



trucs et trucages

Cette fiche a été rédigée grâce à l'intervention d'**Anne Huet** (scéren CNDP) qui a participé à la conception de plusieurs DVD de la collection Eden Cinéma. La lecture du petit cahier « les effets spéciaux » de Réjane Hamus-Vallée, disponible au CDDP a enrichi cette petite synthèse.

Qu'est-ce que le trucage au cinéma?

1. Abracadabra

Pour le réalisateur, cibler un public est essentiel, il peut ensuite observer les émotions produites lors de la projection. Est ce qu'on y croit ou non? Qu'est ce qui fonctionne avec les enfants? Avec les adultes?

A la fin du XIX^e siècle, au tout début du cinéma, le mot « trucages » est employé surtout dans les arts forains, le théâtre dont le cinéma est très proche... Filmer des petits tours de magie pour essayer de comprendre les procédés d'illusion. (C'est ce qu'évoque **l'enchaînement « Abracadabra »** extrait de **Petit à petit le cinéma**, DVD Eden que vous avez dans tous les cartables de cinéma 89)

On y perçoit que la prestidigitation a inspiré le monde de ce que l'on appellera au cinéma les « effets spéciaux » (Voir le DVD la magie Méliès, film de Jacques Mény suivi de 15 films de Georges Méliès, collection cinéma muet). Dans ces premiers « films à trucs » disparitions, apparitions, transformations d'un personnage en un autre, dédoublement ... Principale technique utilisée : l'arrêt de caméra, qui permet par exemple de substituer un mannequin à une actrice avant de lui couper tête ou jambes...

2. Grand /Petit

En fait toute « l'essence même du cinéma repose sur « trucs et trucages ».

Le cinéma n'est qu'une reproduction truquée de la réalité même dans un documentaire »
AHuet.

Quand on voit un monstre, un tremblement de terre... le spectateur sait au fond de lui-même que c'est faux, mais quand même ...le temps d'un film il y croit. Parmi les « trucs » les plus courants observés au cinéma (voir l'homme qui rétrécit tout particulièrement) : changer les rapports d'échelle, les valeurs de plans, inverser les proportions personnages/décors, superposer des prises de vues ...

C'est ce qu'évoque Grand /petit (prendre toujours le DVD Petit à petit, cliquer sur « programmation », puis sur « films à trucs » et enfin sur « Grand /petit »).

3. Trucage: moyen concret ou dispositif scénique pouvant créer l'illusion.

Dès l'écriture du scénario, il y a des trous dans le temps, des raccords où se lisent les points de vue du réalisateur.

Au tournage le premier trucage c'est le cadrage. Il n'y a sur l'image que ce que l'on choisit. Il met la situation à une certaine distance, laissant dans l'ombre du hors champs une multitude d'éléments.

Puis vient le montage, nouvelle étape de choix pour le réalisateur (choisir un plan A et le sens sera différent d'un plan B, les raccords entre les plans font sens également...)

Manipuler le spectateur à l'aide des gros plans, alterner les cadrages, jouer avec la bande son et l'image, user du champs/contre champs... La troisième sélection d'extraits du DVD « **Au hasard Baltazar** » propose d'explorer ces pistes.

4. Trucs d'animation

Le cinéma est l'art des artifices. Le spontané y est fabriqué de toute pièce. Utilisation du flou, accélérer les images, construire des personnages que l'on anime image après image, mélanger les prises de vues réelles et des dessins animés.

Extraits du DVD 1 « le cinéma d'animation » collection Eden, aller dans techniques d'animation.

5. Edward aux mains d'argent

Un extrait nous montre comment accessoires et maquillages peuvent permettre « d'y croire » même avec des enfants coutumiers des jeux vidéo et des effets spéciaux numériques.

6. Confrontation cinéma

Anne Huet nous a fait vivre une confrontation entre une scène de « la mort aux trousses » Alfred Hitchcock et « la guerre des étoiles » de Georges Lucas.

Ce fil rouge pour vous engager dans un travail de lecture fine du film à la chasse aux trucs.

Il s'agira ensuite, pour ceux qui le souhaitent, d'essayer, de tester quelques techniques pour éprouver leur efficacité sur le spectateur (« j'y crois », « j'y crois pas »). Pour cette phase d'expérimentation vous pouvez consulter la rubrique Stop motion sur le site IA 89 TICE ou faire appel aux personnes ressources TICE.

