

CDA

ENGHEN-LES-BAINS

SCÈNE CONVENTIONNÉE
D'INTÉRÊT NATIONAL ART ET CRÉATION

EXPOSITION

Le Cinéma **en trompe-** **l'œil**

23 janv. >
25 mai 25

Napoléon vu par Abel Gance (1927)

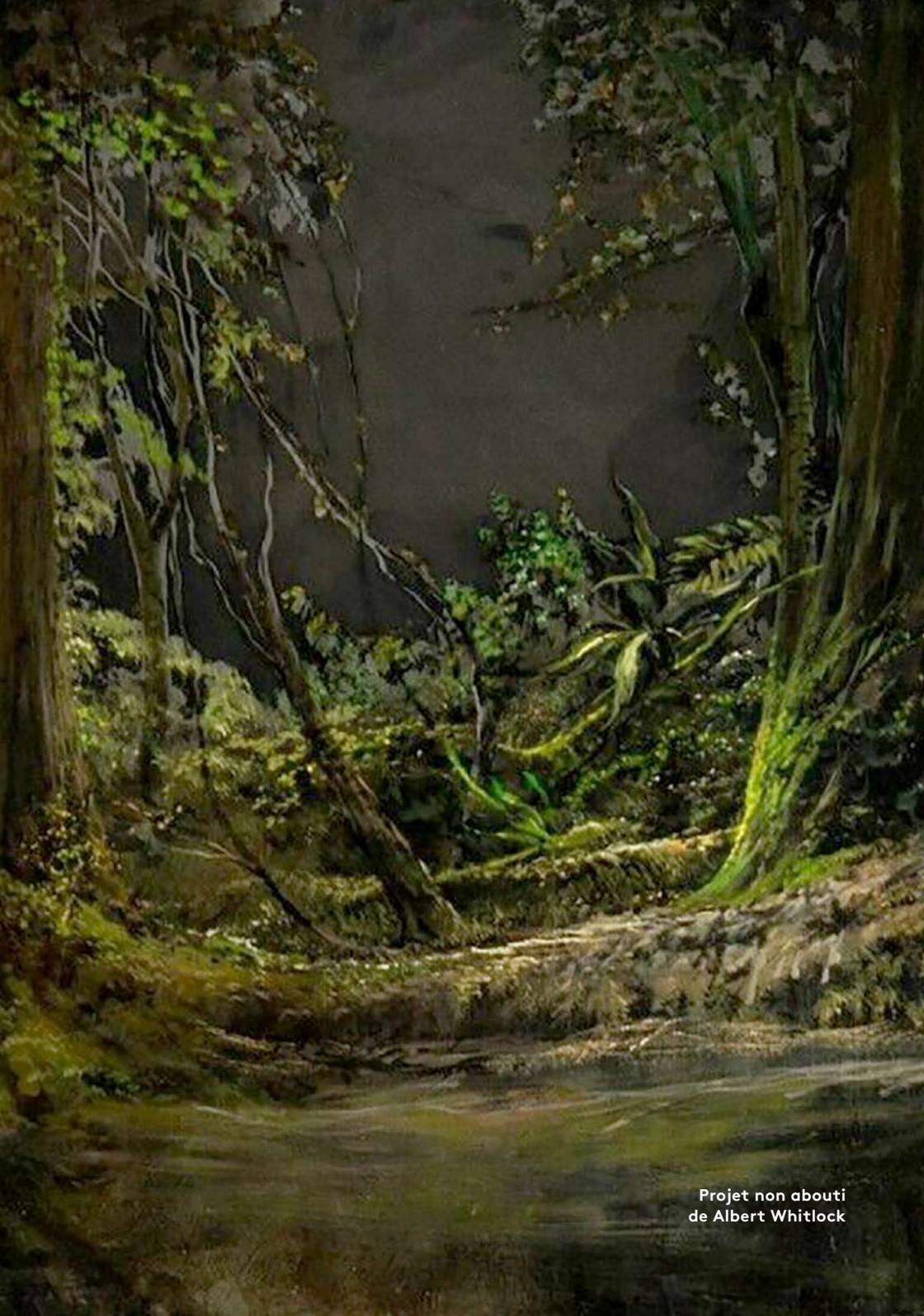
King Kong (1933) • Alien 4 (1997)

Star Wars: Episode V - L'Empire contre attaque (1980)

Robin des Bois : Prince des voleurs (1991)

Indiana Jones et les Aventuriers

de l'Arche perdue (1981) ...



