

TRUCAGES ET EFFETS SPÉCIAUX, DE MÉLIÈS À LA 3D

Présentation du questionnement

Les trucages et les effets spéciaux, qu'ils soient visibles, invisibles ou imperceptibles (Christian Metz), sont désormais présents, à des degrés divers, dans la quasi-totalité des productions cinématographiques et audiovisuelles. S'ils soutiennent l'inventivité figurative de genres cinématographiques privilégiés (le fantastique et la science-fiction notamment), s'ils nourrissent la surenchère du spectaculaire des blockbusters hollywoodiens, ils interviennent également plus discrètement partout ailleurs, jusque dans le cinéma d'auteur le plus réaliste. S'intéresser aux trucages et aux effets spéciaux consiste à s'interroger sur la diversité de leurs usages, sur l'étendue des possibilités qu'ils offrent à la création cinématographique ainsi que sur la gamme des effets perceptifs et émotionnels qu'ils induisent chez le spectateur.

La découverte de l'histoire et des techniques des trucages et des effets spéciaux permet à l'élève d'appréhender la manière dont ce qui relevait dans la période du cinéma des premiers temps d'un artisanat, héritier des spectacles de magie (avec Méliès), s'est progressivement transformé en secteur spécifique de la production cinématographique, avec ses départements, ses sociétés de production, ses superviseurs d'effets spéciaux. Il s'agit également de mesurer combien le développement du numérique dans les années 1990 (*Jurassic Park*) et 2000 (*Avatar*), avec le perfectionnement de l'image de synthèse et de la *performance capture*, a engendré une véritable mutation des images qui pose aujourd'hui la question du « devenir animation » du cinéma face au recul de la prise de vue « réelle » dans certaines productions contemporaines. Au croisement d'approches historique, technique, économique et esthétique, le questionnement du programme invite ainsi l'élève à entrer pleinement dans la fabrique des images, de manière à appréhender leur diversité ainsi que leur hybridation, à réfléchir ses propres émotions de spectateur et à s'engager dans une pratique inventive.

Références au programme

Bulletin officiel spécial n°1 du 22 janvier 2019

Programme d'enseignement optionnel d'arts de la classe de seconde générale et technologique et des classes de première et terminale des voies générale et technologique

NOR : MENE1901566A - arrêté du 17-1-2019 - J.O. du 20-1-2019

Connaissances

- Tenir un discours simple sur quelques œuvres présentant des trucages et des effets spéciaux en éclairant ses émotions de spectateur par les connaissances acquises ;
- Opérer quelques choix simples de réalisation d'un plan truqué ou de quelques plans, et être capable de les justifier en prenant en compte l'effet recherché sur le public et son rôle spécifique dans cette production ;
- Analyser un plan truqué ou une brève séquence à effets spéciaux.

Compétences

- Analyser de manière argumentée les principaux éléments significatifs induits par la présence de trucages et d'effets dans un plan ou une suite de plans ;
- Mobiliser ses compétences d'analyse et de réflexion au service de sa propre pratique d'écriture cinématographique et audiovisuelle ;
- Connaître quelques procédés techniques et repères de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel ;
- Mobiliser ses connaissances pour nourrir son expérience de spectateur et sa pratique artistique.

Pistes pédagogiques

Propositions de séquences

Méliès et le « spectacle cinématographique » (2^{ème} trimestre, 5 séances)

Les inventions de Georges Méliès en matière de trucages (arrêt et substitution et cache/contre-cache notamment) sont découvertes par l'élève à travers la projection d'un choix de vues fantastiques représentatives. Elles sont concrètement abordées du point de vue de leur fabrication et de leurs effets sur le spectateur (rire, surprise, effroi) et replacées dans le contexte historique et esthétique de la cinématographie-attraction, laquelle joue de l'adresse directe au spectateur et de la direction de son attention, préférant l'effet à la narration, dans l'héritage des spectacles de magie. L'élève prend la mesure du caractère central de la figure de Méliès, à la fois réalisateur, truqueur et acteur. Quelques extraits d'*Hugo Cabret* de Martin Scorsese peuvent permettre d'appréhender le travail du magicien de Montreuil dans le studio qu'il y a créé tout en appréciant l'hommage que le cinéma, à l'heure du numérique, rend aux trucages des premiers temps.

