

Rencontre avec Samuel Tourneux et Constantin, Chamski.

L'infographie prend une place de plus en plus importante dans l'audiovisuel : l'image de synthèse construit l'inimaginable, invente des effets spéciaux troublants de réalisme. L'infographie travaille en effet souvent sans être vue : il faut que l'effet paraisse vrai, que l'on n'ait pas l'impression de voir un trucage ; les publicités les utilisent et le fameux Titanic - pour ne citer que lui - a ainsi grandement bénéficié de ces nouvelles technologies. D'autre part des courts métrages entiers sont réalisés en images de synthèse, et deux longs métrages Toy Story (1996) et Fourmiz (1998) sont sortis sur les écrans.

Le plus souvent, les courts métrages ne mettent pas en scène d'acteurs mais seulement des personnages d'esthétique bande dessinée - Tintin est le personnage principal de La Stèle (Guillaume Niquet / Stéphane Naze / Christophe Dupuis) . Il n'y a pas de dialogue mais de la musique ou une voix off. Les sujets sont comiques, poétiques, fantastiques... Cependant, ces nouvelles images ne paraissent pas encore avoir trouvé leur place dans l'audiovisuel, même si certains films réalisés en particulier par des étudiants de l'école Sup Info Com de Valenciennes s'imposent brillamment.

Sup Info Com vient de fêter son dixième anniversaire. Ecole formant aux nouvelles images, école connue et reconnue dans la France entière, elle franchit de plus en plus de frontières. Ses élèves sont convoités dès leur sortie (voir Pixel n°40). Sup Info Com s'est distinguée aux festivals Imagina et à Annecy cette année, et a conçu les images du CD-Rom de Jean-Michel Jarre Odyssey through O2 (1). Deux films d'infographie, Vache folle de Samuel Tourneux et Migrations de Constantin Chamski, ont été particulièrement remarqués. Dans des genres différents, ces deux films montrent une maîtrise de l'infographie et une créativité impressionnantes.

Vache folle montre les délires de vaches dans l'espace sur une musique entraînante de Divine Comedy. A partir d'un fait d'actualité qui n'a rien d'enthousiasmant, l'encéphalopathie spongiforme bovine ou maladie de la vache folle, Samuel Tourneux a composé un clip rebondissant aux couleurs saturées, à l'humour proche de Tex Avery. Tout ceci avec le dynamisme de la 3D qui se joue constamment de la pesanteur de la vache et semble négliger l'utilisation de la fluidité des mouvements de "caméra" dont abuse souvent l'infographie. Si, après ses excentricités, le bovin retombe finalement plus bas que terre - directement dans sa tombe - le processus se reproduit immédiatement sur une de ses congénères contaminée. Au générique, comme au théâtre, l'actrice principale vient saluer en effectuant encore quelques réjouissantes prouesses de gymnastique. Vache folle est l'un des premiers courts métrages d'infographie à devenir réellement populaire et à être diffusé. Lauréat du premier prix Créagina au festival Imagina, certaines images du film ont même été choisies pour illustrer la Fête du Cinéma en juin dernier ; il a aussi pu être téléchargé par les abonnés à la chaîne C+, filiale de Canal+. Amplement récupéré, ce film pourrait laisser penser que l'infographie a trouvé là son créneau.

Si Migrations de Constantin Chamski décrit également un envol et une chute, son traitement est radicalement différent et permet de montrer une autre facette des possibilités de l'infographie : le décor n'est plus un pré mais une architecture monumentale dans une ville antique et déserte, les teintes sont pastels (le beige des édifices, le bleu du ciel), les sons harmonieux - "naturels" (le vent, le battement des ailes), les craquement des pierres, une voix de sirène - qui participent de l'atmosphère mystérieuse. Lorsque l'ange de pierre, figure de proue de l'édifice se détache pour suivre les oiseaux, les colonnes s'arrachent et l'architecture se mobilise pour l'empêcher de s'envoler. L'homme de pierre se retrouve au sol, brisé, mort d'avoir voulu connaître le mouvement de la vie. Constantin Chamski a construit un récit mythologique : là où de nombreuses punitions ont transformé l'homme en pierre - par le regard de la Gorgone, le sortilège du diable des Visiteurs du soir - Migrations décrit paradoxalement la mise en œuvre impossible du mouvement, une évolution refusée par un système, une évasion réprimée par un régime

Qu'avez-vous suivi comme formation avant d'entrer à Sup Info Com ?

Constantin Chamski : J'avais fait un bac C puis un an dans une école d'arts graphiques à Paris, mais je n'ai pas accroché, à l'époque je ne travaillais pas trop. Ensuite, j'ai fait un BTS de communication publicitaire, et grâce à ce BTS j'ai pu entrer à Sup Info Com qui exigeait un bac + 2 si on n'avait pas fait la préparation.

Et depuis ?

J'en suis sorti en 1997 et je travaille dans des boîtes de production audiovisuelle qui font des images de synthèse, essentiellement à Buff Compagny et Ex Machina.