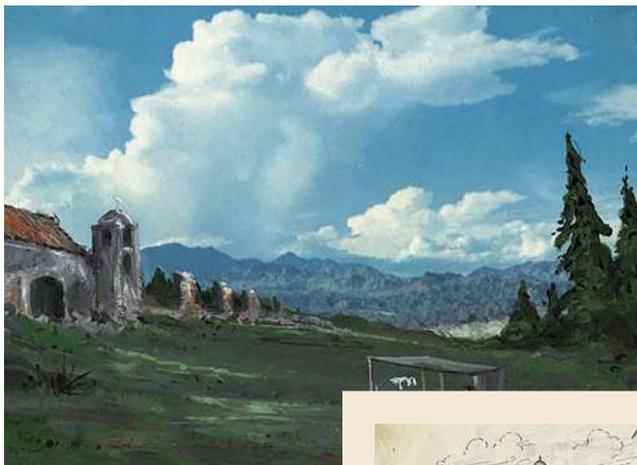
Projet non abouti
de Albert Whitlock

Dès 1907, des peintures sont utilisées au cinéma pour étendre un décor réel sans que le public ne se rende compte de cette illusion. Depuis plus d'un siècle, le matte painting se retrouve dans tous les genres de films et dans tous les pays. Si différentes techniques se sont succédées au cours de l'histoire du cinéma pour le fabriquer, à base de plaque de verre ou d'images générées par ordinateur, avec de l'acrylique, du pastel, au pinceau ou à de l'aérographe, l'enjeu est toujours resté le même : tromper l'œil de la caméra. Contrairement à son célèbre cousin, le trompe l'œil pictural, tout l'art du matte painting consiste à rester totalement imperceptible, au seul service de la magie du cinéma. Qu'il soit employé pour réduire les coûts de production de décors trop onéreux, dépasser les contraintes légales d'accès à certains espaces, ou tout simplement autoriser les décors les plus fantastiques, le matte painting exauce les désirs des cinéastes, en créant tous types d'espaces, du paysage le plus banal au château le plus extraordinaire. L'exposition « Le cinéma en trompe l'œil » se propose de révéler les coulisses de cette illusion souvent parfaite et ainsi honorer l'art des matte painters, artistes de l'ombre sans lesquels les plus célèbres plans du cinéma n'auraient pu exister.

COMMISSAIRES DE L'EXPOSITION :

Réjane Vallée, Université d'Evry Paris Saclay
& **Dominique Roland**, Directeur du Centre des arts

L'art du matte painting, une pratique centenaire...



N. DAWN.
CINEMATOGRAPHIC PICTURE COMPOSITION.
APPLICATION FILED JUNE 8, 1917. Patented June 11, 1918.
1,869,061.

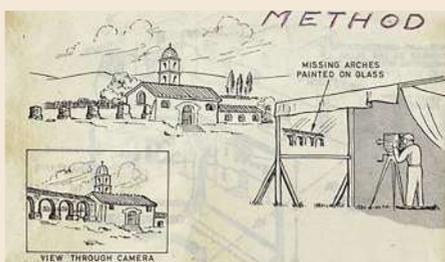
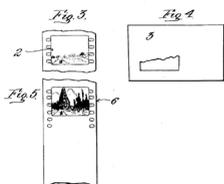
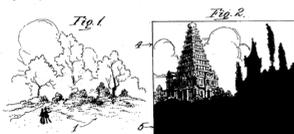


Fig. 14. The glass-shot is one of the oldest special-effects techniques, apparently first employed by Norman Dawn in 1907 for his production of *Missions of California*. Replacement details are painted on a sheet of glass which is positioned between the camera and the live-action scene. (Adapted from a sketch drawn from memory by Dawn.)

