Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

2 | 2015

Réalités de l'illusion

Le *matte painting* ou la quête de l'illusion parfaite

Analyse des procédés d'illusion d'un trucage cinématographique centenaire

Réjane Hamus-Vallée

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/1228>

DOI : 10.4000/hybrid.1228

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

Matte painting or the quest for the perfect illusion - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/1236>
[en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Réjane Hamus-Vallée, « Le *matte painting* ou la quête de l'illusion parfaite », *Hybrid* [En ligne], 2 | 2015, mis en ligne le 23 octobre 2015, consulté le 13 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/1228> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.1228>

Ce document a été généré automatiquement le 13 avril 2022.

Revue Hybrid

Le *matte painting* ou la quête de l'illusion parfaite

Analyse des procédés d'illusion d'un trucage cinématographique centenaire

Réjane Hamus-Vallée

- 1 Depuis 1907 et son « invention » par l'américain Norman O. Dawn, le *matte painting* se déploie au cinéma, dans tous les pays, dans tous les genres, à toutes les époques. Les technologies utilisées pour étendre des décors réels par le biais d'une peinture se transforment, passant d'une simple glace peinte intercalée entre la caméra et le décor, à des millions de pixels composant les *matte paintings* numériques contemporains. Pourtant, de 1907 à nos jours, un même principe relie ces différentes technologies entre elles : la question de la création de l'illusion. Dans tous les cas, le spectateur doit *percevoir* une immense ville, un château gigantesque, une église monumentale (fig. 1) ou le toit d'une salle de bal (fig. 2), et ne pas *voir* la peinture. Comme dans tout effet spécial, la technique doit être imperceptible pour que l'effet puisse se produire. Conséquence, les spécialistes du *matte painting* utilisent un certain nombre d'astuces pour effacer l'idée même de peinture dans l'esprit du spectateur. Car s'il est évident pour le spectateur que la ville du futur de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) n'a pu être intégralement construite pour les plans larges du film, il ne peut pas savoir, sans éléments de connaissance extérieurs au film, que le plafond de l'escalier monumental de *Nana* (Jean Renoir, 1925, fig. 3) est une peinture, tout comme la maison de Scarlett d'*Autant en emporte le vent* (Victor Fleming, 1939).

Fig. 1

La Fin du monde, Abel Gance, 1930 (peinture par Walter Percy Day) : en étant attentif sur cette image figée, il est possible de voir la séparation entre le bas de l'église, décor « réel » et le haut, une peinture ; la ligne passe juste au-dessus des figurants en haut à gauche, et se prolonge jusqu'au-dessus du rideau, pour repasser vers la droite.

© Archives Walter Percy Day, propriété Susan Day, Paris.

Fig. 2

Le Bossu (version 1924 ou 1934), un plafond en peinture peint par Walter Percy Day, parmi les centaines peints dans les années 1920 et 1930.

© Archives Walter Percy Day, propriété Susan Day, Paris.

Fig. 3

Nana, Jean Renoir, 1925, peinture de Walter Percy Day¹ ; comme souvent, le bas est un vrai décor, incluant les portes, et l'étage supérieur est une peinture.

© Extrait DVD, ARTE Vidéo.

- 2 Peinture « cinémato-réaliste », le *matte painting* est un cousin éloigné du trompe-l'œil, dispositif particulièrement intéressant puisqu'il se fonde sur la construction d'une illusion, et sa déconstruction dans le même temps. « Le trompe-l'œil – si la chose existe –, ou du moins le scénario du spectateur trompé, perd tout intérêt si *l'impostura* n'est pas dévoilée à un certain moment². » Pire, selon Miriam Milman, si ce dévoilement n'a pas lieu, « alors le trompe-l'œil reste une supercherie, un procédé, un décor vide de sens³ ». Si l'œil est trompé en permanence, il perçoit donc un objet, et non le tableau trompe-l'œil. Il ne peut donc ni goûter de la virtuosité de l'artiste, ni questionner les propres méandres de sa perception (puisque pas de désillusion suivant l'illusion). Or, le plaisir pris à la vision du trompe-l'œil provient aussi de cette virtuosité, et de la nécessaire comparaison entre l'objet et sa représentation si fidèle qu'elle se confond, à première vue, avec lui⁴.
- 3 Un trompe-l'œil qui tromperait effectivement l'œil ne serait plus un trompe-l'œil... Autrement dit, le trompe-l'œil serait de l'ordre de la simulation⁵, et non de l'illusion, si l'on suit Calabrese⁶. Dans tous les cas, il ne serait jamais trompeur. « En conclusion nous devrions définir le trompe-l'œil non pas comme une tromperie de la perception, mais comme une expression visuelle paradoxale. En effet, si son efficacité passe par l'habileté de l'artiste à tirer le meilleur parti des ressources techniques de la perspective, il est aussi vrai que cette même habileté finit par se confondre complètement avec l'image produite. Le trompe-l'œil fait voir, alors même qu'il dissimule⁷. » Il faut que le spectateur finisse par voir la peinture, dissimulée au premier abord, pour que l'effet se produise.
- 4 La révélation spectatorielle apparaît comme le point central de divergence avec le *matte painting* cinématographique. Ici, le public ne peut se décaler sur le côté pour apercevoir le manque de relief du trompe-l'œil qui lui est proposé. Il ne peut que se douter, dans les cas de mondes extraordinaires par exemple, qu'il est effectivement trompé sur la nature de ce qui lui est montré. Mais dans une large majorité de cas, le spectateur ne

peut même pas imaginer qu'il y a illusion – comme les faux plafonds de salles de bal par exemple. Un trompe-l'œil pictural est toujours de l'ordre de l'exposition, un trompe-l'œil cinématographique toujours du camouflage⁸.

