième saison, différemment de celles qui se déroulent à Birmingham ? De mon côté, il m'a semblé que ces deux villes, qui sont très différentes en réalité, étaient très semblables dans la série.

Grant Montgomery : Il y a une raison à ça.

Q1 : Avez-vous fait exprès ?

Grant Montgomery : Oui. Je voulais conserver, à Londres, les tonalités et les couleurs thématiques de la série pour que le public ne soit pas tout à coup projeté hors de la série, que les différents lieux soient liés, sans couture visible. Je voulais que le tout forme une seule grande et longue histoire. Il n'y a que deux grosses séquences qui se déroulent à Londres, dont celle du club Eden, et là on a encore utilisé des dorures. L'or est utilisé comme métaphore, tout au long de la série, parce que les dorures donnent une idée de l'ambition de Tommy, le héros. J'ai donc utilisé les dorures pour caractériser les personnages. Dans le Pub Garrisson, dans la première saison, ce sont plutôt des dorures antiques. Dans la deuxième saison, ce sont plutôt ce que j'appelle des dorures de type « Las Vegas ». C'est vraiment ce que j'essayais de faire. Je ne voulais pas que le public se dise « Oh mon dieu, on est dans un univers complètement différent. » Je voulais qu'il sente que tout est connecté.

Q1 : Il me semble qu'il y a quelques scènes d'extérieur dans la deuxième saison...

Grant Montgomery : Oui, c'est vrai. Bien vu. Je me demande encore comment on a fait. Les scènes autour de la course de chevaux par exemple devaient se dérouler dans plusieurs tentes. En fait on en a utilisé une seule, un bon nombre de fois... c'en était presque humiliant pour moi. Mais j'adore le fait qu'on ait pu créer une course de chevaux entière dans laquelle c'est à peine si on voit un cheval. C'est vrai que dans

l'ensemble la série se passe plutôt en intérieur et on réutilise beaucoup de décors, que l'on transforme. On a besoin de construire tous ces décors parce que sinon, où trouver des intérieurs pareils au Royaume-Uni ? Il n'y en a pas. Du coup on doit les construire, puis les transformer deux jours plus tard. Je suppose que ça contribue à l'esthétique de la série. Il y a donc beaucoup d'intérieurs, mais c'est comme ça que la série était écrite, il faut le dire. C'est comme ça que la voulait Stephen, on a juste fait ce qui était écrit, c'est tout, on ne s'en est pas écarté.

q2 : Pour revenir à quelque chose dont vous parliez un peu plus tôt : pouvez-vous nous en dire plus sur les différences qu'il y a entre la préparation des décors pour le cinéma et pour la télévision ? En série tout change beaucoup plus rapidement, donc il doit être moins facile de s'y préparer. Vous disiez que les décors doivent influencer les personnages mais ceux-ci sont parfois plus volatiles à la télévision qu'ils ne le sont au cinéma. Comment pouvez-vous adapter votre travail à la série, sachant combien elle est amenée à changer ?

Grant Montgomery : C'est une excellente question. J'ai eu la chance de travailler sur des séries dont les scénarios, la plupart du temps, étaient entièrement terminés. Ce n'est pas toujours le cas, pour être honnête, c'est vraiment une question de chance. Il ne m'est arrivé qu'une seule fois de travailler sur un épisode dont le scénario n'était pas encore tout à fait terminé, mais ça pose énormément de problèmes. Si le scénario n'est pas prêt on est à la merci d'à peu près tout. On ne peut plus que réagir, se battre contre la montre. Tu as souligné le fait qu'il y a peu de temps de préparation en série : cela rend ce format impitoyable. Pour répondre à votre question : il faut avoir une idée, simple mais forte, dès le début. Si c'est une couleur qui me vient, je m'y accroche. J'essaie de verrouiller cette idée dès le début afin que le projet ait une colonne vertébrale très solide. Ça peut être une idée très simple, ou même une peinture. Par exemple, j'aime Klimt. Je peux me dire : « je vais m'accrocher à Klimt ». À partir de là, je ne sais pas exactement comment ça marche mais en tout cas, dans mon esprit, ça marche. L'art me permet d'avancer et j'utilise des éléments qui s'y rapportent, presque des métaphores, dans la série. Par exemple pour en revenir à Klimt, je peux utiliser des matériaux qui m'y font penser, par exemple. Mais jusque là, j'ai toujours eu les scripts donc j'ai toujours pu savoir ce qui allait se passer pour les personnages tout au long du récit, dès le début. J'ai aussi fait beaucoup d'adaptations de romans et, dans ces cas-là, je pouvais me référer au livre. Par exemple j'ai travaillé sur une adaptation de *La Rose Pourpre et le Lys* et, de fait, je savais exactement comment ça allait se terminer. Cette femme qui fait son chemin dans la société en pensant avoir un jour un brillant succès se retrouve dans la plus petite chambre d'une grande maison. À ce moment-là on se dit « ça devrait lui mettre la puce à l'oreille, elle devrait partir de là au plus vite » et cet avertissement, cette alarme, il faut que le public de la série l'entende aussi, à travers les décors. J'ai donc toujours eu les scénarios ou les romans pour me préparer.