Extraits de cartons réalisés
par Norman O. Dawn, collection
Harry Ransom Center

Dès 1907, Norman O. Dawn, alors jeune réalisateur aux États-Unis, utilise une première technique, le glass shot (ou glass painting), consistant à intercaler entre la caméra et le décor une vitre sur laquelle le peintre ajoute les éléments de décor nécessaires. Dix ans plus tard, il dépose un brevet pour une nouvelle technique, le matte painting à image latente (sur pellicule originale, « int the camera matte »). S'il s'agit toujours de mélanger une peinture avec un décor réel, ce nouveau procédé permet dorénavant de réaliser la peinture en postproduction, réduisant le temps de mise en place sur le tournage. Sur le plateau, la prise de vue originelle comporte simplement une zone noire (matte), qui sera donc remplacée par la peinture (painting), intégrée sur la pellicule originelle non développée (des images latentes).

Après Dawn, Hollywood mettra en place progressivement une dernière technique analogique, un matte painting utilisant un internégatif, qui complète le champ des possibles. Ce dernier cas est plus souple pour la réalisation, puisqu'il n'y a plus besoin de créer une réserve noire lors du tournage. Cette réserve sera réalisée directement avec la peinture pendant la postproduction. Mais elle implique nécessairement en contrepartie une perte de génération, le rush étant développé, et donc une qualité technique moins élevée que les deux autres principes. Les trois dispositifs seront utilisés en parallèle jusqu'aux années 1990 et l'avènement du Digital Matte Painting.



Au début des années 1920, le peintre britannique Walter Percy Day s'installe en France et rapidement, la presse de l'époque estime qu'il entraîne une « révolution dans le décor cinématographique ». Durant cette décennie, Walter Percy Day intervient sur des films aussi différents que *Les Opprimés* d'Henry Roussel (1922), *Nana* de Jean Renoir (1926), *Casanova* d'Alexandre Volkoff (1927) ou encore *Napoléon* d'Abel Gance en 1927. Après son retour en Grande-Bretagne au début des années 1930, il y déploie son art dans des films en couleur tels que *Le Voleur de Bagdad* (Ludwig Berger, Michael Powell et Tim Whelan, 1940) ou *Le Narcisse noir* (Michael Powell et Emeric Pressburger, 1947). Sur place, il rencontre sa deuxième femme, mère d'un jeune garçon qu'il va alors former : Peter Ellenshaw, futur matte painter des studios Disney des années 1950 à 1990, où il intervient sur des espaces aussi variés que *20 000 lieues sous les mers* (Richard Fleischer, 1954), *Mary Poppins*, (Robert Stevenson 1963)... Parmi les enfants de ce dernier, le relai sera assuré par Harrison Ellenshaw, qu'on retrouve chez Disney mais aussi chez ILM, au générique entre autres de *L'Empire contre-attaque* en 1980, en lien avec un certain Michael Pangrazio. Ce sont donc trois générations de peintres qui marqueront par leur travail les plus grands films du cinéma, de la France aux États-Unis, par un apprentissage sur le tas, un compagnonnage exigeant sur plusieurs décennies.

An aerial, painterly view of a coastal town. The buildings have brown roofs and are clustered together. A bright orange and yellow fire is burning in the middle of the town. Several white seagulls are flying over the town. The water is a dark, muted blue-grey. The overall style is expressive and somewhat somber.

