

Convergence

le magazine de la culture numérique n° 24

présenté par Le Lien multimédia
www.lienmultimedia.com/convergence

FCMM

oïo

[Simon Goulet]

Robert
Lepage

[La Face cachée
de la lune]

numéro de convention: 4012422 de La Poste-publiaffaires
(-Convergence-) / Le Lien multimédia
4844, rue Jeanne-Mance, Montréal (Qc) H2V 4J6



- » CINÉ/TÉLÉ/ANIMATION
CINÉMA NUMÉRIQUE: DU MINI DV AU HD
ALAIN PELLETIER (WORLD TRADE OPERA)
- » INTERACTIF
MICHELLE KASPARK (I LOVE A PARADE)
STÉPHANE BEAUDET (LIEUX INTERROMPUES)
- » ÉLECTRONIKA
POLMO POLPO
DIANE LEBOEUF (SONO DESIGN)



Oïo

Simon Goulet rêve en couleur

Onze ans... C'est le temps que Simon Goulet a mis pour finaliser Oïo, une cinépeinture animée. La prémisse était pourtant toute simple: filmer au ralenti, en haute définition, des jets de peintures colorés.

Si tôt sorti de l'École des beaux-arts de l'Université Concordia, Simon Goulet est vite tombé dans le cinéma dit expérimental. «Mais attention, pas de l'expérimentation qui veut rien dire... dans le genre de ce qu'on fait souvent à l'école. Pffff. Quand tu passes 11 ans de ta vie sur un projet, t'as tout intérêt à ce qu'il soit significatif.» C'est en 1981, lors d'un tournage d'un documentaire sur l'art abstrait que Simon a flashé sur la peinture abstraite en mouvement. Le film culminait alors que l'artiste lançait de la peinture à travers un cadre vide. Tiens donc..., s'est dit le cinéaste qui a de la suite dans les idées puisque 10 ans plus tard, en 1991, il se lançait dans la cinépeinture. 11 ans plus tard, voici Oïo.

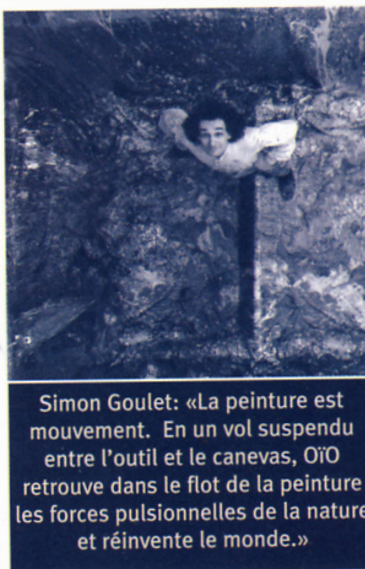
S'il est parti d'une intention assez claire, «créer un tableau sans toile où la peinture évolue librement dans l'air», Simon Goulet a dû mettre des mots sur son idée et scénariser tout ça... parce que «filmer des jets de peinture dans les airs», vous comprendrez que l'idée se vend bien mal à des subventionneurs et commanditaires. «Disons que ça n'a pas été facile de monter le scénario au départ. Je me suis donc fait aider par Benoît Guichard, avec qui j'ai élaboré des idées. Ensemble, on a écrit un texte à la fois descriptif et poétique qui s'inspirait largement du Big Bang de Hubert Reeves et de l'univers qu'on pouvait imaginer autour de ça. Le document que j'ai présenté pour obtenir le financement initial contenait aussi une description très détaillée de la facture formelle et des techniques appuyées par le résultat de mes recherches esthétiques sur les couleurs et les courants artistiques que je souhaitais évoquer.» Six ans avant le début du tournage, Simon avait déjà une idée précise de comment il voyait les couleurs bouger et interagir à l'écran. Dans le documentaire «Onze ans de couleur», réalisé par Éric Tessier [Sur le seuil], Simon Goulet explique ses intentions. «On fait ce film-là pour aller chercher dans l'ordinaire quelque chose qui le dépasse. À force d'envoie dans les livres et dans les musées, la peinture abstraite est devenue quelque chose d'ordinaire. J'ai voulu aller plus loin, donner un second souffle à l'abstrait en y ajoutant du mouvement».