Samuel Tourneux : J'ai fait un bac F4, génie civil, bâtiment après le CAP et BEP génie civil. Comme le bâtiment ne m'intéressait pas trop je suis entré à Sup Info Com où j'ai fait deux ans de préparation. Pendant la formation proprement dite à Sup Info Com, chaque étudiant a réalisé son film. J'ai ensuite travaillé à Buff Compagny puis j'ai eu une commande pour reprendre mon film, Vache folle, pour la Fête du Cinéma. Après cela, j'ai été appelé par une boîte de production où je réalise des publicités et des clips.

Pourquoi avez-vous choisi l'infographie et non le cinéma ou le dessin animé ?

L'infographie est le seul média que je connaisse, même si j'aimerais bien faire du cinéma. Quand je suis entré à Sup Info Com, j'avais déjà manipulé des ordinateurs et l'alliance de l'art et de la technique m'intéressait, j'étais émerveillé par l'image de synthèse, qu'elle soit belle ou pas. Maintenant on considère davantage une image de synthèse comme une image en temps que telle, j'ai plus de raisons de vouloir me diriger vers le cinéma, pas vraiment vers le dessin animé puisque comme l'infographie, c'est de l'animation. L'image de synthèse est une sorte de dessin animé porté au cinéma : c'est presque les prises de vue réelles d'un univers imaginaire.

Les images d'infographie reproduisent d'ailleurs parfois des défauts de la caméra.

Tout à fait. On essaie donc d'apporter à l'imaginaire des dessins animés un aspect réaliste, ça permet de se sentir à l'intérieur de cet univers. Les images de synthèse ne sont pas forcément utilisées comme ça au cinéma, on ne voit pas de longs métrages en images de synthèse, ça n'intéresserait pas forcément le public. Les images de synthèses servent beaucoup plus en revanche aux effets spéciaux.

Il y a eu quand même Toy Story.

C. Chamski : Oui, mais Toy Story c'est une question de challenge, toutes les scènes auraient pu être tournées en cinéma. Il n'y pas encore eu de véritable film 3D qui décrive un univers qu'on ne peut pas filmer, seulement des courts métrages. Moebius avait un projet en 3D, Star watchers, mais il ne s'est jamais réalisé.

S. Tourneux : Les techniques évoluent aussi. En 1998, ça paraît un challenge de faire un film en synthèse mais dans les années à venir, la 3D va peut-être devenir un style parmi d'autres. Pourquoi réaliser Blanche Neige en dessin animé ? C'était peut-être juste une question d'esthétique.

On a pourtant l'impression que l'infographie a des difficultés à trouver une place dans l'audiovisuel.

Oui, l'infographie a été un peu boudée au départ : on a dit que l'image de synthèse était froide.

C. Chamski : On a parlé de déshumanisation.

S. Tourneux : Maintenant c'est faux puisqu'on essaie avec la 3D de se rapprocher le plus possible de la réalité, Jurassic Park en est un des meilleurs exemples, le dinosaure est là il existe, c'est la première fois qu'on en a vu. On finira peut-être par réaliser des films en 3D dont on ne saura plus s'ils sont constitués de prises de vue réelles ou d'images de synthèse.

C. Chamski : Cet argument de la froideur des images de synthèse n'a jamais été reproché au dessin animé. Pourtant, il n'y a pas de personnages réels mais le trait est spontané ; c'est cette spontanéité que l'on a du mal à retrouver dans l'infographie car il faut beaucoup de temps, de moyens, on ne peut pas tout se permettre... Il nous faut attendre la démocratisation des outils.

S. Tourneux : Il y a une dizaine d'années, l'infographie était réservée à une élite, à des "matheux", maintenant un gamin de douze ans peut faire son petit film sur son ordinateur.

C. Chamski : Avec les "matheux", on avait des univers carrés avec des boules qui se réfléchissaient sur des parois de cubes... Cela n'amusait qu'eux. Heureusement que des artistes se sont intéressés aux images de synthèse.

Comment avez-vous construit Migrations et Vache folle ?

S. Tourneux : En arrivant en début d'année, il nous fallait théoriquement avoir déjà rédigé un scénario. On avait en général un synopsis qu'on avait travaillé pendant un mois avec un professeur de scénario, qui nous a conseillé. Il nous fallait en même temps constamment penser à l'approche technique du film. Puis on réalise un storyboard détaillé, plan par plan, en restant dans les limites du "réalisable". Ensuite la réalisation s'est déroulée sur cinq, six mois.

C. Chamski : Il faut faire très attention à ce que le scénario soit optimisé en fonction des conditions de création.

Qu'est-ce que vous ne pouviez pas faire ?

On ne pouvait pas faire de personnages, on ne pourrait pas refaire Ben Hur, parce si on a une foule par exemple, il faudrait animer tous les personnages un par un. On s'arrange pour que le film soit impressionnant avec le minimum de travail... Tout en sachant qu'il y aura beaucoup de travail.