**Le peintre et
le réalisateur :
une relation
artistique**

Margaret Herrick Library,
Academy of Motion Picture
Arts and Sciences

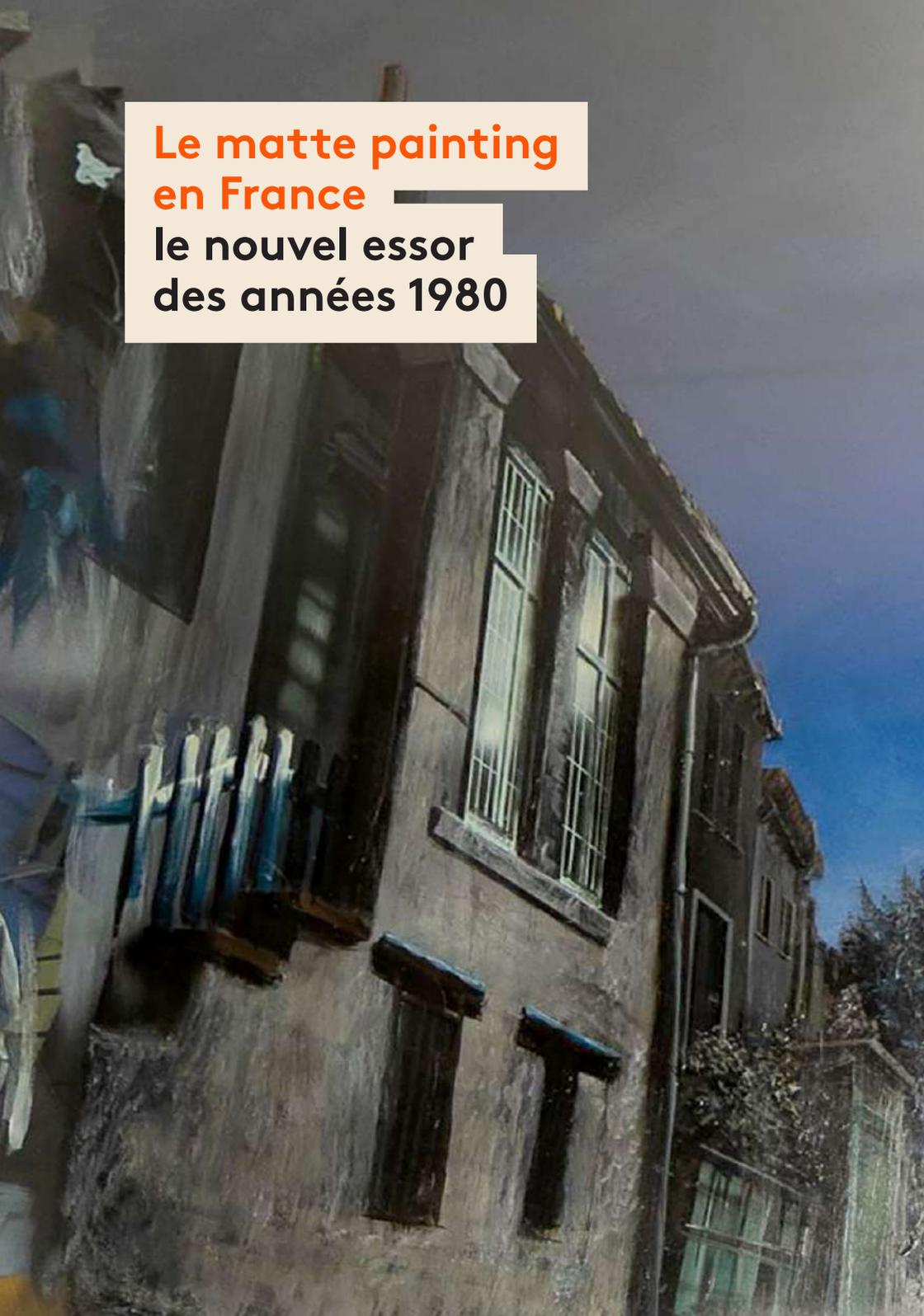
Le binôme créatif Hitchcock /Whitlock

Désireux de pouvoir contrôler le moindre aspect de son image, Alfred Hitchcock utilisera du matte painting dans la quasi totalité de ses films. La peinture lui permet d'avoir exactement le bâtiment, le paysage ou le musée qui l'intéressent, même quand ce dernier est situé à Berlin Est, en pleine guerre froide dans *Le Rideau déchiré* sorti en 1966. Dans ce film, il collabore à nouveau avec son matte painter de prédilection, le maître Albert Whitlock. Célèbre pour ses incroyables compositions, mélange de peintures, de détails en mouvement et de vrais acteurs, le tout appliqué avec le procédé délicat de l'image latente, Whitlock interviendra pour des plans aussi connus que l'arrivée des *Oiseaux* sur la place centrale du film éponyme, la visite du musée berlinois de *Rideau déchiré*, les plans de nuit de *Frenzy*, ou les différents espaces de *Pas de printemps* pour *Marnie*. Même quand Hitchcock n'utilise que peu de plan, il fait appel à son binôme créatif, ne serait-ce que pour un paysage de *L'Étau*.