«En 1992, je savais déjà que pour ce film, j'aurais besoin d'utiliser la haute définition et dès cette époque, je me suis toujours tenu informé des nouvelles techniques et des prix pour que le jour où j'en aurais besoin, je fasse les bons choix.» En bout

de ligne, la haute définition n'est apparue dans le projet qu'en 1998 alors que Simon a présenté un montage offline à une maison de services techniques pour le remonter en HD.

Techniquement, le film a été tourné en 35 mm à haute vitesse, dans le but d'obtenir, au final, des ralentis excessifs. Le matériel capté sur pellicule a ensuite été transféré en vidéo (betacam digital), puis sur disque rigide. Simon a ainsi pu se lancer dans un long processus de superposition et de composition d'image.

«En cours de route, je me suis rendu compte qu'il fallait fixer l'exposition de l'image à 1/1000^e de seconde, 1/1440^e pour être plus précis, raconte Simon Goulet. C'est ce qui donne tout son caractère à l'image. Les couleurs sont vraiment sharp. Une telle vitesse d'exposition n'aurait même permis de faire des arrêts sur image très nets, sans traînée.»



Simon Goulet: «La peinture est mouvement. En un vol suspendu entre l'outil et le canevas, Oïo retrouve dans le flot de la peinture les forces pulsionnelles de la nature et réinvente le monde.»

Ayant réalisé quelques tests en photo, puis en 16 mm, Simon a vite compris que lancer la peinture à la main n'était pas une option valable puisqu'il est difficile de contrôler avec précision sa trajectoire dans le cadre. Simon Goulet et son directeur photo Denis-Noël Moster ont donc construit une catapulte à peinture, qui, en quelque sorte, reproduit le mouvement du peintre. L'engin en question, ressemble à un échafaud auquel on aurait greffé un bras à ressort (la catapulte). Au tournage, l'équipe devait ajuster la position de départ du bras de la catapulte, la tension du ressort selon le poids de la peinture. Chaque variable figurait dans le plan de tournage.

Dans son premier découpage griffonné à la main, Simon a identifié chaque scène avec des noms



«Le mouvement de la peinture en vol est si éphémère qu'il est difficilement perceptible. Grâce au cinéma et à l'ordinateur, ce mouvement devient observable et nous fait découvrir l'harmonie d'un chaos qui s'organise.»

- Simon Goulet:

évocateurs comme la tempête cosmique, la soupe chaude, le tapis vert, la pluie de comète... et indiqué pour chacun, la couleur de peinture, la quantité, le type de pot, la position du bras de la catapulte. Une base de données FileMaker l'a aidé à bien organiser tout ça et planifier son tournage en fonction des arrière-plans colorés, des différents couleurs et des pots.

«J'ai passé des heures et des heures et des heures chez Canadian Tire à regarder les pots de peinture... En tout dans le film, nous avons utilisé 23 formes de pots différents, chacun donnant une forme ou un effet différent au jet de peinture propulsé dans les airs.»