ARIANE HUDELET : Thierry Jault, pourriez-vous répondre à la même question ?

Thierry Jault : J'ai eu la chance aussi, comme Grant, de travailler sur des séries dont le texte était prêt avant de démarrer. Par exemple, sur *Un Village français*, Frédéric Krivine met beaucoup de temps à écrire, ce qui décale tout parce que la production ne lance pas la préparation tant que les textes ne sont pas prêts. S'il dit qu'on va tourner, par exemple, le 20 mai, il y a des chances que le texte ne soit pas prêt à temps et que donc on tourne le 1^{er} juillet. C'est un luxe, c'est certain. Il m'est arrivé – mais très rarement – de travailler sur des unitaires dont le texte n'est pas tout à fait prêt. Dans ces cas-là, c'est la course. La préparation n'est pas bien faite et donc on court en permanence après ce qui n'a pas été fait en préparation, en écriture. C'est difficile pour les

comédiens, pour les techniciens, et c'est pire encore pour le réalisateur qui reçoit son texte au dernier moment. Il est vrai qu'il n'y a pas de marge de manœuvre, en termes de temps, sur un projet de télévision. Sur un long métrage on peut ralentir : ce temps qui semble perdu est en réalité bien vite regagné lors de la production. Wenders disait, à une époque où on pouvait encore le faire, qu'au bout de la première semaine de tournage sur un long métrage on doit pouvoir balancer tout ce qui a été fait et recommencer. C'est désormais impossible au cinéma comme en télévision – mais surtout en télévision – puisque les créneaux sont très courts. Pour vous donner une idée, le plan de travail d'un unitaire de 1h30 pour la télévision est prévu sur vingt-et-un jours ; ce sont les chaînes qui le demandent. Or c'est impossible. Donc il y a un volant d'heures supplémentaires, entre vingt et vingt-cinq en général, qui sont créditées. Si on divise par huit, ça fait environ trois jours supplémentaires. Et pourtant les chaînes ne veulent pas déroger de ce fonctionnement. À une certaine époque, il m'arrivait de faire des unitaires que l'on tournait en vingt-huit jours, mais ça s'est réduit au fil des années. On en revient à ce que je disais tout à l'heure pour les épisodes de séries. Lors de la création d'*Un Village français* un épisode était tourné en douze jours, alors qu'on en est maintenant à neuf jours et demi de tournage. C'est d'ailleurs amplifié par un certain phénomène économique, lié au fait que la série soit fermée, c'est-à-dire que lorsque la guerre s'arrête la série s'arrête forcément elle aussi. Parce que la série touche à sa fin il faut que la production marge au maximum, donc il faut serrer de tous les côtés. La qualité qu'on a pu mettre en place au tout début de la série peut pâtir de ces restrictions : tout à coup on passe moins de temps sur certaines séquences, les interventions en décor par exemple sont moins importantes, en lumière on décide de ne va pas éclairer telle ou telle partie de décor, de la laisser dans l'ombre ou de neutraliser la lumière à cet endroit. Il faut donc parvenir à jouer avec les contraintes et savoir que, quand on commence à travailler sur une série qui est amenée à être pérenne, la production va tenter de réduire les temps pour gagner un peu plus d'argent. On en revient toujours là, c'est l'argent qui génère tout.