Le matte painting en France

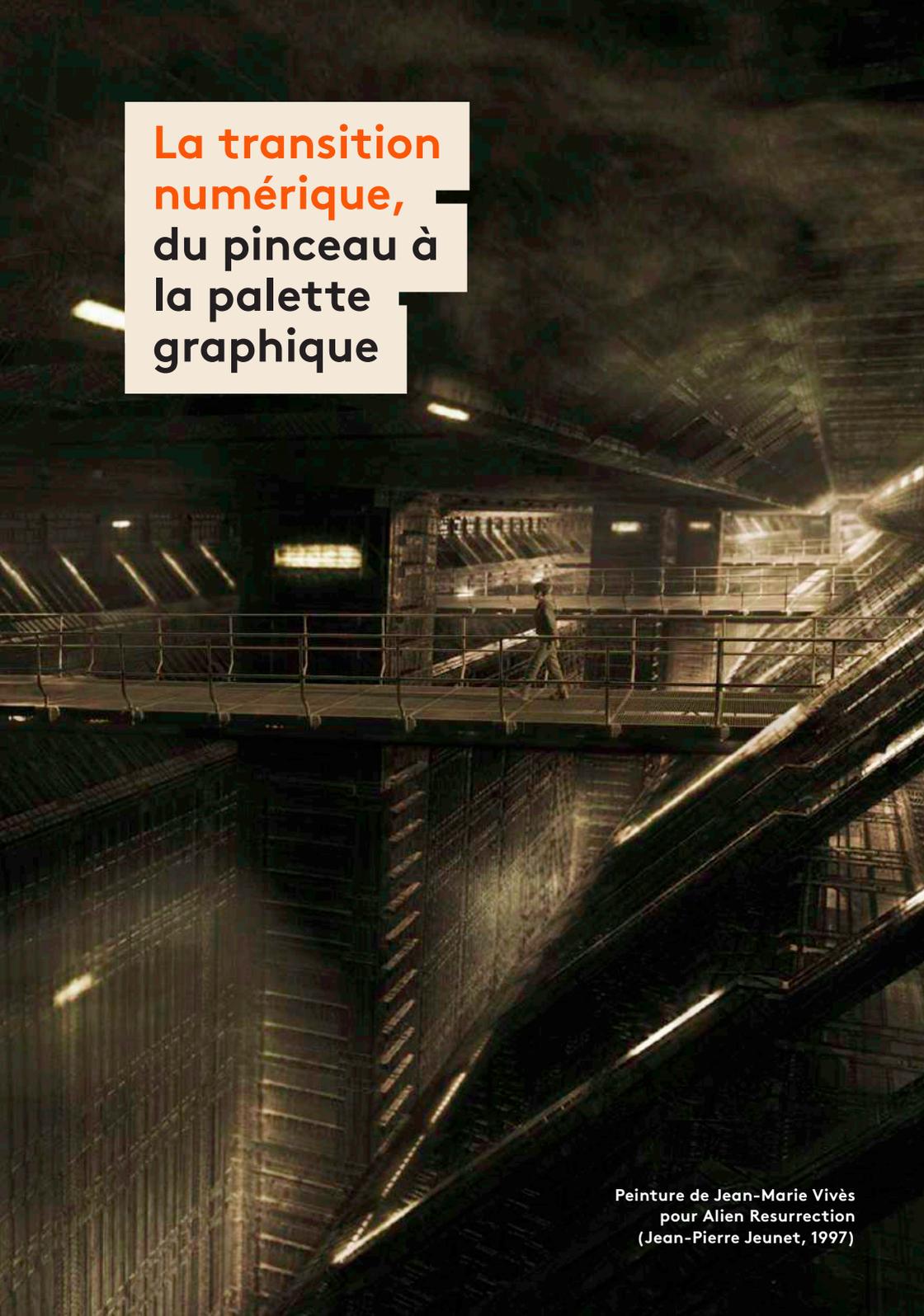
le nouvel essor
des années 1980



Le cas Excalibur



Fondée en 1982 par Alain Leroy et Georges Pansu, la société Excalibur se spécialise initialement dans les effets spéciaux de plateau : motion control, transparence, Simplifilm et remise en avant du matte painting, d'abord avec Jean-Marie Vivès, puis Paul Swendsen. Clips, publicités et longs métrages, Excalibur intervient sur des projets aussi diversifiés que *La mère à Titi*, clip d'Olivier Chavarot pour Renaud en 1988 ou encore *L'Émigré* de Youssef Chahine 1994. La structure investit dans les effets numériques, mais face à une concurrence de plus en plus forte, ferme ses portes au début des années 2010. Alors qu'à la fin du tournage, les peintures étaient le plus souvent jetées, leur verre récupéré, ou plus rarement offertes, Paul Swendsen, indépendant intervenant pour Excalibur, réussit à en garder quelques-unes, aujourd'hui conservées à la Commission Supérieure Technique de l'image et du son.