- 5 Si le *matte painting* trompe bien un œil, c'est celui de la caméra, et non celui du spectateur : la caméra, elle, pourrait se décaler et révéler la supercherie⁹. C'est pour son point de vue que la peinture est créée, point de vue qui sera de fait celui du spectateur, contraint d'épouser la place qu'on lui attribue. C'est par rapport à la transformation de la caméra, aux distorsions créées par sa médiation, que le *matte painting* est pensé. Ce qui explique que les procédés du *matte painting* soient très proches, au final, de « l'hyperréalisme » du trompe-l'œil, mais que sa mise en place aboutisse à des effets totalement opposés.
- 6 Pour obtenir cette illusion « parfaite », les *matte painters* travaillent en particulier les limites de perception du spectateur, aidés en cela par les limites de perception inhérentes à la prise de vue, ou créées par le montage. Les *matte paintings* sont ainsi des compositions précises basées sur un art du détail extrêmement réfléchi. Les *matte painters* placent à des endroits précis du plan des détails illusionnistes et donc authentifiants, sur lesquels ils attirent l'attention du spectateur, pour ainsi éviter que des détails désillusionnistes ne viennent perturber la création de l'illusion. La direction de regard du spectateur est donc la base de cette illusion particulière, dans la droite lignée du détournement d'attention de la prestidigitation.

Diriger le regard du spectateur

- 7 Pour diriger le regard du spectateur, et l'écarter ainsi de zones de l'image moins travaillées, le *matte painter*, comme tout cinéaste, prend donc en compte les possibilités de la vision humaine. Comme l'explique le professionnel Harrison Ellenshaw, l'œil humain, de loin, voit flou et ne perçoit pas tous les détails. Le travail du peintre consiste donc à « pré-mâcher » le travail de l'œil, en lui apportant une image qui correspond à ce qu'il aurait vu s'il avait pu être sur place, à la même distance du lieu que la caméra :

créer des *matte paintings* revient à peindre quelque chose de la façon dont nos yeux perçoivent la scène. Si on regarde au loin, on ne voit pas vraiment beaucoup de détails – une fenêtre d'un bâtiment lointain ressemble à une petite tache grise, un arbre à une goutte de vert, avec peut-être un peu de marron dedans. Ce qui fait que les objets distants ressemblent à des fenêtres ou à des arbres est le fait que notre cerveau les voit dans un contexte et nous dit ce qu'ils sont – notre cerveau complète les détails subtils que nos yeux ne perçoivent en fait pas¹⁰.

- 8 Ce principe, mis en valeur très clairement dans le cas du *matte painting*, est aussi celui du cinéma en son ensemble, comme le postule Arnheim en 1929¹¹ quand il met en avant la notion « d'illusion partielle » : pour produire une impression, il est inutile de tout reproduire, puisque l'homme voit juste quelques détails dans la vie. Ou encore Epstein : « voir c'est idéaliser, abstraire et extraire, lire et choisir, transformer. À l'écran, nous revoyons ce que le cinéma a déjà une fois vu, transformation double, ou plutôt parce qu'ainsi se multipliant, élevée au carré¹² ». C'est ce qui explique donc à la fois la proximité, mais aussi l'écart, entre l'œil du spectateur et la caméra : la caméra enregistre tout, d'un bloc, dans le moindre détail, là où l'œil, aidé par le cerveau, trie,

organise, et observe le monde par petites touches, le champ de vision et d'attention de l'œil humain étant limité.

On a comparé l'objectif de la caméra à l'œil. C'est une erreur à la base car l'œil ne perçoit pas une image en plan général mais procède par touches successives. [...] Il faut faciliter le travail de prospection de l'œil en lui indiquant dans l'image ce qui est essentiel et ceci en un temps très court, toujours limité qui est celui du passage sur l'écran. Il est essentiel que le spectateur puisse tirer de l'image – en quelques secondes – tout ce qu'elle recèle ; on conçoit que bien souvent des fioritures, des détails secondaires soient sacrifiés. Bien plus, ils ne doivent pas gêner – alourdir et compliquer. Le but à atteindre réside dans une certaine unité, une simplification avec des éléments immédiatement compréhensibles dans le sens souhaité. Notons que la théorie des points forts d'un tableau – dont les lois sont citées dans tous les traités de composition de l'image – découle tout naturellement de cette conception du mécanisme de la vue¹³.

- 9 Le *matte painter* intègre dans sa conception de la peinture, puis dans sa mise en scène, ce principe fondamental de la vision cinématographique. Il profite aussi du fait que, si l'œil ne peut pas tout voir, un simple élément permettra au cerveau d'extrapoler et de combler les manques. C'est ainsi que fonctionnent les ellipses temporelles. L'acteur touche la poignée d'une porte et le plan suivant, se retrouve dehors, le cerveau compense l'illogisme de la situation en comblant le trou temporel et donc en créant un lien spatial là où, visuellement, il y a discontinuité. Le cerveau crée donc ce qui manque, pour peu qu'une trace de l'objet subsiste – c'est le principe, détourné, de la métonymie, la partie pour le tout, ici la trace pour le tout. Ainsi, Matthew Yuricich raconte comment il « trompa » un réalisateur qui insistait pour qu'il peigne tous les détails de canons sur un bateau ancien. À la place, il dessina un simple trait noir. À la projection, le réalisateur était ravi que tous les détails désirés se retrouvent sur grand écran¹⁴...
- 10 Le regard comme résultat des actions de l'œil et du cerveau est donc ici totalement inscrit dans la réflexion autour de la création d'un *matte painting*. Si la théorie des points forts d'un tableau vient d'être évoquée ici, Chris Evans l'adapte aux spécificités du *matte painting* en mettant en avant ce qu'il appelle la « pyramide de plausibilité ». Selon lui, le regard parcourt en général une image de gauche à droite, successivement de bas en haut puis en bas, formant un triangle de vision (« pyramid of believability ») : « Si l'œil du spectateur analyse ces trois portions d'image et les interprète comme vraies, alors il ou elle acceptera probablement l'image entière comme véritable¹⁵. » C'est donc à ces endroits particuliers que le *matte painter* placera, de manière privilégiée, les détails authentifiant son travail, permettant de transformer la peinture en film.