Les recherches autour du fil rouge peuvent provoquer des ateliers « film d'animation » « cinéma » avec la vidéo ou encore « photographie ».

Petits repères historique des effets spéciaux en quelques lignes:

1895 Palette de trucages déjà bien fournie entre machineries de théâtre, tours de magie et retouches photographiques.

1896 Méliès, réalisation de « films à trucs » réalisés avec un goût pour le merveilleux et la poésie.

Années trente Ouverture de départements spécifiques avec des professionnels spécialisés dans les effets spéciaux:effets optiques,maquette, peinture sur verre. La crise économique implique de produire pour moins de frais (figurants dessinés sur plaque de verre, décors de 10 cm de haut...)

Années cinquante L'après guerre voit la fermeture de ces départements « effets spéciaux ».Les spécialistes doivent se diversifier , ils ne cherchent plus un effet parfait mais un effet fonctionnel.La forme de l'histoire et la mise en scène doivent être assez fortes pour cacher les imperfections des trucages?Le spectateur crée l'effet dans sa tête.

Années soixante Le renouveau.Il s'agit d'accorder à l'effet spécial une place spéciale dans un budget conséquent. Inclusion de personnage animé dans des prises de vues réelles (Peter et Elliott).Les effets spéciaux sont partie intégrante du film dès l'écriture du scénario (Kubrick).

Années quatre- vingt Grandes avancées techniques du maquillage.Les effets techniques sont parfois même à l'origine du projet. Vampires, loup-garou, fantômes, créatures ...Les « films à effets » sont un mélange de fantastique et de science-fiction (2001, La guerre des étoiles, Superman).Développement des effets obtenus avec l'usage de l'ordinateur. Association du schéma narratif classique (par ex Le magicien d'Oz) et de techniques d'avant-garde (réalité virtuelle)pour ne pas trop perturber le spectateur.

Années quatre- vingt dix La technique numérique prend son envol (Jurassic Park de Spielberg, trilogie de la guerre des étoiles de Georges Lucas)

Le début du XXI^e siècle modifie légèrement l'usage de l'ordinateur .L'usage devient plus raisonné, ce n'est plus l'usage de synthèse à tout prix, mais l'image de synthèse utile.(les seigneur des anneaux marie ainsi techniques anciennes et les créatures de synthèse , Le fabuleux destin d'Amélie Poulain de Jeunet mélange techniques de pointe et effets de lumière.)

Quelques techniques de « trucs et trucages »

Les maquettes cinématographiques sont généralement assez grandes , ce qui permet d'en filmer des détails (vaisseau principal de 2001, Kubrick .mesure 16 m de long).On filme les maquettes (la guerre des étoiles par ex) attachées par des fils bleus puis on procède par incrustation dans le ciel étoilé.

La peinture sur verre joue sur la perspective. Suivant le budget, on rajoute figurants dessinés, décors peints à volonté et à moindre coût.Le peintre sur verre échangera petit à petit ses pinceaux contre une palette graphique.

Le maquillage . Souvent la trousse du maquilleur se complète de mousse de latex, de silicone. Ainsi les possibilités de prothèses, de masques se multiplient. Les temps de transformation sont souvent très longs .

L'animatronique est l'héritière du monde des automates, des marionnettes, de la mythologie des robots. Les créations animatroniques comporte une machinerie complexe, recouverte ensuite d'une sorte de « peau » qui camoufle les câbles électriques

L'arrêt de caméra .Pause de tournage qui permet de transformer un élément, un personnage avant un évènement, une cascade... reprise de tournage puis travail de montage pour créer l'illusion.

L'image par image On prend une image après chaque micro changement. A la projection les éléments inanimés se mettent à « vivre » (Voir King Kong 1933, Jason et les Argonautes 1963, tous les films d'animation)Il ne s'agit pas seulement de donner du mouvement aux personnages mais aussi de l'expression, l'âme du personnage.

Le numérique. Les professionnels distingue l'image numérique de l'image de synthèse. La première est une image qui a été transférée sur l'ordinateur pour y être retouchée. L'image de synthèse désigne les objets créés numériquement en trois D (en dimension plate à l'écran). De nombreuses déclinaisons , de logiciels pour la création de ces images sont sur le marché .