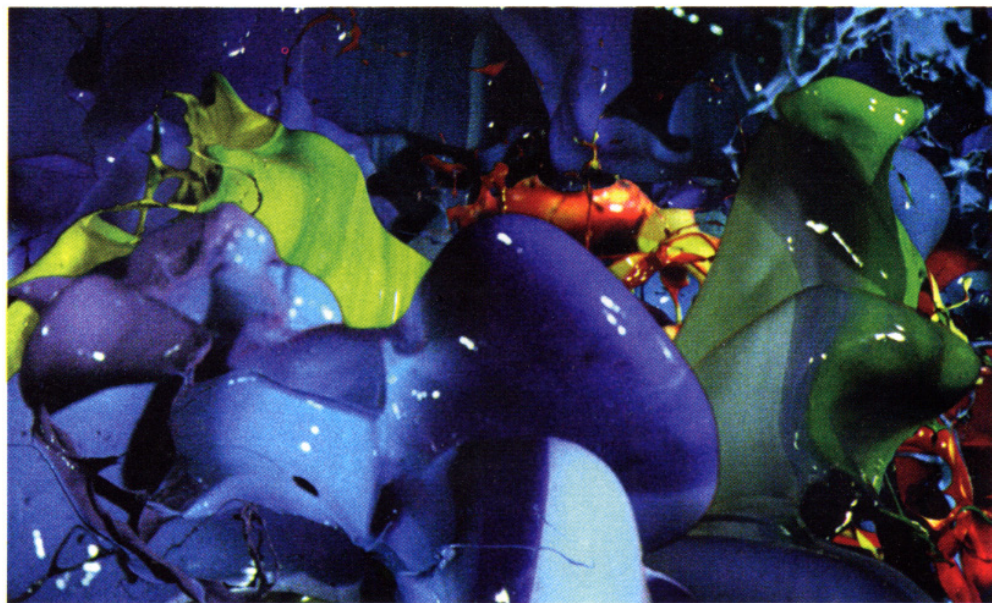
Des premiers tests photographiques en 1992 aux tests sur film captés avec une caméra Hycam 16 mm captant 11 000 images par seconde, Simon a toujours réussi à tirer le meilleur du matériel mis à sa disposition. Pour le tournage en 1995, deux caméras ont été mises à contribution: une Arri 3 qui tourne 120 images / seconde pendant 2 jours et une Photosonic qui tourne jusqu'à 360 images par seconde, soit la vitesse maximale qu'une caméra à griffe peut supporter sans compromettre la qualité des images.

Le passage de la peinture dans le champ de la caméra dure un énorme 0,8 seconde. En tournant à 300 images par seconde, l'«événement» (comme on dit dans le jargon) expose 240 images sur la pellicule, soit 10 secondes de matériel... Chaque prise nécessitait toutefois 100 pieds de pellicule puisqu'il faut compter 50 pieds avant que la caméra atteigne la cadence en plus du piétage perdu à l'arrêt de la caméra. Tenant compte de ces calculs, Simon a évalué qu'il lui faudrait 22 000 pieds de pellicule pour obtenir toutes les images dont il avait besoin.

Assez vite, l'équipe a réalisé qu'il faudrait utiliser sur le plateau différents fonds colorés et les interchanger, selon la couleur de la peinture. «Ç'aurait été beaucoup plus simple de pouvoir n'utiliser qu'un fond noir, mais en post-production, quand on aurait fait disparaître les noirs, on aurait perdu tous les ombrages», explique Simon Goulet. Il a donc fallu installer trois fonds: un vert, un rouge et un bleu qu'on faisait glisser par un jeu de cordes. Environ 20 pieds séparaient la caméra et les écrans de 20 x 20 pieds, qu'il a fallu éclairer au maximum... L'éclairage a d'ailleurs été très compliqué sur ce tournage et a occasionné beaucoup de frais. On avait besoin d'une grande profondeur de champ: on a tout filmé et éclairé à 11.

Le plateau de tournage de D'ïo ne ressemblait à nul autre. Pendant trois jours, l'équipe comprenant, entre autres Simon Goulet, Bernard Compte (accessoiriste) et Denis-Noël Moester (directeur photo) a crié «Moteur...», attendu que la caméra prenne son erre d'aller, a crié «SPEED» et a lancé de la peinture. De prise en prise, le plancher du plateau recouvert d'une immense toile et d'un bac prenait l'apparence d'une vague peinture abstraite.

En 1996, après une pause de près d'un an, Simon a entrepris le montage sur Avid chez Montage Métaphore (depuis rachetée par Vision Globale). «C'était la version cinq ou six d'Avid, j'ai oublié, dit-il. En tout cas, la première version qui te permettait de superposer jusqu'à 24 couches vidéo. Le montage a pris deux ans, à temps partiel le soir et le week-end.» Partant de ce montage, Simon a engagé le département d'effets spéciaux de l'Office national du film pour refaire toute la composition et les effets spéciaux avec



Cinéon, un logiciel conçu par Kodak il y a une bonne quinzaine d'années pour réaliser des effets visuels de haute qualité. C'est l'ONF qui a par ailleurs réimprimé le film final sur négatif 35 mm.

