

Nouvelles vues

Revue sur les pratiques, les théories et l'histoire du cinéma au Québec



Une histoire (nécessaire) des effets spéciaux au Québec

Éric Falardeau, *Une histoire des effets spéciaux au Québec*,
Montréal, Éditions Somme Toute, 2017, 280 p.

Justin Baillargeon

Number 19, Winter 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1117793ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1117793ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Observatoire du cinéma au Québec

ISSN

2563-1810 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Baillargeon, J. (2018). Review of [Une histoire (nécessaire) des effets spéciaux au Québec / Éric Falardeau, *Une histoire des effets spéciaux au Québec*, Montréal, Éditions Somme Toute, 2017, 280 p.] *Nouvelles vues*, (19), 1–6.
<https://doi.org/10.7202/1117793ar>

© Justin Baillargeon, 2018



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

NOUVELLES VUES

revue sur les pratiques et les théories du
cinéma au Québec

Éric Falardeau, *Une histoire des effets spéciaux au Québec*, Montréal, Éditions Somme Toute, 2017, 280 p.

JUSTIN BAILLARGEON

Une histoire (nécessaire) des effets spéciaux au Québec

Avec le perfectionnement constant des effets spéciaux et des effets visuels, il devient de plus en plus difficile de les distinguer de l'image profilmique tant ils cherchent à se fondre dans les décors d'un film et à se confondre avec eux. Ces trucages et autres trompe-l'œil quasi invisibles, souvent indécélables même pour le plus averti des cinéphiles, occupent bel et bien l'une des places les plus importantes de l'histoire du cinéma. Qu'ils aident un réalisateur à raconter son histoire, ou encore qu'ils servent tout simplement à en mettre plein la vue, les effets spéciaux dépendent désormais presque plus de l'ingéniosité de ses utilisateurs que de leurs moyens financiers. À travers son ouvrage indispensable, *Une histoire des effets spéciaux au Québec*, l'auteur Éric Falardeau, également doctorant en communication à l'UQÀM, cinéaste, conférencier et enseignant, souhaite nous faire découvrir et comprendre une dimension négligée de l'histoire du cinéma au Québec.

Issu de l'exposition *Secrets et illusions — la magie des effets spéciaux*, présentée à la Cinémathèque québécoise entre avril 2013 et avril 2017 afin de souligner le 50^e anniversaire de l'institution, exposition pour laquelle Falardeau a occupé le statut de commissaire invité, le livre de Falardeau a comme objectif « de dévoiler un pan méconnu de l'histoire de notre patrimoine visuel » (p. 12). Plus concrètement, l'auteur n'avait pas l'intention de faire de son ouvrage un dictionnaire ni une encyclopédie, « mais plutôt de raconter et de contextualiser l'histoire de la pratique au Québec afin d'en identifier ses principaux jalons, et ce, essentiellement par le biais de la fiction » (p. 13). Falardeau n'oublie cependant pas de mentionner la grande contribution d'artistes d'autres domaines de l'image en mouvement comme le cinéma expérimental, ou encore de l'art vidéo, qui auront collaboré à l'avancement des effets spéciaux au Québec. Lui-même réalisateur de courts et de longs métrages de genre ayant régulièrement recours aux effets spéciaux, Falardeau apparaît donc être le candidat idéal pour accomplir une tâche aussi importante que celle de retracer les faits qui ont marqué l'évolution de cet art atypique en constante évolution.

Le parcours cinématographique des effets spéciaux n'est pas aussi simple que l'on peut se l'imaginer. Des « films à trucs » de Georges Méliès à l'essor des technologies numériques contemporaines, cette rencontre entre la magie et le cinéma est en effet, depuis ses tout débuts, truffée d'embûches, de rebondissements, et souvent partagée entre dénigrement et acclamations

tant auprès du public que des journalistes et des spécialistes. On n'a qu'à se tourner vers nos voisins du Sud qui, malgré leur recours fréquent aux effets spéciaux, ne les ont reconnus officiellement qu'en 1939. Un Oscar pour une « contribution spéciale » [1] est alors remis au film *Spawn of the North* (Henry Hathaway, 1938) pour les ingénieux effets visuels et sonores de la production [2]. Ce n'est que l'année suivante qu'une catégorie nommée « Best Special Effects » [3] est officiellement créée. Cela se complique de notre côté au Canada alors que la catégorie des meilleurs effets visuels n'est apparue qu'en 2011 pour la dernière édition des prix Génie, où un prix est remis chaque année dans le cadre des prix Écrans canadiens. Au Québec, cela s'aggrave malgré une industrie locale en effervescence. Le Gala Québec Cinéma (anciennement les prix Jutra) décerne depuis seulement 2017 un prix Iris qui récompense les créateurs des meilleurs effets visuels d'un film. On le voit, la reconnaissance de cet art et de ses artisans au Québec n'est pas encore à la hauteur du talent de ses créateurs. À travers son ouvrage nécessaire, Falardeau s'est donné la mission d'honorer l'immense et inestimable contribution de ces passionnés, non pas seulement au cinéma québécois en tant que tel, mais aussi dans l'industrie du septième art de manière générale.