A dark, industrial interior, possibly a factory or a large-scale construction site. The scene is dominated by a complex network of metal structures, including walkways, railings, and beams. A person is walking across a prominent metal walkway in the middle ground. The lighting is dramatic, with several bright, rectangular light fixtures illuminating the scene from above and below, creating strong highlights and deep shadows. The overall atmosphere is one of a vast, complex, and somewhat mysterious industrial environment.

**La transition
numérique,
du pinceau à
la palette
graphique**

Peinture de Jean-Marie Vivès
pour Alien Resurrection
(Jean-Pierre Jeunet, 1997)

Au début des années 1980, le peintre et photographe Jean-Marie Vivès s'inspire des revues américaines, en particulier *Cinefex*, pour comprendre comment réaliser ses propres effets spéciaux. Chez ACME où il travaille alors, il rencontre Alain Resnais, cherchant à préparer *La Vie est un roman*. Brandissant les peintures de *L'Empire contre-attaque*, dont certaines réalisées par Michael Pangrazio, Resnais demande qui pourrait faire ce genre de chose en France. Grâce à son expérience de peintre et son intérêt pour les effets spéciaux, Jean-Marie Vivès se porte volontaire et avec le dessinateur Enki Bilal, réalise donc pour ce projet des *glass shots* très particuliers, car volontairement visibles en tant que peintures. Sa carrière à Excalibur prend de l'ampleur, avant qu'il ne décide de partir explorer les outils numériques, inaugurant la première peinture numérique française pour *Les Visiteurs* en 1993. Après une riche carrière, œuvrant sur des univers aussi variés qu'*Alien Resurrection*, *La Cité des enfants perdus*, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Le Petit Poucet*... il abandonne le monde du cinéma au début des années 2000, pour s'investir pleinement dans une recherche artistique et la gestion de la galerie parisienne Manjari et Partner.



Extrait de *La Cité des enfants perdus*
(Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro,
1995) - Jean-Marie Vivès