Faire bouger des feuilles peintes (ou donner l'illusion que les feuilles bougent) : le détail illusionniste

- 11 Au cinéma, « les feuilles bougent¹⁶ ». Cette célèbre anecdote autour de la projection du *Repas de bébé* des frères Lumière de 1895, souvent analysée comme le signe du réalisme du cinématographe, est un indice éclairant sur la façon de voir un film¹⁷. Le spectateur s'est arrêté sur ce détail, l'a analysé comme un indice de lieu (on est en extérieur) et un indice technique (même ces mouvements fins et aléatoires ont pu être captés par la caméra). Ce simple détail qui fera couler beaucoup d'encre authentifie à lui seul tout le

plan, considéré comme « vrai » par ces premiers critiques fascinés par cette « vie prise sur le vif ». Il expose aussi clairement à quel point le cinéma est affaire de détails, qui, du coup, n'en sont pas – voir par exemple le soin apporté au choix des couleurs, des accessoires, du positionnement précis des caméras...

- 12 Or, en *matte painting*, les feuilles ne bougent pas. Et alors qu'un simple détail peut « authentifier une scène », ce même détail peut totalement détruire l'illusion du plan en son entier. Si le spectateur voit des feuilles figées, alors qu'il sait d'expérience qu'il y a du mouvement en permanence dans les arbres, y compris quand peu de vent agite le feuillage, alors ce spectateur verra un artifice et non un arbre. Par contagion, tout le plan en deviendra suspect. « Au théâtre, un décor peint suffit, on ne cherche pas dans les recoins la vraisemblance ; au cinéma, il n'en est pas ainsi, l'appareil de prise de vues ne saisira pas seulement l'ensemble, mais il fouillera aussi dans tous les détails, et comme s'il s'en faisait un malin plaisir, il montrera aux yeux le détail faux s'il y est ; en quelque sorte, pour employer un terme journalistique, il "le montera en épingle" et l'on ne verra plus l'ensemble mais la fausse note qui criera par-dessus tout¹⁸. »
- 13 Le travail du peintre et du chef opérateur consistera donc à choisir les détails illusionnistes et donc authentifiants (les « détails justes ») tels les feuilles qui bougent, les mouvements des nuages, et à camoufler les détails « faux », désillusionnistes, forcément présents puisque le temps, limité, de création de la peinture, ainsi que sa nature même d'objet figé, ne permettent pas d'avoir une image copiant « à l'identique » un espace réel. Comme le précise Richard Schickel dans un article du *New York Times* consacré à l'essor des effets visuels au début des années 1980 :

Il faut donc équilibrer précisément la lumière sur le vrai et le faux dans un plan composite, de telle sorte que le regard du spectateur ne cherche pas le faux ; trouver des petits éléments qui l'enchanteront tant qu'il ne voudra pas chercher les imperfections. [...] Tout le monde ne remarquera pas ce type de travail, de la même façon qu'on ne remarquera pas forcément un mouvement subtil d'un acteur dans un plan. Mais nous sentons la présence de ce savoir-faire, et y répondons de manière presque subliminale. Et de plus, comme le dit Dykstra, ce type de détail peut « couvrir tout un tas d'erreurs grossières ». Whitlock affirme qu'on peut probablement se sortir d'un dépassement de ligne de *matte* si le mouvement dans le plan est suffisamment intéressant – et dirige votre regard loin de l'endroit litigieux¹⁹.
- 14 Les « détails authentifiants » doivent donc occuper une place particulière dans la peinture, le plus possible dans cette zone de plausibilité, qui est aussi celle où l'on trouve le plus souvent la partie filmée, avec les acteurs. Ces détails se découpent en deux sous-parties : les détails peints, inclus dans la peinture, et les détails rajoutés, en particulier ceux qui relèvent d'éléments en mouvement. Lew Physioc explique ainsi dans l'article qui lui est consacré dès 1929 comment rajouter « des nuages en mouvement, de l'eau qui coule, des lumières nocturnes clignotantes et divers autres effets naturels²⁰ ».
- 15 Chaque *matte painting* comporte ses détails peints (elle n'est qu'une addition de détails), tout l'enjeu étant de voir jusqu'où le peintre ira dans ses choix – quantité, place, rôle des détails. Mais les détails les plus « efficaces », mais aussi les plus complexes, restent les éléments en mouvement. Car « la règle fondamentale du cinéma est qu'il faut qu'il bouge. Le paysage le plus statique doit conserver toujours quelque petit coin d'agitation²¹ ». Ces éléments en mouvement attirent particulièrement le regard, qui se fixe sur ces guides de vision.

- 16 Dans les détails en mouvement des *matte paintings*, on trouve tous les effets atmosphériques – pluie, vent, nuage, neige. Leur présence est totalement imperceptible dans l'esprit du spectateur, car banale. Et c'est cette banalité même qu'il importe de souligner : le vent, la pluie sont impressionnés « comme si » la caméra passait par là par hasard. De plus, ces éléments demandent un énorme travail, qui semble totalement disproportionné au regard de leur non-perception par le spectateur. Ce dernier ne s' imagine pas, au premier abord, qu'un nuage ou son mouvement puissent avoir été truqués.

Si vous regardez un *matte* et que vous voyez des lumières qui clignent, une voiture qui passe en volant ou un petit bout de papier qui voltige sur un trottoir, ce petit mouvement a peut-être coûté des millions de dollars, mais tout devient aussitôt plus crédible. Les mouvements accessoires et les détails ajoutent au réalisme, ce qui est exactement le but recherché²².