Grâce à une recherche approfondie, l'auteur retrace chronologiquement l'archéologie de cette pratique de l'illusion du réel, des premiers efforts de trucages jusqu'à « l'invasion du numérique » (p. 211). On entame alors un voyage à travers l'histoire des effets spéciaux *made in* Québec, qui débute à l'Office national du film du Canada (ONF) à Montréal, au début des années 1950. Préalablement, quelques films de fiction nécessitant l'usage de trucages, comme des effets de maquillage rudimentaires qui reproduisent des ecchymoses et d'autres blessures, ont vu le jour, tel le grand succès *La Petite Aurore, l'enfant martyr* (Jean-Yves Bigras, 1952). On serait tenté de croire que les premiers efforts de trucage apparaissent tardivement si on compare le Québec avec les industries cinématographiques d'autres pays comme la France ou les États-Unis. Cependant, les premières productions franco-canadiennes appartiennent au genre du documentaire et du cinéma direct, ce qui réduit considérablement le recours aux méthodes de reproduction du réel. Certains courts et moyens métrages documentaires de nature scientifique requièrent l'aide de graphiques et d'autres illustrations demandant l'aide d'animateurs. Ce couplage entre le documentaire et l'animation fera naître, dans cette fameuse agence culturelle fédérale de production et de distribution d'œuvres audiovisuelles, une riche collaboration qui continue encore aujourd'hui de s'épanouir. Cette alliance fera découvrir de nouveaux talents qui contribueront de façon considérable à l'avènement des techniques et de la maîtrise des effets spéciaux. L'auteur en profite alors pour rendre hommage aux artistes qui ont contribué à l'ONF en nommant plusieurs grands pionniers des effets spéciaux au Québec comme Colin Low, Sidney Goldsmith et Wally Gentleman, dont le travail pour les effets spéciaux du fameux documentaire *Universe* (Roman Kroitor et Colin Low, 1960) propulsa la carrière de ce dernier, qui s'étendit même jusqu'à Hollywood avec sa participation au film *2001 : A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, qui lui valut l'Oscar des meilleurs effets visuels. Malgré les

nombreux détails qu'on y trouve au sujet des coulisses des œuvres phares qui ont jalonné l'évolution des effets spéciaux, l'ouvrage de Falardeau demeure malheureusement flou quant à l'identité du premier film québécois à avoir eu recours à des effets spéciaux. L'auteur s'en tient à constater qu'ils « se font rares » (p. 21) dans le paysage cinématographique qui couvre les premiers films de fiction québécois. Le manque d'accessibilité, voire l'absence de copies disponibles de ces productions d'antan serait-il à blâmer?

Les effets spéciaux n'existeraient tout simplement pas sans le développement de diverses technologies. L'ONF, surnommée à l'époque le « Hollywood du Nord » (p. 32), avait l'ambition de toujours repousser les limites de la nouveauté technologique en acquérant, en modifiant ou en améliorant plusieurs machines et dispositifs qui permettaient de réaliser des trucages. L'organisation devient alors un véritable laboratoire d'expérimentation où l'on assiste à la naissance de techniques révolutionnaires mises en pratique par des techniciens devenus de véritables experts en la matière. Cette expertise les pousse à se tourner vers la télévision avec Radio-Canada, où l'on se concentre sur la production d'œuvres de fiction coproduites avec l'ONF. Ceci, comme le remarque Falardeau, « a entraîné le perfectionnement de compétences précises et essentielles à la réalisation des nombreuses émissions produites à l'interne et à l'externe [...] l'infrastructure radio-canadienne a toujours été plus propice à l'émergence et à la solidification de savoir-faire techniques pointus grâce à ses ressources matérielles et financières beaucoup plus importantes que celles de ses concurrents » (p. 53). De ces coproductions naissent alors de nouvelles spécialités dans différents domaines des effets spéciaux, notamment le maquillage et le maquillage prosthétique. Plusieurs artistes maquilleurs, dont René Demers, pionnier du métier au Québec, y ont fait leurs premières armes. Malheureusement, aucune formation en la matière n'existe pour parfaire leur talent. Pour les artistes maquilleurs notamment, cette absence de scolarisation entraînera une autodidaxie de ces artistes qui œuvreront avant les années 1980 [4], ou encore une transmission des connaissances par les prédécesseurs. Dans ce domaine comme dans d'autres, des productions se contenteront souvent de faire appel à des artisans de l'extérieur du Québec, venant parfois même des États-Unis, pour satisfaire aux demandes d'un réalisateur, faute de main-d'œuvre locale. La grande influence bénéfique des studios de production privés québécois comme Cinépix, axés sur le cinéma de genre, a permis à de nouveaux cinéastes et aux créateurs d'effets spéciaux de pratiquer leur art. Toutefois, comme Falardeau l'expose de façon très précise, le nombre insuffisant de ces films indépendants, nécessitant de nombreux effets spéciaux et de maquillages, causa un exode de talents québécois vers Toronto et les États-Unis, où la quantité des productions de ce type est plus importante. Ironiquement, on retrouve de nos jours au Québec un bassin assez considérable d'artistes, de maquilleurs et d'autres spécialistes en effets spéciaux qui agissent à titre d'amateurs. Dans son jubilatoire chapitre final intitulé éloquentement « DIY Québec », ou, en toutes lettres, *Do It Yourself Québec*, l'auteur nous fait part d'une industrie sous-jacente, voire carrément marginale, des effets spéciaux québécois. Falardeau, qui fait lui-même