S. Tourneux : Avec toutes ces contraintes techniques, mais aussi les contraintes de temps (six mois en tout pour la conception et la réalisation), on ne pouvait faire un film que de trois à six minutes. Il en résultait donc un schéma de scénario type c'est-à-dire : introduction, développement, chute. C'était assez frustrant. En cinéma, on aurait pu faire quelque chose de beaucoup plus long puisqu'il ne faut pas tout recréer.

C. Chamski : Notre storyboard devait être très précis, il nous fallait savoir exactement où seraient situés les éclairages, etc. Pour ma part, j'ai réalisé Migrations au jour le jour, il fallait constamment que je contournes les difficultés techniques ; au départ, j'avais imaginé des trucs incroyables, la ville à l'infini avec des bâtiments partout, finalement je n'en ai mis que deux ou trois. Il faut dire que je n'avais pas fait un bon storyboard et en réalisant un plan après l'autre, l'histoire peut dévier.

S. Tourneux : C'est quand même beaucoup plus facile en pouvant suivre un storyboard bien fini. Par exemple dans Vache folle, j'avais dessiné un arbre, ce qui est assez difficile à réaliser. Ce simple dessin impliquait déjà beaucoup de travail...

C. Chamski : Oui, il se trouve que tu as fait un très bel arbre (rires), mais si jamais tu n'avais pas eu les moyens de le faire, si la machine avait planté, finalement tu aurais pu remplacer cet arbre par une petite clôture beaucoup plus simple... Dans Migrations, j'ai dû introduire des contre-jours savants pour cacher des détails.

Pour réaliser un film d'infographie, il y a une équipe très réduite.

C. Chamski : Pas forcément, nous c'étaient des films d'étudiants, pour Toy Story, ils étaient des centaines. Mais c'est vrai que tu peux faire un film tout seul sur ta machine, où tu es scénariste, directeur de la photo, cadreur, costumier, réalisateur, monteur, tu crées le son.

S. Tourneux : Finalement même avec un caméscope tu peux faire ton film tout seul.

Samuel, comment expliques-tu le succès de Vache folle ?

Le fait que ce soit un film drôle a sûrement été déterminant pour le succès du film. J'avais observé à l'Imagina que l'humour était apprécié.

C. Chamski : C'est vrai, et en plus dans Vache folle, le rythme est très rapide, il se passe plein de choses dans l'image, alors que les films en images de synthèse sont souvent assez lent, avec un fait ponctuel, le tien est très "vivant", du début à la fin.

Et jusqu'au générique...

S. Tourneux : Oui, en fait j'avais fini le film un peu en avance, et je me demandais s'il était indispensable que je fasse un générique. Un professeur à qui je demandais conseil m'a dit de faire quelque chose, même "n'importe quoi"... "N'importe quoi", d'accord. En retournant sur la machine, je me suis amusé avec la vache, je l'ai fait marcher sur les pattes avant, glisser, arriver sur le capot de la voiture. En montant ces trois plans à la suite du film, je me suis aperçu que le rythme correspondait exactement à celui de la musique !

Je suppose que tu avais trouvé la musique à la base...

Oui, j'avais acheté le disque de Divine Comedy avant d'écrire le scénario. Dans ma recherche de scénario, je suis tombé par hasard sur un article sur la vache folle avec une photo de vache avec un entonnoir sur la tête les yeux exorbités. En une heure, j'avais les grandes lignes du scénario, en l'associant avec la musique.

Est-ce que tu voudrais à nouveau réaliser des films d'infographie ?

Oui, je vais encore faire des films mais peut-être pas entièrement en images de synthèse. Les films de la dernière promotion sont vraiment étonnants, alors pourquoi parier faire encore un bon film en infographie?

Constantin, d'où t'es venu l'idée de Migrations ?

C. Chamski : Je voulais fabriquer une sorte de mythologie, autour du mythe d'Icare. Je voulais quelque chose onirique et de faisable. Je ne voulais pas faire quelque chose qui existe dans la réalité, je suis donc parti sur l'idée d'une statue qui bouge, ce qui me permettrait aussi de mettre en valeur mes capacités techniques puisque malheureusement il s'agissait aussi de se vendre. L'idée précise du film m'est venue chez le dentiste (rises).

Tu ne t'es pas inspiré de Brazil ?

Oui, je l'ai revu récemment, en retrouvant en particulier le même plan d'un immeuble presque semblable. C'est vrai que ça ressemble beaucoup, j'ai rien inventé ! (rises) Ça a dû m'influencer mais ce n'était pas conscient au départ. Il y a beaucoup de choses qui influencent. Je voulais un ambiance un peu sombre, à la cinéma russe.

S. Tourneux : C'est difficile de faire abstraction des influences. Tout le monde a dit que Vache folle s'inspirait de Tex Avery, ça se voit comme le nez au milieu de la figure. Le plan de la vache qui chute dans la tombe se retrouve chez Tex Avery avec un lapin, je ne l'ai vu qu'après !

Présentation et interview : Oriane Denneulin.

1. Ce CD/CD-Rom permet de composer son propre clip à partir d'images de synthèse sur le thème de l'oxygène. En écoutant la musique, l'utilisateur sélectionne des touches sur son clavier auxquelles correspondent les images.

©tausendaugen/1999