- 17 Insignifiants au premier abord, ces éléments ont un premier sens, qui consiste à effacer la technique et ses spécificités (fixité, texture particulière, absence de relief, petitesse). Le nuage donne une échelle, ainsi que l'eau ou la fumée. Chaque élément, connu du spectateur, procure ainsi une référence de taille, et crée du relief dans l'image, lui donnant une profondeur ainsi qu'un mouvement.
- 18 L'absence de ces « détails » serait au contraire tout à fait visible. C'est déjà l'idée évoquée par Don Jahraus en 1931 à propos des miniatures, et de la nécessité pour ces dernières d'avoir des détails précis :

Bien que cette minutie du détail soit rarement si visible dans le plan final qu'elle en devienne consciemment remarquable par le public, elle n'en est pas moins importante, car si elle vient à manquer, le public se rend rapidement compte de cette absence, et réalise alors qu'il regarde une miniature²³.

- 19 Outre les effets d'atmosphère en mouvement, des événements lumineux sont des points d'accroche particulièrement utilisés, comme les néons clignotants de *Citizen Kane* (Orson Welles, 1940, fig. 4) ou la lumière persistante du château de l'introduction de ce même film.

Fig. 4

À gauche les néons juste au-dessus des vitrines sont allumés, à droite ils sont éteints dans *Citizen Kane* (Orson Welles, 1940, peintres : Mario Larrinaga, Chesley Bonestell et Fitch Fulton).

© Extrait DVD, Éditions Montparnasse.

- 20 Mais en plus de détourner l'attention du spectateur et de l'attirer, ce type d'éléments peut aussi aider à la compréhension du plan. Ainsi sur *Planète interdite* (Fred McWilcox, 1956, fig. 5), Matthew Yuricich a été confronté à un problème sur un plan où les

personnages n'étaient pas visibles par le public au premier essai, perdus au milieu d'un espace gigantesque et complexe :

J'ai donc imaginé de mettre une lumière au-dessus de la porte par laquelle ils sortaient, c'était des cercles concentriques, au lieu d'un simple point, qui vibraient en pulsation au fur et à mesure qu'ils passaient par la porte. À présent, quand vous voyez l'image pour la première fois sur un écran, votre œil sera attiré par ce mouvement. Vous suivez ces personnages parce que maintenant, vous savez qu'ils sont là... Autrement vous auriez très bien pu ne pas les remarquer, à moins d'accrocher un signal qui dit : « regardez, ici il y a des gens »²⁴.

- 21 Ce signal lumineux agit à un double niveau. Il attire l'attention et permet de voir les personnages avancer et de comprendre la progression de l'histoire. L'enjeu est donc narratif. Mais dans le même temps, cette attirance permet de détourner l'attention du générateur, et de ne pas avoir trop le temps de voir son côté « cartoon », en dépit de la grande part de l'image qu'il occupe à droite. L'enjeu ici est esthétique. L'équilibre à trouver est délicat, entre « percevoir » un lieu, et non pas voir (la peinture), ou encore percevoir (un détail authentifiant) et ne pas voir (un détail désillusionniste). Les points clés qui permettent de focaliser l'attention du spectateur sont davantage liés au détournement d'attention de l'illusion, qu'à la théorie des points forts en peinture. Car à la différence de la peinture, le plan de *matte painting* comportera des mouvements, ne serait-ce que le mouvement des acteurs intégrés dans la peinture (et qui, évidemment, participent aussi de ce travail). Ces mouvements décaleront en permanence les « points forts » de la peinture, qui sont ici constitués par les détails authentifiants.

Fig. 5

Un plan de *Planète interdite* (Fred McWilcox, 1956, peintre : Matthew Yuricich) ; la lumière clignotante au-dessus des acteurs attire le regard du spectateur et permet de ne pas se perdre dans la profonde perspective, et donc de voir l'action principale se dérouler.

© Extrait du DVD, Collection Fnac.

Un exemple de détail : les oiseaux, ou la contagion du banal

- 22 Albert Whitlock, peintre d'Hitchcock (pour, entre autres, *Le Rideau déchiré*, 1965) et de *L'Odyssée du Hindenbourg* (Robert Wise, 1976), est régulièrement présenté comme le roi du gag, à savoir le roi des astuces ou trucs, si on voulait avoir une traduction française approximative du terme anglais employé par le maître²⁵. Cette appellation est à mettre en relation avec sa conception de la peinture, qu'il qualifie lui-même d'impressionniste,

entre détails très précis, et simple goutte de peinture : c'est parce qu'il utilise ces détails authentifiants qu'il peut se permettre d'avoir des portions du plan totalement inachevées. « Quand un peintre travaille, il dirige votre regard là où il souhaite que vous regardiez. Albert réalise la même chose avec ses *mattes*, et mieux que quiconque. Les autres types gribouilleront une toile d'un bout à l'autre. Whitlock s'occupe des détails là où il le souhaite, puis assouplit son trait en s'éloignant de ces points²⁶. »

- 23 C'est le cas pour la peinture du plan d'ensemble de *Tremblement de terre* (Mark Robson, 1974, fig. 6) qui est systématiquement utilisée pour illustrer les différents articles consacrés au travail de Whitlock. On y voit la ville en ruine, ponctuée de nombreux incendies, visibles par le feu ou la fumée qu'ils dégagent. Des parties de l'image sont très détaillées, d'autres totalement imprécises, floues – c'est-à-dire, comme le revendique le peintre dans de nombreux entretiens, de style impressionniste. Les deux plus hauts bâtiments retiennent notre attention, placés chacun d'un côté de l'image (accréditant l'idée de pyramide de vision d'Evans). Au fond, le paysage est totalement noyé dans de la peinture. Juste à côté de l'immeuble central, sur la droite, les bâtiments sont immédiatement flous, bien que proches du centre de notre attention.