partie de cette tendance, dresse un portrait passionnant et fort bien informé de ces férus de trucages qui expriment leur passion à travers des œuvres dédiées à un public précis, lui aussi friand de ces productions « faites maison ».

Bien que le cinéma québécois n'ait pas autant recours aux trucages que le cinéma hollywoodien, le Québec a tout de même réussi à se tailler une place de choix dans l'industrie mondiale des effets spéciaux en images de synthèse. Le virage numérique a changé à tout jamais les trucages cinématographiques qui ne dépendaient au départ que d'effets produits lors du tournage. Avec un aussi solide bagage d'expériences et de connaissances en animation, il n'est donc pas surprenant de constater l'immense apport des artistes locaux en matière de création de logiciels d'infographie et d'animation tridimensionnelle.

De ce fait, l'auteur dédie plus du tiers de son livre à l'expertise éprouvée d'entrepreneurs, d'artisans et de chercheurs du virtuel. C'est d'ailleurs par l'entremise de la recherche que s'est amorcée à Montréal cette aventure numérique. Très tôt, avant même l'arrivée de l'avant-gardiste *Tron* (Steven Lisberger) en 1982, on remarque un intérêt local pour l'animation 3D. On voit en effet naître à Montréal les tout premiers courts métrages infographiques, créés grâce à un partenariat entre MIRAlab, un laboratoire de recherche fondamentale sur les langages et les logiciels informatiques basé initialement à l'Université de Montréal [5], et un groupe d'étudiants et d'artistes [6], qui réaliseront les légendaires courts métrages *Vol de rêve* (1982) et *Tony de Peltrie* (1985). Falardeau relate avec beaucoup de détails et de précision la création de ces balbutiements infographiques qui marqueront à jamais le visage de l'animation 3D et des effets visuels en général. Ces premières réalisations, en particulier *Tony de Peltrie*, marquent un important tournant dans ce domaine : celui de la transmission d'émotions par l'entremise d'un personnage réalisé en images de synthèse. Bien qu'il raconte avec rigueur la réalisation du fameux court métrage, l'auteur ne fait que survoler celle de sa suite spirituelle, *The Boxer* (Pierre Lachapelle [7], 1995/2004), pourtant très importante dans le paysage des effets visuels. Toujours en quête de révolutionner le domaine des personnages virtuels, la même équipe, ou presque, qui avait produit *Tony de Peltrie* tentait à nouveau l'impossible en animant le visage d'un *synthespian* [8] à l'aide des expressions d'un cyberacteur. Le film ne sortit finalement pas comme prévu à la fin des années 1990, et fut ainsi délogé par les étonnants personnages virtuels du film *Final Fantasy : The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi et Motonori Sakakibara, 2001), également animé par la captation de mouvements de véritables acteurs. Il est important de souligner que les techniques de captation faciale employées pour *The Boxer* sont celles prétendument développées par l'équipe de Robert Zemeckis pour son long métrage *The Polar Express* (2004), tourné essentiellement en captation de mouvement et en captation faciale [9].

Réaliser de telles prouesses exige bien entendu des logiciels à la fine pointe de la technologie et des techniciens de talent. Éric Falardeau consacre un chapitre entier de son livre au récit de ces logiciels infographiques et de ces entreprises mondialement connus tels que le fameux Softimage de

Daniel Langlois, ou encore le studio Hybride. Étant donné la place majeure qu'occupe cette branche des effets visuels à notre époque, il s'agit d'un passage obligé pour tout ouvrage se consacrant au sujet des effets spéciaux. Néanmoins, si l'on considère les nombreux va-et-vient entre les différentes entreprises et les multiples logiciels nommés, la longueur de cette partie de l'ouvrage est parfois un peu exagérée. Cependant, la présence affirmée de ces acteurs du milieu dans ce livre permet de constater à quel point cette branche — la plus importante au sein du milieu des effets visuels — est à l'heure actuelle une industrie en perpétuel mouvement et en constante évolution.