Susan Gourley, chargée des effets visuels sur Cineon à l'ONF, a supervisé cette étape cruciale. Respectant plan par plan, effet par effet, le montage final réalisé par Simon en vidéo, l'ONF a numérisé chaque image du négatif original pendant 30 secondes. L'information ainsi obtenue a été transférée dans l'ordinateur de calcul (une station Onyx de SGI). Pierre Guérin a informatisé la liste de montage, un travail de moine compte tenu du volume de données et d'effets à prendre en compte. Au terme de 9 mois de travail, l'ONF a pu réimprimer le film dans sa version finale sur une pellicule vierge.

Ne restait plus qu'à ajouter un élément, et non le moindre: la musique. Simon Goulet explique pourquoi il n'a pu y plancher qu'une fois la copie finale en main. «J'ai tourné toutes les prises à 120, 200 ou 360 images par seconde. Le matériel a ensuite été transféré en vidéo à 30 images par seconde indifféremment de la vitesse de tournage du matériel. Le montage offline sur disque rigide terminé, toujours à 30 images / seconde, le matériel a été soumis à l'ONF. Le montage durait 6,5 minutes à cette vitesse, plus de 7 minutes à 24 images / seconde. «Il fallait donc que j'attende au montage final avant de commander la musique, raconte Simon Goulet. Au départ, je voulais un orchestre symphonique et il m'aurait fallu 100 000 \$, juste pour la musique. Ça n'a donc pas été possible. En attendant de trouver un compositeur, j'avais mis de la musique de Philippe Glass. Finalement, je suis tombé un jour sur Earth de René Dupéré et aussi incroyable que cela puisse paraître, ça cadrerait parfaitement. Quand tu dis qu'au final, il n'y a à peu près que quatre coupes sur la pièce originale, c'est quand même extraordinaire.» En fait, la pièce choisie par Simon cadrerait à 80 % avec le film, confirme René Dupéré dans «Onze ans de couleurs» le compositeur, bien connu pour sa collaboration avec Le Cirque du Soleil.

Il avoue parfois qu'avoir su tous les efforts nécessités, il ne se serait probablement jamais lancé dans l'aventure.

«Quand t'as un projet inscrit au Conseil des arts ou à la SODEC, tu ne peux pas en monter un deuxième simultanément. Donc quand tu te lances dans un projet comme D'ïo qui prend plusieurs années, t'es un peu bloqué côté financement pour tes autres projets...» Le secret pour finir un projet comme celui-là, c'est assez simple: faut pas avoir d'échéances! Tu avances étape par étape: les tests, le financement, le tournage, le montage, les effets visuels, le transfert sur 35 mm, la musique... Faut pas essayer de mettre la charrue avant les boeufs.

D'ïo, projeté au FCMM, a été lancé au Festival international du film d'animation d'Annecy en juin 2003 où il a reçu le Prix de la critique internationale remis par la Fédération internationale de la presse cinématographique (FIPRESCI) pour «son extraordinaire inventivité technique qui conduit l'image et la musique vers un vertige émotionnel de grande créativité». Le film a également reçu le First price in Best Experimental Film Category au Rhode Island International Film Festival (RIIFF) 2003. Par le biais de sa compagnie Amoniak Films Distribution, Simon Goulet s'occupe lui-même de la distribution de son film et de deux documentaires sur le tournage qui peuvent être assemblés avec D'ïo pour former une demi-heure ou une heure télé. À commencer par les festivals internationaux pour les deux prochaines années, il n'y a pas de doute que la carrière de D'ïo sera beaucoup plus longue que les 11 ans qu'il a fallu pour le réaliser!

[Steve Laprise]