L'analyse des vues fantastiques permet de mettre en lumière le travail précis de réglage de la mise en scène au service de l'efficacité du trucage (cadrage, décor, interpellation et direction d'attention).

Retrouvez éduscol sur :



Des liens peuvent être établis avec un ou plusieurs autres questionnements de l'année de seconde : « Rire, pleurer, avoir peur au cinéma », « Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film ».

• **Pistes de travail (analyse)**

- Analyse de quelques vues fantastiques de Georges Méliès (*Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin, Un homme de têtes, Le Mélomane*).
- Repérage des différents trucages utilisés (arrêt et substitution, cache-contre cache, surimpression...)
- Réflexion sur le fantastique mis en œuvre par Méliès, entre le macabre et le comique.
- Réflexion sur la notion d'attraction et les modes d'interpellation du spectateur dans la période du cinéma des premiers temps.

• **Propositions d'activités pratiques**

- Les élèves sont invités à réaliser par équipes un trucage par arrêt et substitution (apparition, disparition, métamorphose) ou bien à réaliser une démultiplication simple sur un logiciel de montage et de post-production type *final cut*. Ce travail est accompagné par un ou plusieurs intervenants professionnels choisis dans le cadre du partenariat.

• **Propositions d'évaluation**

- Les élèves élaborent une fiche qui présente l'explication technique de l'un des trucages utilisés par Méliès, l'analyse de son usage dans une vue fantastique de leur choix et l'analyse de son usage dans un film ultérieur de leur choix.
- Attraction ou narration ? Les élèves élaborent une argumentation sur la place accordée aux trucages et effets spéciaux dans le cinéma des premiers temps comme dans le cinéma le plus contemporain à partir de la phrase de Méliès tirée de *L'importance du scénario* (Cinéa, 1921) : « Je puis alors affirmer que le scénario ainsi fait était sans aucune importance puisque je n'avais pour but que de l'utiliser comme « prétexte à mise en scène », à trucs ou à tableaux d'un joli effet. ».

Mondes inventés : le décor truqué (2^{ème} trimestre, 6 séances)

Les trucages relatifs au décor peuvent être appréhendés à travers leur histoire et la diversité des techniques employées (toile peinte, matte painting, effet Schufftan, front projection, digital matte painting) et permettent à l'élève de découvrir comment le cinéma étend grâce à eux ses capacités de représenter des espaces réalistes ou bien au contraire parfaitement merveilleux. En lien avec des genres spécifiques (fantastique, science-fiction, comédie musicale), les élèves envisagent comment le décor truqué sert la production d'effets d'immersion ou de sidération. Ils se rendent sensibles à la manière dont la technique cherche ou non à se dissimuler pour créer un espace cinématographique spécifique.

Les élèves s'exercent à repérer les trucages de décor dans un film ou un corpus de séquences. Ils identifient les techniques employées et les replacent dans une histoire des trucages et des effets spéciaux en se montrant attentifs aux effets perceptifs recherchés et au caractère hybride des images engendrées.

Des liens peuvent être établis avec un ou plusieurs autres questionnements de l'année de seconde : « L'écriture du plan », « Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film ».

Retrouvez éducol sur :



• Pistes de travail (analyse)

- Analyse des techniques de trucage utilisées à partir d'un corpus d'extraits et de leur évolution à travers l'histoire du cinéma (*Metropolis* de Fritz Lang, *Citizen Kane* d'Orson Welles, *Les Oiseaux* d'Alfred Hitchcock, 2001, *L'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick, *Avatar* de James Cameron, etc.)
- Réflexion sur la quête d'invisibilité du décor peint à travers quelques exemples de matte-paintings réalisés par Albert Whitlock pour les films d'Hitchcock (*L'homme qui en savait trop*, *Les Oiseaux*, *Le Rideau déchiré*).
- Réflexion sur les aspects immersifs des effets spéciaux et des effets visuels portés par le développement des techniques numériques (*Avatar* de James Cameron, *Inception* de Christopher Nolan, *Gravity* d'Alfonso Cuaron, *Ready Player one* de Steven Spielberg). Travail conjoint avec la salle de cinéma partenaire pour l'organisation d'une séance de projection spécifique.