Grant Montgomery : J'ai un dicton : « si tu échoues à te préparer, prépare-toi à échouer. »

YOHAN LABROUSSE : J'ai une question. Quand on a reçu l'invitation pour ce colloque j'ai été assez étonné du sujet, puis je me suis rappelé qu'il y a dix ou quinze ans tout le monde avait des télévisions en 4:3 et aujourd'hui quasiment tout le monde a des télévisions en 16:9. Quelque chose a dû changer entre temps, quant à la représentation du paysage. D'après vous : qu'est-ce que ça a changé ? Est-ce que ça a vraiment apporté quelque chose au niveau des paysages ?

Thierry Jault : On peut envisager des choses un peu plus larges qu'auparavant, puisqu'en 4:3 on avait un format plus carré. La télévision se rapproche en cela du cinéma désormais. Les deux médias deviennent de plus en plus proches en termes de diffusion et de format d'image. Mais il y a des films qui ont été filmés en 4:3 qui représentent magnifiquement le paysage.

Grant Montgomery : Les chaînes se battent contre ça, au Royaume-Uni. Pourtant tout le monde aimerait tourner en 16:9. On essaie mais ça ne passe pas. Tout le monde demande à essayer et ils refusent. C'est donc impossible de tourner en format large anamorphosé pour la télévision au Royaume-Uni. Je peux le jurer la main sur le cœur : ils ne le diffuseront pas sous cette forme.

q3 : J'aimerais connaître la place du *storyboard* dans vos travaux, l'utilisation que vous en faites suivant vos postes, si vous en utilisez.

Yohan Labrousse : On aurait aimé. (Rires)

Grant Montgomery : Oui, parfois. Surtout pour ce qui concerne les séquences d'action. Ces séquences sont généralement 'storyboardées' – ce qui est plutôt un bon processus à mon avis – comme ça chacun peut se faire une idée de ce que la séquence doit donner. Ce sont d'ailleurs surtout les séquences qui utilisent des images de synthèse qui sont 'storyboardées', ou celles qui semblent très complexes. Par contre je n'ai jamais vu d'épisode ou d'unitaire 'storyboardé' dans sa totalité en télévision. Il faut être sur une très grosse production cinématographique pour que le film soit 'storyboardé'. En tous cas c'est l'expérience que j'en ai.

Thierry Jault : Ça m'est aussi arrivé d'utiliser des *storyboards*, effectivement sur des séquences d'action ou des séquences qui mélangent des effets mécaniques et des effets numériques, pour que chacun sache à quel moment interviennent le numérique et le mécanique. Ça permet d'envisager les plans avec tout ce qu'ils doivent comporter. Mais en dehors de ces circonstances il est très rare qu'il y ait des *storyboards* en télévision.

Yohan Labrousse : Pour *Reset* on avait fait un premier teaser il y a trois ans avec Thomas VDB qu'on avait entièrement 'storyboardé'. C'était Gromain, le dessinateur de bandes dessinées, qui avait travaillé là-dessus. Il n'était pas 'storyboardeur' professionnel mais ça fonctionnait bien. Après ça, quand on a fait notre campagne de financement participatif on a aussi fait une animatique, c'est-à-dire un *storyboard* animé et doublé, de la première séquence de la série. En pré-production du pilote par contre on avait un 'storyboardeur' qui nous a lâché au dernier moment.

Christelle Gras : On a fait sans et ça ne nous a pas dérangé non plus. Très honnêtement ce n'était pas absolument nécessaire. On n'a pas forcément les moyens à la télévision de faire de grandes scènes d'action qui nécessitent un *storyboard*, donc on arrive facilement à travailler sans.

q4 : Voir votre travail matérialisé au fil des épisodes et des saisons influence-t-il votre travail ?