**La révolution
du Digital Matte
Painting :
un mélange
entre peinture et
maquette**



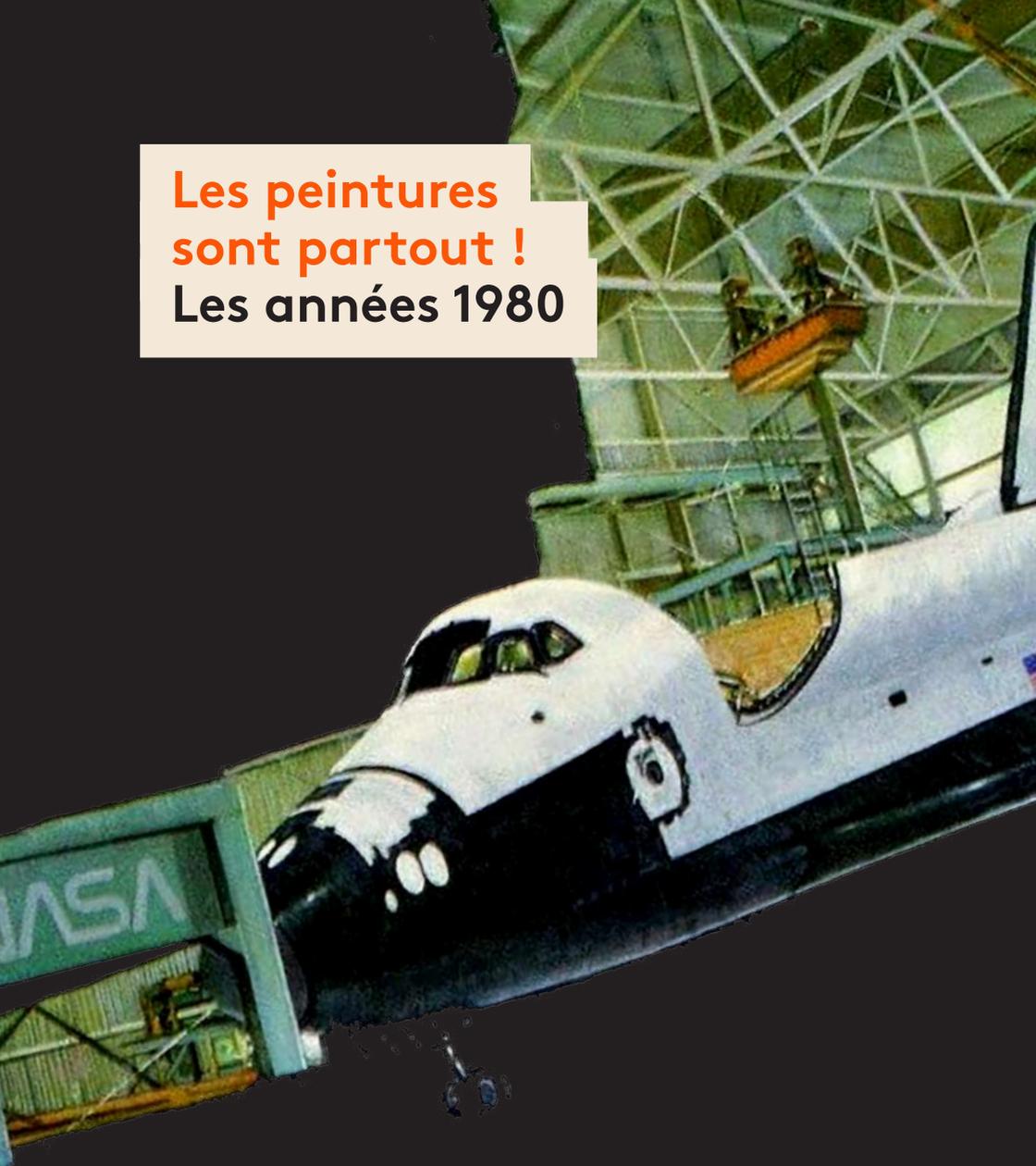
Avant / après réalisé par Tchook
pour MPC pour *The Last Duel*
(Ridley Scott, 2021)

Le Digital Matte Painting se démocratise avec la création de Photoshop en 1990 par Thomas et John Knoll, ce dernier travaillant alors à ILM, la société d'effets spéciaux fondée par George Lucas. Dès 1982, la planète Genesis de *Star Trek 2 : La Colère de Khan* (Nicholas Meyer) était réalisée numériquement par Chris Evans, qui sera aussi l'auteur du célèbre homme-vitrail du *Secret de la pyramide* (Barry Levinson) en 1985, animé dans la suite de la scène pour devenir le premier personnage en images de synthèse de l'histoire du cinéma. En 1990, l'immense plan final de *l'aéroport de 58 minutes pour vivre* (Renny Harlin) était numérisé puis composité avec Photoshop, lançant une nouvelle ère pour les matte paintings, de plus en plus animés, en mouvement puis en full 3D. Dorénavant, les outils numériques simplifient certaines tâches : des copier-coller de textures, des répartitions aléatoires de feuilles d'arbre, de bâtiments... Intégrer des oiseaux en vol pour animer l'espace devient un classique, facile à faire, quand la peinture gagne en volume. Les mouvements de caméra de plus en plus marqués changent aussi la manière de faire des peintures, d'abord 2D puis 2,5D dans les années 2000, vers de la 3D majoritaire avec 2010. L'extension de décor contemporaine est un croisement entre la peinture et le maquette, les textures peintes étant mappées sur des formes en 3D.