Fig. 6

La peinture, des détails tirés de la peinture, et le plan final de *Tremblement de terre* (Mark Robson, 1974) ; entre la peinture et le résultat final, les « gags » en mouvement rajoutent des éléments qui détournent l'attention du spectateur, incapable de voir l'aspect pourtant très pictural de ce *matte painting* « impressionniste » selon les mots de son créateur, Albert Whitlock.

© Blog de Peter Cook [<http://nzpetesmatteshot.blogspot.fr>].

- 24 Si l'on compare ensuite cette peinture avec le résultat sur l'écran, on comprend mieux l'enjeu des « gags » pour Whitlock. Les feux créent un cheminement de vision pour le spectateur, qui passe d'une fumée à l'autre, sachant que le mouvement incite le

spectateur à aller de gauche à droite, ce qu'il fait déjà naturellement – et donc à aller du plus précis au plus flou.

- 25 Ces feux créent une échelle immédiatement visible pour le spectateur, tout en apportant une profondeur dans l'image, puisque les feux proches sont plus gros que les feux lointains, et les feux lointains coïncident avec des éléments de la peinture. Ainsi, le côté « plat » de la peinture est effacé par l'impression de relief donnée par ces éléments. Le feu du tout premier plan, outre qu'il apporte une touche colorée qui redouble les autres feux orange (gauche, milieu haut et droite), perturbe la vision du spectateur en le menaçant directement, étant proche de lui.
- 26 Comme un feu en mouvement ne peut sortir d'une peinture dans l'esprit du spectateur, l'illusion ici permet de ne pas remarquer la fixité de la peinture, et l'absence de protagoniste dans ce plan – personne ne gesticule aux fenêtres de l'immeuble principal, personne ne bouge dans les rues, pas de mouvement de panique, alors même que les autres plans du film insistent sur les foules paniquées dans les rues.
- 27 Cette peinture de Whitlock fut réutilisée pour un téléfilm, *Mission Galactica : the cylon attack* de Vince Edwards et Christian I. Nyby II (1979, fig. 7). Diégétiquement, les avaries sont dues cette fois-ci à l'invasion d'extraterrestres, et non plus à un phénomène naturel. Mais l'intérêt de ce plan est qu'il rajoute un élément en mouvement supplémentaire, les soucoupes volantes. Ces soucoupes offrent une variation sur un thème classique du *matte painting*, la présence systématique d'oiseaux s'envolant, que l'on retrouve de *King Kong* à *La Guerre des étoiles*.

Fig. 7

Le même plan de *Tremblement de terre*, des soucoupes volantes en plus dans *Mission Galactica* (Vince Edwards et Christian I. Nyby II, 1979)

© Blog de Peter Cook [<http://nzpetesmatteshot.blogspot.fr>].

- 28 Les oiseaux sont des habitants permanents des *matte paintings*, ayant réussi à migrer et à se reproduire dans le passage au numérique. Le premier plan de *La Momie* (Stephen Sommers, 1999), qui s'ouvre sur un zoom arrière partant du sommet d'une pyramide en cours de construction vers un plan très large du chantier, comporte ses oiseaux. L'arrivée à Rome de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) est accompagnée de petits oiseaux, tout comme le plan sur Alexandrie dans *Astérix et Obélix mission Cléopâtre* d'Alain Chabat en 2001 ou les espaces de Naboo dans *Star Wars 1* de George Lucas en 1999. On les

retrouve déjà dans *King Kong*, *Le Fils de Kong* (Ernest B. Schoedsack, 1933), *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1963), *L'Extase et l'Agonie* (Carol Reed, 1965), *Le Narcisse noir* (Michael Powell et Emeric Pressburger, 1946). Or, s'il est relativement facile de positionner des oiseaux numériques dans une peinture numérique, les derniers oiseaux cités ont été soit animés image par image (*King Kong*), soit filmés séparément puis rajoutés optiquement dans le plan (*Mary Poppins* par exemple).

- 29 Si les oiseaux migrent autant dans les *matte paintings*, ce n'est évidemment pas un hasard. Comme le haut de l'image est souvent peint, le ciel est un motif récurrent des peintures. Or les ciels cinématographiques regorgent de nuages, qu'ils soient fixes, ou animés, comme ceux d'Albert Whitlock. Ces nuages renvoient le spectateur à son quotidien, leur présence est donc un point essentiel dans un plan, même si leur fixité peut aussi tendre à révéler leur nature peinte. Car le nuage, élément majeur comme on l'a vu dans la composition photographique, est aussi dans la peinture un « "accessoire d'une mise en scène", [qui] doit évoquer la profondeur et l'infinité de l'espace qui est censé s'étendre au-delà du cadre. Au niveau structural et sémantique, le nuage fait "effet de réel", il indique que le ciel peint est là, dans la scène du tableau comme dans ce monde-ci. Du point de vue historique, le nuage jalonne l'étude de la perspective et signale les transformations modernes dans la scénographie du tableau classique²⁷ ».
- 30 Se détachant sur ces nuages, les oiseaux offrent un avantage de taille dans le camouflage de la technique. Premièrement, ils donnent une référence d'échelle pour les spectateurs, en partant du fait que ce dernier a déjà vu des oiseaux « dans la vraie vie », même s'il n'a jamais vu ces oiseaux-là (ceux de la planète Naboo par exemple). Par conséquent, il se réfère à son expérience personnelle de la vision des oiseaux, et puise dans ses connaissances pour avoir une idée de la taille de ce qu'on lui montre. La petitesse de la peinture est alors facilement éliminée par la présence du volatile.
- 31 Deuxièmement, l'oiseau, vivant, donne par contagion de la vie à la peinture : puisqu'un oiseau survole ces espaces, en sort, y rentre, alors cet espace est en profondeur, et il peut recevoir des êtres vivants. Il est donc « réel », si ce n'est vrai. Ce point élimine ainsi le manque de profondeur intrinsèque de la peinture et donc contribue davantage à supprimer la cause « peinture » dans l'esprit du spectateur face à cet effet.
- 32 Enfin, ces oiseaux tracent une trajectoire de regard évidente pour l'œil, qui se laisse porter par eux – d'autant que le plus souvent, les oiseaux volent de gauche à droite, et en haut de l'image. Ils rajoutent un mouvement venant briser la fixité peinte. « C'est un coup classique », répond Jean-Marie Vives à une question sur les oiseaux dans les *mattes*. « Ça marche, parce que c'est une façon de détourner le regard, comme un illusionniste ; avant, comme les peintures ne passaient pas toujours très bien, on s'amusait à faire un truc qui attire l'œil en dehors des défauts ; l'œil se fixe sur les oiseaux car il ne voit que ce qui bouge. Quand je faisais des peintures traditionnelles, je faisais très attention à ce que je faisais autour du personnage, et beaucoup moins à ce qu'il y avait dans le coin en haut à gauche²⁸... »
- 33 C'est d'autant plus vrai que ces oiseaux offrent un contraste très net avec l'image de fond, et se détachent souvent de ce fond avec lequel ils s'opposent (en termes de contraste) : dans *Mary Poppins*, les oiseaux blancs tranchent avec le décor sombre²⁹, tandis que dans *Le Fils de Kong*, les oiseaux noirs se détachent clairement du ciel clair de fond.