Thierry Jault : Oui. On a une idée assez précise de ce qu'on veut quand on travaille sur la création-même de la série, c'est-à-dire sur les six premiers épisodes environ. Ce sont ces épisodes qui vont déterminer si la série continue ou pas. Si on est satisfait de ce qu'on a créé, si on a réussi à maintenir le cap de ce qu'on souhaitait faire au départ, on va sans doute garder cette ligne là. Ce n'est qu'une direction cependant : on va l'améliorer, bien sûr, parce que le travail de la lumière ou des décors est toujours évolutif. Je sais que d'une saison à une autre je vais toujours améliorer des choses. Je vais rester dans l'état d'esprit de ce qu'on a fait au départ mais je vais essayer de l'améliorer. En série, on a peu de temps, donc il y a toujours des idées qu'on a laissées de côté. Alors la réflexion et les acquis que nous ont offert les six premiers épisodes vont nous permettre d'utiliser et d'améliorer ces idées. Cependant une série, maintenant, a toujours une signature visuelle : il nous faut essayer de rester dedans, surtout si c'est une série qui est appelée à rester. On ne peut pas basculer vers un autre univers sur les épisodes suivants : on reste dans le même univers, mais en l'améliorant.

Grant Montgomery : Excellente réponse. En ce qui concerne le décor, il me semble qu'on met tout ce que l'on a dès les premiers épisodes ; tout ce que l'on peut dire de cet univers est représenté dès le début. Il faut pouvoir installer un univers aussi complet

que possible. Cependant dans *Peaky Blinders*, par exemple, l'univers s'étend au fur et à mesure de la série. Il change et il évolue. Il faut alors essayer de garder une certaine cohérence dans l'esthétique. Je ne fais pas tant de séries que ça à vrai dire ; je fais beaucoup d'unitaires, mais c'est le même principe : il me faut créer un univers aussi complet que possible pour les acteurs, le chef opérateur... pour tout le monde. Pour moi il est crucial, quand je lis le scénario initial, de visualiser un univers complet. Ça ne peut marcher qu'avec des scénarios par lesquels on est captivé dès la dixième page, justement parce qu'on perçoit l'univers qui y est décrit, et qu'on veut y rester. C'est très important. S'il n'y a pas ça, tout devient une lutte acharnée. Il faut avoir donné autant de richesse que possible à l'univers dès les premiers épisodes pour pouvoir l'étendre sans difficultés. Si on commence avec beaucoup d'éléments, on peut étendre l'univers, mais si on commence avec peu, il devient plus difficile d'y greffer quoique ce soit.

q5 : Est-ce qu'un décor qui doit être utilisé de façon très sporadique va être gardé, ou détruit puis reconstruit ? Par exemple, si vous utilisez un décor pendant la première saison et que vous en avez besoin au cours de la saison suivante, devez-vous le reconstruire ?

Yohan Labrousse : On a tendance à tout rassembler géographiquement autant que possible. Même si on utilise le champ pour figurer un décor et le contrechamp pour un autre on va les tourner le même jour, ou la même semaine s'il y en a beaucoup, parce que c'est plus pratique. Les chefs opérateurs et décorateurs ici présents en parleront peut-être mieux, mais en termes de production et de préparation du planning de tournage, c'est ce qu'il y a de mieux à faire.

Grant Montgomery : Il faut d'abord tourner tout ce qui se passe sur ce décor. À part si tu as ce qu'on appelle un 'plateau permanent' que tu peux garder pendant plusieurs semaines ou plusieurs mois, il va falloir tout tourner d'un coup. Si, par exemple, tu dois tourner dans une grande maison de campagne, tu n'auras sans doute accès à cette maison que pour un ou deux jours. Après tout, combien de jours peux-tu te permettre, financièrement ? On en revient toujours à l'argent. Toujours. On est dans le *show business* et je crois l'avoir déjà dit mais dans le *show business*, le *business* est plus important que le *show*, que la série. De fait, il faudra tourner les scènes dans le désordre pour finir tout ce qui se passe dans ce décor et passer à autre chose. C'est comme ça que ça marche en télévision, à moins encore une fois d'avoir un studio permanent qui ne te coûte rien à la journée, où tu peux retourner quand tu veux pendant des mois, mais c'est très rare parce que ça demande un gros investissement. Tout devient très pragmatique, particulièrement quand on fait des films d'époque ou en costumes parce qu'en plus du lieu il faut alors conserver tous les accessoires tant que les séquences n'ont pas été tournées et ça coûte cher.

q5 : C'est le cas même si les séquences sont très éloignées dans la série mais se passent sur le même décor ?