• Propositions d'activités pratiques

- Les élèves sont invités à réaliser par équipes un plan où les personnages filmés sur fond vert sont incrustés numériquement dans un décor grâce à l'utilisation élémentaire d'un logiciel de montage et de post-production type *final cut*. Ce travail est accompagné par un ou plusieurs intervenants professionnels choisis dans le cadre du partenariat.
- Les élèves sont invités à réaliser un making-of à partir d'un film de leur choix où ils expliquent la technique de trucage de décor utilisée et en analysent les effets créés sur le spectateur. Il peut s'agir de l'ajout d'une voice-over sur un montage de plans tirés du film en question.

• Propositions d'évaluation

- Réalisation d'un dossier personnel consacré à une grande figure du décor truqué (Eugen Schüfftan, Alexandre Trauner, Harrison Ellenshaw, Jean-Marie Vivès, etc.) ou bien à une société d'effets spéciaux (ILM, Digital domain, Double negative, etc.)
- Rédaction d'un paragraphe argumentatif discutant l'idée d'Orson Welles selon laquelle le trucage « ne vaut que s'il passe inaperçu » (Préface à l'ouvrage de Maurice Bessy, *Les Trucages au cinéma*, 1970).

« Étranges créatures » : les effets spéciaux et la fabrique des monstres
(2^{ème} trimestre, 6 séances)

Le pouvoir fascinant qu'a le cinéma de donner vie à des créatures, des monstres, des animaux gigantesques ou minuscules, voire des objets inanimés, renouvelle en permanence sa veine fantastique et élargit de films en films ses capacités figuratives. L'élève découvre les différentes techniques employées à travers l'histoire en abordant les films importants au regard de ces techniques (*Frankenstein* pour le maquillage spécial, *King-Kong* de Merian C. Cooper pour la stop-motion, *L'étrange créature du lac noir* ou *Godzilla* pour l'homme costumé, *Les Dents de la mer* pour l'animatronique, *Jurassic Park* pour l'image de synthèse, *Avatar* pour la *motion capture* par exemple). Il se montre sensible aux modes d'apparition des créatures (surgissement, proximité, éloignement, co-présence dans le plan de l'humain et de l'inhumain), à la manière dont le son collabore à l'animation visuelle de la créature, aux rapports du champ au hors-champ, aux effets recherchés par le recours aux trucages et aux effets spéciaux (effroi, sidération, affection, etc.)

Retrouvez eduscol sur :



Les élèves développent des éléments d'analyse filmique à partir d'un choix de séquences en se montrant attentifs aux trucages utilisés, aux caractéristiques physiques des créatures, aux effets créés par leur animation. Ils analysent la manière dont la précision du cadrage et du découpage est nécessairement mise au service d'une réussite de l'effet.

Des liens peuvent être établis avec un ou plusieurs autres questionnements de l'année de seconde : « Rire, pleurer, avoir peur au cinéma », « Les métiers du cinéma : de la fabrication à la diffusion d'un film ».

• **Pistes de travail (analyse)**

- Découverte des différentes techniques utilisées pour créer un visage fantastique (maquillage, prothèses, masque numérique associé à la performance capture).
- Analyse des liens entre technique d'animation, cadrage, montage, lumière dans les séquences de surgissement de la créature dans les films de Steven Spielberg par exemple (*Les Dents de la mer*, *E.T.*, *Jurassic Park*, *La Guerre des mondes*) ou de Joe Dante (*Gremlins*, *Hurlements*, *Small soldiers*).
- Réflexion sur l'histoire du genre spécifique du monster movie à travers quelques exemples mondiaux célèbres (*King-Kong* de Merian C. Cooper et son remake par Peter Jackson, *Godzilla* d'Ishiro Honda, *The Host* de Bong-Joon Ho) et approche des publics concernés.
- Analyse de la fonction accordée au hors-champ dans un corpus de films mettant en question la visibilité et l'identification de la créature (*La Féline* de Jacques Tourneur, *Les Ensorcelés* de Vincente Minelli, *The Thing* de John Carpenter).