- 34 Dès 1933 dans *King Kong* (fig. 8), les oiseaux sont présents à plusieurs reprises : à l'arrivée sur l'île, mais aussi lors de la première rencontre des explorateurs avec un dinosaure, le tricératops qui va charger. Juste avant l'arrivée du dinosaure, les hommes tombent sur une de ses empreintes, classique métonymie qui se base sur l'expérience courante du spectateur : lui aussi a déjà vu des traces d'animaux (dans la boue, dans la neige). Simplement, cette expérience universelle est ici décalée par la taille imposante de la trace – jamais un spectateur n'aura vu une trace aussi importante. De même, après avoir vu l'empreinte, Denham mentionne dans le dialogue la présence d'oiseaux. Le bruit de fond (piaaillement) devient tout à coup audible, alors même qu'il était présent depuis le début de la séquence mais qu'il passait totalement inaperçu dans le bruit d'ambiance. Et lorsque l'on passe au plan suivant, les oiseaux précités s'envolent au fond, naturellement, de gauche à droite, décalant notre attention. Il s'agit ici d'authentifier le dinosaure, avec le même principe que lors de l'arrivée sur l'île, avec les oiseaux comme guides.
- 35 Or, à nouveau, ces oiseaux passent totalement inaperçus du spectateur. Son œil les a suivis mais son cerveau corrige cette perception en les rangeant dans la catégorie « banale » et donc accessoire. Il est banal qu'un groupe d'oiseaux survole un espace, d'autant que l'on sait d'expérience que, comme dans *King Kong*, la présence de l'homme (ou du dinosaure) dérange l'oiseau qui s'enfuit lors de bruits trop importants.

Fig. 8

L'arrivée sur l'île de *King Kong* accompagnée par des oiseaux, et le tricératops, avec ses oiseaux en haut à gauche (Merian Cooper et Ernest Schoedsack, 1933, peintres : Mario Larrinaga et Byron Crabbe) : à chaque fois, les oiseaux créent un point d'attraction donnant un ordre de visionnage du plan.

© Extrait du DVD, Universal.

Conclusion : la contagion de l'illusion, du *matte painting* au cinéma

- 36 Les oiseaux sont donc utilisés de manière exponentielle dans les *matte paintings*, en particulier numériques, bien que certains peintres tentent des variantes : gremlins volants dans *Gremlins 2* de Joe Dante en 1988, pétales de fleur dans *Gladiator*, vaisseaux spatiaux dans *Star Wars 1* – la narration se chargeant de banaliser ces éléments au cœur des films. S'il est logique, diégétiquement parlant, que les oiseaux envahissent l'espace sauvage de *King Kong*³⁰, il serait moins logique que des pétales de fleurs survolent le bateau en train d'accoster. Outre la composition du plan, c'est donc aussi le scénario qui assure la banalisation et ainsi l'imperceptibilisation des éléments du plan, et du plan dans son ensemble. C'est aussi leur répétition qui permet de banaliser leur rôle au cinéma : on ne compte plus le nombre de films et de séquences qui s'ouvrent sur un plan large d'exposition, qui établit le lieu et l'espace dans lequel va ensuite se dérouler la scène, voire le film. Le spectateur est habitué à cette structure, ce qui finit par rendre ce type de plan large, lieu des *matte paintings*, totalement banal.

Les plans de *matte* sont utilisés habituellement pour des plans d'établissement qui sont assez contemplatifs – ils racontent une histoire ou bien ils mettent en place la scène, et donc le spectateur regarde ces images pendant un temps relativement long. Cela signifie qu'elles doivent être de qualité, sinon le public remarquera que quelque chose coince. L'idée générale d'un plan d'établissement est qu'il confirme le lieu ou l'époque d'une scène dans l'esprit du spectateur. Si la première image n'est pas convaincante, c'est le réalisme entier de la scène qui est remis en cause, quelle que soit la qualité des autres éléments³¹.