Grant Montgomery : Oui. Dans *Peaky Blinders* par exemple toutes les scènes avec Tom Hardy ont été tournées la même semaine. Toutes. Elles s'étalaient pourtant sur plus de six épisodes. C'était à cause de la disponibilité de l'acteur et de son contrat. C'est très souvent le cas. Par exemple je travaille sur un projet sur les Brontë et de nombreux acteurs n'étaient disponibles qu'un certain temps : il faut donc regrouper leurs scènes au maximum. C'est vraiment très pragmatique, c'est de l'organisation pure. C'est une valse permanente de questions pratiques. C'est vraiment de l'ordre de « on peut mettre une lampe ici ? Et la régie là ? » L'audio-visuel est un art pratique, au fond.

Yohan Labrousse : C'est vraiment le travail du premier assistant réalisateur, parfois aidé de la régie.

Grant Montgomery : Oui. Mais c'est surtout lié aux lieux. Certains lieux ne vont être disponibles que ce jour-là ou ce jour-là. On est tous passé par là, on se dit : « Oh, non, on ne peut pas tourner cette scène-là maintenant ? » Mais c'est aussi une question liée aux autres départements : sont-ils prêts ou ont-ils besoin de plus de temps ? Ça met toujours du temps d'installer le matériel, donc il faut en tenir compte. C'est comme un gigantesque puzzle : si un morceau n'est pas de la bonne forme ça se répercute sur toute l'organisation, et c'est là que ceux qui s'occupent de l'argent froncent les sourcils. Il suffit qu'une étape ne se passe pas comme prévue et c'est la panique à bord. Je dramatise un peu, mais c'est l'idée.

q6 : Est-ce que, pour créer l'univers total de *Peaky Blinders* dont vous parlez, vous avez dû diversifier les lieux ? Il me semble que dans la première saison tout se passe quasiment au même endroit, tandis que dans la deuxième saison on découvre un peu plus du monde qui entoure les Shelby.

Grant Montgomery : Oui, à cause notamment de l'ambition de Tommy dont je parlais tout à l'heure. Mais ce qui est génial, c'est que ce qui arrive dans la deuxième saison est préparé dans la première. Quand j'ai lu les scripts de Steven, je me suis rendu compte à quel point il avait vraiment une vue d'ensemble sur tout ce qui allait se passer. Ça ne devient vraiment apparent qu'à partir du troisième épisode, quand Tommy commence à acheter des maisons à Londres. Par exemple, il achète une maison à Ada. À ce moment-là on se dit qu'il est très généreux avec sa sœur. Je ne sais pas vous, mais moi je me suis dit « Oh, c'est vraiment gentil ». Et puis on se rend compte que Tommy essaie juste de récupérer le bassin du canal en bas de la rue. Si on regarde une carte de Londres à l'époque, ce que j'ai fait, on se rend compte que Steven a vraiment fait ses recherches : Ada est juste au coin. Il n'achète pas la maison pour sa sœur, il l'achète pour avoir une base à Londres. Il a tout planifié. De même, il fait des choses pour l'Église, de façon à pouvoir accéder en retour à un droit d'export. Tout est interconnecté donc oui, l'univers de la série grandit parce que l'ambition du personnage grandit.

q6 : Donc toutes ces décisions étaient liées au script et non pas au budget ?

Grant Montgomery : Ce n'était pas une question de budget. Enfin, ça l'est toujours, mais ça c'est une autre problématique. Dans la première saison Tommy est petit : tout ce qu'il a, ce sont ces armes après lesquelles tout le monde court. Mais à la fin il en vient à se confronter à Billy Kimber et à le tuer. Oups, spoiler. Désolé. Du coup, quand on termine la première saison, autant dire qu'il est à la tête de tout Birmingham. Son univers s'étend alors et il se focalise sur Londres. Il a l'ambition de s'élever dans la société et personne ne l'arrêtera. C'est pour ça que, dans la deuxième saison, il y a une plus grande diversité de lieux.

q7 : Au cinéma, les décorateurs ont la possibilité de recréer entièrement tout un tas d'immeubles voire même tout un tas de rues. Est-ce que vous avez la possibilité de faire ça en série ou est-ce que ça prend trop de budget et trop de temps ?

