

LES BASES DE L'ECLAIRAGE – Guillaume LA ROCCA – CCB 10 février 2017

La qualité de la lumière est exprimée en degré Kelvin :
de 1800 °K (composante plus orange) à 12000 °K (ciel très bleu)

Les projecteurs utilisés au cinéma : 3200 °K = lumière artificielle (mandarine, blondes...)
5600 °K = lumière naturelle (HMI)

Le but de l'éclairage est d'avoir une température homogène

On fait le distinguo entre les objets lumineux vs les objet éclairés.

On éclaire pour le capteur, l'objectif, pas pour l'oeil ! L'oeil a le cerveau pour adapter, ce que la caméra ne fait pas !

Il faut aussi éclairer pour les **raccords lumière** (correspondance entre les différents plans)

Quelques règles de base lorsqu'on éclaire :

- on contrôle les ombres portées

- on maîtrise la brillance des zones surexposées

On cherche à assurer un équilibre entre le 1er et l'arrière plan pour donner l'impression de perspective.

La lumière donne du volume à l'image. (Zones, différences sombre-claire, contre-jour...)

Le tournage multicam souligne la difficulté de l'éclairage : on éclaire pour un point donné. Si une 2e caméra est présente, le rendu sera différent d'un point différent. Il faut donc éclairer pour les 2 points en même temps.

2 étapes pendant l'éclairage :
1. Éclairer suffisamment
2. Créer les effets et **apporter un sens**

On règle les effets puis les faces des comédiens.

On règle d'abord les plans les plus loin puis les plus proches.

2 types de source :

- lumière douce, enveloppante, diffuse = égalisante : l'oeil du spectateur peut errer sur l'image.

- Lumière dure, dirigée et produisant des ombres nettes = hiérarchisante : différence entre zones éclairée et ombre : donne un ordre d'exploration pour l'oeil.

Donc choix des éclairages selon la T° et la direction du flux lumineux.

Eclairage de base le plus utilisé = éclairage en 3 points :

- source principale : KEY LIGHT = face : très dirigée, 1000 et 2000 lux. Environ 30° droite ou gauche de l'axe regard

- Lumière d'ambiance : FILL = Effet = 500 lux, diffuse. = compensation. Ombre du nez

- Contre-jour : derrière le sujet pour décrocher du fond. Angle vertical pour ne pas diffuser optique

Autres angles :

- Latérale : à 90° par rapport à la cam. 1 côté dans l'ombre

- Douche : à la verticale au-dessus du sujet

- Par dessous : 1 peu ingrat pour acteur. On peut parler de lumière anti-solaire

Pour doser la lumière :

- réglage de la focalisation.

- Déplacement du projecteur

- variation de l'intensité des projecteurs

- utilisation de diffuseurs, érflecteurs, coupe flux, etc...

- utilisation des volets

ATTENTION : pas de meilleurs choix : c'est une question de goût et de choix artistique !

En pratique :

Penser à l'électricité / aux batteries

Utiliser (ou non) l'éclairage naturel : repérages ?

Utilisation de volets, grilles, réflecteurs, etc...

Création d'effets : bougie, feu de bois, phares de voiture qui passent, etc ...

LES BASES DE L'ECLAIRAGE – Guillaume LA ROCCA – CCB 10 février 2017

Amélioration du fond en dégradé (latéral par ex), coloration avec filtre ou animation (découpes, silhouettes...)

Penser au maquillage...

Quelques liens utiles (parmi tant d'autres)

<http://makingvideo.free.fr/pdf/savoir-place-les-projecteurs.pdf>

<http://sciencedanslecinema.free.fr/Lumiere.html>

<http://blog.montjovent.com/>

<http://yeehaa.montjovent.com/lux/>

<http://apprendre-le-cinema.fr/bases-eclairage-cinema/>

<https://www.commentfaireunfilm.com/eclairage-cinema/>

<http://www.surlimage.info/ecrits/lumiere.html>

<http://ecolecinevideo.free.fr/Image/lumiere10.html>

https://www.senscritique.com/liste/100_grands_chefs_operateurs_et_histoire_de_l_eclairage_au_ci/1188355

<http://makingvideo.free.fr/page-1.html>

		Luminance du fond (ou du sujet secondaire)				
		nulle	faible	moyenne	forte	très forte
Luminance du sujet principal	très forte					
	forte					
	moyenne					
	faible					
	nulle					