Le cinéma est né du résultat d'essais et d'erreurs qui ont été accomplis par des bricoleurs, des inventeurs, des « patentoux » — pour adopter l'expression québécoise consacrée — dignes du célèbre *Concours Lépine*, souhaitant recréer un simulacre de vie, une illusion de la réalité pour le public. Car, « [d]epuis sa naissance, le cinéma convoque les effets spéciaux, que ce soit pour créer "l'ordinaire de l'extraordinaire" ou "l'extraordinaire de l'ordinaire" » (Hamus-Vallée, cf. quatrième de couverture). Mais cette impressionnante succession de vingt-quatre photogrammes par seconde permettant de réaliser une seule image en mouvement ne serait-elle pas elle-même un effet spécial ? Quoi qu'il en soit, comme le démontre la joliment illustrée et très inspirée couverture du livre très complet [10] d'Éric Falardeau, les effets spéciaux sont en effet le résultat d'un savoir-faire. Cette virtuosité artistique et technique, devenue au fil des ans un véritable fleuron de l'industrie cinématographique québécoise, est savamment racontée par l'auteur. Alimentée de plusieurs micro-ruptures qui font intervenir des changements sur les plans technologique, technique ou bien économique, cette histoire des effets spéciaux au Québec démontre qu'au départ, les promesses de développement de ce champ créatif ne permettaient pas d'envisager le développement qu'il a connu. On remarque alors que l'on doit une telle prospérité à un sens aigu de l'ingéniosité, de l'inventivité, et surtout à une bonne dose de passion.

NOTES

[1] « *Special Award* ». *Oscars.org*, en ligne : www.oscars.org/oscars/ceremonies/1939/memorable-moments (consulté le 26 février 2018).

[2] « For outstanding achievements in creating special photographic and sound effects in the Paramount production *Spawn of the North* ». *Oscars.org*, en ligne : www.oscars.org/oscars/ceremonies/1939/memorable-moments (consulté le 26 février 2018).

[3] « Meilleurs effets spéciaux », en ligne : www.oscars.org/oscars/ceremonies/1940 (consulté le 26 février 2018).

[4] Cette décennie sera marquée par l'arrivée des cours par correspondance de Dick Smith, célèbre artiste maquilleur et prothésiste derrière les maquillages prosthétiques de *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972), *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) et *Amadeus* (Milos Forman, 1984) parmi tant d'autres.

- [5] Le Groupe de recherche sera ensuite amené à poursuivre ses travaux dès 1989 à l'Université de Genève en Suisse. HEC Montréal, en ligne : www.hec.ca/archives/consultation-mise-en-valeur/institutionnelles/E042.html (consulté le 6 mars 2018).
- [6] Ce groupe est notamment composé des étudiants Philippe Bergeron, Pierre Lachapelle et Pierre Robidoux, ainsi que de Daniel Langlois, alors animateur à l'ONF.
- [7] Philippe Bergeron cosigne le scénario du film en plus de jouer le personnage nommé Shorty.
- [8] Le néologisme *synthespian* fait référence aux acteurs de synthèse. Il s'agit d'un amalgame des mots anglais *synthesis* et *thespian*. *Synthesis* est défini comme étant un produit artificiel et fait allusion dans ce cas-ci aux personnages en images de synthèse créées par ordinateur. *Thespian* est une expression idiomatique de la langue anglaise et un synonyme du mot anglais *actor* (acteur).
- [9] Dans la désormais légendaire bande-annonce du même film, on peut d'ailleurs remarquer l'emploi de cette technique qui consiste à capter les expressions faciales d'un acteur à l'aide d'une petite caméra rattachée à un casque fixé sur sa tête. Voir *Adventures in Animation - Trailer [480 x 270]*, en ligne : <https://vimeo.com/208212362> (consulté le 6 mars 2018).
- [10] Avec un ouvrage aussi complet, l'auteur aurait cependant gagné à y ajouter un index. Le lecteur ou le chercheur souhaitant consulter le livre à propos d'un sujet précis aura un peu de difficulté à s'y retrouver, malgré une table des matières précise.

BIBLIOGRAPHIE

HAMUS-VALLÉE, Réjane, *Les effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma/SCÉRÉN-CNNDP, coll. « Les petits cahiers », 2004, 92 p.

NOTICE BIOGRAPHIQUE

Justin Baillargeon est doctorant en études cinématographiques au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Ses recherches portent sur la réalité virtuelle, les techniques de captation de mouvement et la nostalgie dans le cinéma américain. Il rédige une thèse sur la spect-actorialité dans la réalité virtuelle, et rédige également un livre sur la captation de mouvement au cinéma, qui sera publié en 2019 aux Éditions de L'instant même.