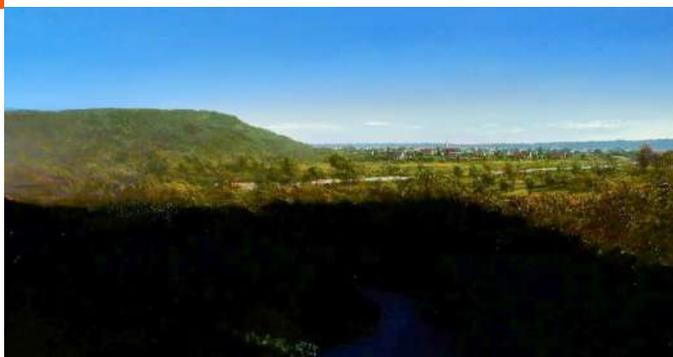
Lou ! Journal infime, Julien Neel, 2014

**Les peintures
sont partout !
Les années 1980**



Peinture d'illusion Arts pour
la série *La quatrième dimension*

Au début des années 1990, la peinture sur verre ou sur masonite est à son apogée, en particulier avec Hollywood. Plusieurs sociétés spécialisées dans le domaine se déploient, comme Matte World ou encore Illusion Arts, fondée en 1984 par le directeur de la photographie Bill Taylor et le matte painter Syd Dutton. Les peintures exposées ici sont issues de cette collection, rendue disponible à la fermeture de la société en 2010. Parmi ces peintures, on trouve celle du générique d'ouverture de *Denis la malice*. Au cours du générique du début de la comédie *Denis la malice* (Nick Castle, 1993), où le spectateur découvre l'environnement dans lequel se déroulera le film : le charmant paysage d'une petite ville moyenne des États-Unis. Ce plan dure moins de 9 secondes, au cours desquelles deux cartons de noms viendront se superposer, ainsi qu'un oiseau qui volera à travers le ciel, dans une courbe allant de gauche à droite. L'intégration de cet oiseau au sein de la peinture, un simple détail, est pourtant essentielle pour crédibiliser l'espace en lui donnant un « vrai » mouvement. Au final, impossible de se rendre compte que ces neuf secondes - et celles des autres « establishing shots » du générique - sont en fait en grande partie des peintures...



**Un architecte
d'univers :
le matte painter
Michael Pangrazio**



Passionné de peinture, le jeune vendeur de magasin d'art de la fin des années 1970 rencontre par hasard le matte painting chez un client, fan de soucoupes volantes et directeur d'une micro structure dans les effets spéciaux. Stagiaire chez ILM sur *L'Empire contre-attaque* et *Le Dragon du lac de feu*, Michael Pangrazio devient titulaire en quelques mois, et s'illustre sur le plan du générique de fin des *Aventuriers de l'arche perdue*, des plans d'*ET*, du *Retour du Jedi*, de *Dark Crystal*, d'*Indiana Jones et le temple maudit*, et quasiment tous les films passant par les mains d'ILM, structure de Lucasfilm dédiée aux effets spéciaux, avant son départ en 1988. Il cofonde alors la société spécialisée Matte World, continuant à participer à des projets d'envergure comme *The Shadow*, *Demolition Man*, *Robin des Bois prince des voleurs*... Après une pause pour raison familiale au milieu des années 1990, Michael Pangrazio revient dans le milieu du cinéma au début des années 2000, intégrant après quelques expériences le studio néo zélandais Weta Digital. Il s'investit dans la direction artistique, participant à concevoir les univers de *King Kong*, du *Hobbit*, de *Man of Steel*, de *Lovely Bones*... jusqu'à sa retraite en 2019.

Le Hobbit
de (Peter Jackson,
2012)

Concept de Michael Pangrazio
pour *The Lovely Bones*
(Peter Jackson, 2009)



Le Cinéma en trompe- l'œil

Du 23 janvier
au 25 mai 2025

Entrée libre

Mardi, jeudi, vendredi et samedi : 14h – 19h

Mercredi : 10h – 20h

Dimanche : 14h – 18h

12-16 rue de la Libération

95880 Enghien-les-Bains

De Paris Gare du Nord : Ligne H

Direction Pontoise ou Valmondois

www.cda95.fr/fr/infos-pratiques

Remerciements :

Philippe Sueur, Maire d'Enghien-les-Bains

• Musée du cinéma et des miniatures

Julien Dumont • Michael Pangrazio

• Peter Cook • Jean-Marie Vivès

• Paul Swendsen • Sophie Lecuyer pour

La Cité des sciences et de l'industrie

• Baptiste Heynemann

pour la CST • l'IMEC • La Cinémathèque

française • Renée Saulnier

Susan Day • le Harry Ransom Center

François Thomas • Roméo Weil

l'Université d'Evry Paris Saclay

Les équipes de MPC et en particulier

Tchook et Léa Latassa • les équipes de

The Yard et en particulier Laurens

Ehrmann, Joëlle Cleworth et

Noémie Cauvin.



Événement
associé au PIDS

partenaires

MUSEE CINEMA & MINIATURE
100% CIVILISÉ

CINEMATHEQUE