• **Propositions d'activités pratiques**

- Les élèves sont invités à réaliser par équipes un exercice d'animation d'objet ou de figurine en *stop motion* grâce à l'utilisation de logiciels simples et gratuits type Monkey jam ou Toon loop et à justifier les effets recherchés. Ce travail est accompagné par un ou plusieurs intervenants professionnels choisis dans le cadre du partenariat.
- Les élèves sont invités à réaliser un *making-of* à partir d'un film fantastique de leur choix : ils expliquent la technique utilisée pour animer la créature et en analysent les effets créés sur le spectateur. Il peut s'agir de l'ajout d'une *voice-over* sur un montage de plans tirés du film en question.

• **Propositions d'évaluation**

- Réalisation d'un dossier sur un acteur du cinéma fantastique à travers ses différentes incarnations (Boris Karloff, Lon Chaney, Andrew Serkis, etc.).
- Réalisation d'un dossier sur le métier de superviseur d'effets spéciaux (Willis O'Brien, Ray Harryhausen, Joe Letteri, Pitof, etc.).
- Rédaction d'un court essai personnel ressaisissant les émotions ressenties par l'élève-spectateur devant un film fantastique : « Ma première rencontre avec un monstre au cinéma... »

Retrouvez éduscol sur :



Bibliographie, Filmographie et sitographie indicatives

Gaudreault (André) (dir.) : *Méliès, carrefour des attractions*, Rennes, PUR, 2014.

Grossoli (Marco), Massuet (Jean-Baptiste) (dir.) : *La Capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, PUR, 2014.

Hamus-Vallée (Réjane) : *Les Effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma, collection Petits cahiers, 2004.

Hamus-Vallée (Réjane) : *Les Effets spéciaux au cinéma - 120 ans de créations en France et dans le monde*, Paris, Armand Colin, 2018.

Hamus-Vallée (Réjane) : *Peindre pour le cinéma : une histoire du matte painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2016.

Jullier (Laurent), Wekler (Cécile) : *Les Images de synthèse au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2017.

Metz (Christian) : «Trucage et cinéma», in *Essais sur la signification au cinéma* (tome 2), Paris, Klincksieck, 1972.

Pintea (Pascal) : *Effets spéciaux : deux siècles d'histoire*, Paris, Bragelonne, 2015.

Jack Arnold : *L'Homme qui rétrécit, L'Étrange créature du lac noir*

James Cameron : *Abyss, Terminator 2, Titanic, Avatar*

Don Chaffey : *Jason et les Argonautes*

Segundo de Chomón : *Les Kiriki, acrobates japonais, La Maison hantée*

Jean Cocteau : *La Belle et la Bête, Orphée*

Merian C. Cooper : *King Kong*

David Cronenberg : *La Mouche*

Alfonso Cuarón : *Gravity*

Joe Dante : *Hurlements, Gremlins*

David Fincher : *L'Étrange histoire de Benjamin Button*

Victor Fleming : *Le Magicien d'Oz*

Peter Jackson : *Le Seigneur des anneaux, King Kong*

Stanley Kubrick : *2001 Odyssée de l'espace*

Fritz Lang : *Metropolis, La Femme dans la lune*

Ang Lee : *L'Odyssée de Pi*

George Lucas : *Star Wars IV*

Georges Méliès : *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin, L'Homme à la tête en caoutchouc, Le voyage dans la Lune*

George Miller : *Madmax fury road*

F.W. Murnau : *Nosferatu, L'Aurore*

Christopher Nolan : *The Dark knight, Inception, Interstellar*

Ridley Scott : *Blade Runner, Gladiator*

Steven Spielberg : *Les Dents de la mer, E.T., Jurassic Park, Minority report, Ready player one*

Dziga Vertov : *L'Homme à la caméra*

Denis Villeneuve : *Blade Runner 2049*

Soeurs Wachowski : *Matrix*

James Whale : *L'Homme invisible*

Retrouvez éducol sur :



<http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-des-trucages-et-effets-speciaux-cinematographiques>