- 37 C'est la question de la contagion de l'illusion que met en avant Craig Barron ici. Si le plan avec *matte painting* est accepté par le spectateur, alors c'est tout l'espace-temps du film qui est ainsi crédibilisé. Le plan large de *Nana* n'est utilisé qu'à deux reprises dans le film. Le reste du temps, les plans sont assez proches, ne laissant voir qu'un petit espace du décor. Mais le spectateur connaît, par ces plans, le hors-champ virtuel qui accompagne l'espace restreint qu'on lui montre. Le plan de *matte* doit être suffisamment marquant pour qu'il participe à la construction imaginaire de l'espace-temps du reste de l'histoire.
- 38 À son niveau, le plan large avec *matte painting* est un plan illusionniste, qui participe à la création de l'illusion générale du film. Il agit donc comme un détail illusionniste, qui authentifie le reste du film, combinaison de détails illusionnistes de diverses natures. À ce titre, travailler sur le *matte painting* permet de mettre en abyme et d'exposer clairement différents procédés d'illusion. L'illusion parfaite que cherche le *matte painting*, en particulier dans les effets imperceptibles où le spectateur ignore totalement qu'il en est la « victime », n'est-elle pas autre chose que ce que cherche, plus globalement, le cinéma ?

NOTES

1. On trouve dans le fonds Jean Renoir de la Cinémathèque française un plan préparatoire à la réalisation de cette peinture, qui expose clairement les lignes de cache et les méthodes utilisées.
2. Anne-Marie Lecoq, « “Tromper les yeux”, disent-ils, XIV^e-XV^e siècle », in Patrick Mauriès (dir.), *Le Trompe-l'œil*, Paris, Gallimard, 1996, p. 96.
3. Miriam Milman, *Le Trompe-l'œil*, Genève, Skira, 1982, p. 7.
4. D'où la nécessité d'avoir effectivement un objet banal, connu du public, comme sujet, pour permettre un élément de comparaison avec sa représentation.
5. Le mot simulation est ici pris au sens de « faire semblant », sans lien avec la question de la « simulation » numérique.
6. Qui propose d'ailleurs le concept de « trompe l'intelligence » au lieu de trompe-l'œil.
7. Omar Calabrese, *L'Art du trompe-l'œil*, Paris, Citadelles et Mazenod, « Les phares », 2010, p. 51 sq.
8. Selon Christian Metz (dans « Trucage et cinéma », *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1972, t. 2, p. 173-192), le trucage est cependant toujours de l'ordre de la « machination avouée », en particulier dans les discours entourant le film qui révèlent selon lui le trucage – et le transforment donc bien en trompe-l'œil, le film illusionnant le spectateur, le discours autour le désillusionnant. Cependant, cette remarque n'est pas valable pour tous les effets, et en particulier les effets imperceptibles dont il est beaucoup question dans le *matte painting*. Ici, comme dans tout effet *spécial*, le but des professionnels est de créer un effet sans cause, camouflant la technique (peinture) pour ne laisser voir que l'effet (grand espace). Cf. Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma/CNDP, « Les petits cahiers », 2004, et la thèse de Caroline Renouard, *Les Effets esthétiques et narratifs de la technique de l'incrustation. L'image composite dans les mises en image(s) spectaculaires*, sous la direction de Giusy Pisano, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, 2012.
9. Cf. le début très analysé de *Body Double* de Brian de Palma (1984), où le paysage en plein écran du début se révèle vite être un décor peint porté par deux personnages.
10. « Creating matte paintings is actually a case of painting something that mimics the way our eyes perceive a scene. If we look into the distance, we don't actually see very much detail at all – a window on a far-off building looks just like a small grey smudge, a tree looks like a dull green blob, perhaps a bit of brown in it. What makes the distant objects look like windows or trees is the fact that our brains see them in context and tell us what they are – our brains fill in the fine details that our eyes don't actually perceive », Richard Rickitt, *Special effects, the history and technique*, New York, Billboard Books, 2000, p. 198.
11. Rudolf Arnheim, *Le Cinéma est un art*, Paris, L'Arche, 1989.
12. Jean Epstein, *Bonjour cinéma*, Paris, La Sirène, 1921, p. 37.
13. Christian Matras, « Une conception de l'image », in *Le Technicien du film*, n° 212, février 1974, p. 46.
14. Richard Rickitt, *Special effects, the history and technique*, New York, Billboard Books, 2000, p. 197.
15. « If a viewer's eye scans these three broad areas of an image and reads them as real, then he or she will probably accept the whole image as genuine », Richard Rickitt, *Special effects, the history and technique*, New York, Billboard Books, 2000, p. 197.
16. Mais d'où vient vraiment ce « les feuilles bougent » ? Serait-ce un autre mythe, à la façon de celui de La Ciotat ? Le critique de *La Poste* du 30 décembre 1895 pointe bien que « dans le lointain, les arbres s'agitent », mais ce n'est pas exactement la formulation. *Idem* pour le texte de Maxime Gorki du 4 juillet 1896, dans *Nijegorodskilistok* qui précise que « les feuillages gris comme la cendre sont agités par le vent » ; les deux textes sont reproduits par Emmanuelle Toulet, *Cinématographe*,

invention du siècle, Paris, Gallimard, « Découverte », p. 135 pour le premier, p. 136 sq. pour le second.

17. On peut ainsi tester rapidement l'évolution de ce regard en projetant le film à des spectateurs du XXI^e siècle, et en leur demandant à la suite de la projection, où se situe la scène. L'expérience sans prétention scientifique est réitérée devant une promotion d'étudiants en master depuis 2003. Ces étudiants sont capables de situer l'action « à peu près », mais aucun ne peut citer les feuilles des arbres. La vision contemporaine a hiérarchisé les informations, et s'est concentrée sur l'action (le repas de bébé), titre et composition picturale aidant. Les feuilles nous semblent tellement « normales » qu'elles ne sont plus vues en tant que telles, simplement perçues pour leur valeur indiciaire.