Grant Montgomery : Oui. Je n'utilise presque jamais de fond vert pour créer un décor en trois dimensions. Pour la production sur laquelle je travaille en ce moment, qui porte sur les Brontë, on est en train de construire la maison, entièrement. Je suis sûr qu'on peut trouver des vidéos de ça sur YouTube, parce que tout le monde dans le Yorkshire y envoie des drones en ce moment. Donc bon, je ne révèle aucun secret en

disant ça. Mais on a aussi recréé les intérieurs, parce qu'il s'agit de créer une réalité pour les acteurs. Dans *Peaky Blinders*, la plupart de ce que vous voyez a été construit en dur. Même les rues que vous voyez sont construites, quand ce ne sont pas de véritables lieux auxquels on ajoute des éléments de décor. Les grands docks Stanley ou le pub Garrison sont tous deux des décors construits, ce ne sont pas des images de synthèse. Plus ce qu'on crée a de réalité, mieux c'est : c'est mieux pour les acteurs, pour la lumière et le cadre... On peut tourner à 360° dans un décor de ce genre. Bien sûr, ce n'est pas toujours possible. Dans le film que je viens de terminer, le *Limehouse Golem*, on a ajouté des extensions numériques au décor en dur. Mais ce n'étaient que des extensions : 80 % du décor était en dur, pour pouvoir tourner. Si on peut se l'offrir, j'insiste toujours pour construire des décors en dur.

q7 : Mais vous disiez tout à l'heure que vous n'aviez que sept à neuf semaines de tournage pour un épisode de série...

Grant Montgomery : Je demande toujours à avoir... Oh, je ne devrais peut-être pas le dire. (Rire) J'essaie toujours d'avoir *autant de temps que possible* en préparation, parce que ça paie toujours. Tout est dans la préparation, j'en suis certain. On gagne du temps, au moment du tournage, en ayant la meilleure préparation possible. Tout ça, c'est important pour moi : il faut aller vite, il faut avoir avec soi une équipe de gens qui accompliront ce dont on a besoin. C'est donc encore une fois une discipline très pragmatique. Il faut avoir la bonne équipe pour accomplir le résultat final. Tout le monde doit donc travailler très vite, très efficacement, surtout s'il s'agit de construire des décors. Il faut savoir exactement combien de temps ça va prendre. Chaque choix de décor à construire va avoir un effet sur le planning, car ça demande du temps. Mais tout est ouvert à la négociation quand on est en production. C'est vraiment une danse, c'est un tango. Ce que je trouve intéressant, c'est que les boîtes de production changent beaucoup de ce côté là. C'est ce qu'on se disait tout à l'heure : maintenant il arrive que l'équipe des décorateurs soit appelée à travailler sur le projet bien avant les autres équipes. C'est parce que les séries deviennent plus grosses, plus longues, plus importantes. Par exemple j'ai travaillé sur une série au Royaume-Uni, *Beowulf*, pour laquelle il y avait vingt-deux semaines de préparation. Dans ces cas-là c'est bien simple : on construit des décors. Et ça arrive de plus en plus souvent. Ils y viennent.

BIBLIOGRAPHIE

Ariane Hudelet : Il ne me reste qu'à remercier chaleureusement tous les intervenants. Merci.

Sériographie

Beowulf, STV, UTV, ITC, 2016.

Birdsong, BBC One, 2012.

Dancing on the Edge, BBC Two, 2013.

Downton Abbey, ITV, 2010-2015.

Engrenages, Canal+, 2005-présent.

Friends, NBC, 1994-2004.

Lost, ABC, 2004-2010.

Peaky Blinders, BBC Two, 2013-présent.

Reset, en production.

The Hundred, The CW, 2014-présent.

The Walking Dead, AMC, 2010-présent.

Un Village français, France 3, 2009-présent.

Filmographie

28 jours plus tard, Danny Boyle, 2003.

La Porte du Paradis, Michael Cimino, 1980.

L'Armée des Ombres, Jean-Pierre Melville, 1969.

La Route, John Hillcoat, 2009.

Le Parrain, Francis Ford Coppola, 1972.

The Black Book, Paul Verhoeven, 2006.

The Limehouse Golem, Juan Carlos Medina, en production.

Bibliographie

Faber, Michel. *The crimson petal and the white*. Édinbourg : Canongate, 2002.