18. Quenu, « L'art de la décoration au cinéma », *Cinémagazine*, 26 décembre 1924, p. 562.

19. « The point is to do such things as precisely balancing the light on real and trick elements in a composite, so as the viewers' eyes do not look for fakery ; to find some little piece of business that will so enchant them that they don't want to look for imperfections. [...] Not everyone will notice this work, any more than everyone will notice an actor's subtle gesture in a shot. But we do sense the presence of this workmanship, and almost subliminally respond to it. And besides, as Dykstra says, detailing can "cover a whole passel of gross errors". Whitlock claims you can probably ever get away violating a matte line if the movement in the shot is interesting enough – and directs your eye away from the trouble spot », Richard Schickel, « Far beyond reality », *New York Times*, 18 mai 1980, p. 56.

20. « Moving clouds, rushing water, blinking night lights and various other natural effects », Ira B. Hoke, « The cinema art service », *International photographer*, avril 1929, p. 12.

21. Albert Laffay, *Logique du cinéma. Création et spectacle*, Paris, Masson et C^{ie}, « Évolution des sciences », 1964, p. 115 ; cette règle reprend tout simplement une expérience de la vision humaine, à savoir que dans notre quotidien, tout bougeant autour de nous, on pourrait difficilement penser un espace où rien ne bouge.

22. Syd Mead, à propos de *Blade Runner*, *L'Écran fantastique*, n° 26, septembre 1982, p. 43.

23. « Although the minute detail is rarely so apparent in the completed shot as to be consciously noticeable to the audience, it is none the less important, for if it is missing the audience speedily becomes conscious of it, and resentful of the fact that it is looking at a miniature », Don Jahraus, « Making miniatures », *American Cinematographer*, novembre 1931, p. 10.

24. « So I designed, into the doorway that they came through, a light above them. It was concentric circles, instead of just a beam, which were pulsating on and off as they walked through the door. Now when you first saw the image on the screen your eye would be attracted to this motion. You followed these people because you now knew they were there... otherwise you might never have noticed them unless you hang a sign which says "look, here come some people" », entretien avec Peter Cook sur son blog : [en ligne] <http://nzpetesmatteshot.blogspot.fr> [consulté le 25 septembre 2015].

25. C'est l'avis, entre autres, de Cotta Vaz, Mark et Barron Craig, *The Invisible Art : The Legends of Movie Matte Painting*, San Francisco, Chronicle Books, 2002. Cet ouvrage unique est exceptionnel tant par la précision des éléments contenus que pour la riche iconographie qu'il possède. Le mot « gag » en lui-même est intéressant, comme si le fait de rajouter des détails en mouvement, en ayant forcément des dispositifs complexes, était vu en soi comme une « blague ».

26. « When a painter paints, he directs your eye where he wants it to go. Albert does the same thing with his mattes. He has a better sense of that than anyone. The other guys will noodle a painting from one edge to the other. Whitlock does the details where he wants you to look, but he'll loosen up as he moves away from this point », Richard Schickel, « A conjuror of catastrophes and castles », *New York Times*, 18 mai 1980, p. 68.

27. Maurizia Natali, *L'Image paysage, iconologie et cinéma*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, « Esthétique hors cadre », 1996, en se basant sur les travaux d'Hubert Damish sur la question, p. 67.

28. Entretien avec Réjane Hamus-Vallée, propos recueillis à Paris, le 13 mai 2013.

29. Les pigeons utilisés pour ce plan étant foncés, c'est leur négatif qui fut utilisé pour le plan final.

30. Les oiseaux ont l'avantage de se trouver dans tous les milieux, y compris urbains.

31. « Many shots tend to be held on screen for longer than the average special effects shot. Matte shots are normally used for establishing shots that are quite contemplative – they tell a story or establish a scene and people look at these images for a relatively long time. That means that the quality has to be there, otherwise people will notice that something is wrong. The whole idea of an establishing shot is that it confirms the location or period of a scene in the mind of the audience. If the first image is not convincing, the realism of the whole scene will be destroyed, no matter how good the others elements », entretien avec Craig Barron, in Richard Rickitt, *Special effects, the history and technique*, New York, Billboard Books, 2000, p. 196.

RÉSUMÉS

Depuis plus d'un siècle, le cinéma regorge de *matte paintings*, truchage consistant à agrandir un espace « réel » à l'aide d'une peinture de décor, via différentes techniques. Comme tout truchage, le *matte painting* cherche à créer une illusion particulière, ici donner l'impression que le décor peint existe réellement. Pour réaliser ce « trompe la caméra », les artistes cherchent en permanence à attirer le regard du spectateur sur certains points de l'image, sur des détails qui permettent d'authentifier le reste du plan, et donc aussi de détourner l'attention de zones qui pourraient dévoiler leur vraie nature, et détruire l'illusion. Cet article analyse le mode de fonctionnement du « détail illusionniste », en particulier de détails en mouvement, tels les oiseaux, et la question de la contagion de l'illusion, du détail au plan, du plan au film.

INDEX

Mots-clés : truchage, effets spéciaux, détails, peinture, trompe l'œil, matte painting

AUTEUR

RÉJANE HAMUS-VALLÉE

Réjane Hamus-Vallée est maîtresse de conférences habilitée à diriger des recherches au sein du département de sociologie de l'université d'Evry-Val d'Essonne, où elle dirige le master pro « Image et société : documentaire et sciences sociales », et membre du Centre Pierre Naville. Elle a publié différents ouvrages et articles sur les effets spéciaux (tels *Les Effets spéciaux*, Cahiers du cinéma/CNDP, « Les petits cahiers », 2004 ; « Du truchage aux effets spéciaux » [dir.], *CinémAction*, n°102, 2002 ; « Le Morphing », dans Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc [dir.], *Cinéma et dernières technologies*, De Boeck, « Arts et cinéma », 1998, p. 207-223). Elle travaille en outre sur les

« nouvelles technologies », les métiers du cinéma et la sociologie visuelle et filmique (« Sociologie de l'image, sociologie par l'image » [dir.], *CinémAction*, n° 147, 2013).