

Rencontre avec Marc Côté, directeur des effets visuels de *C.R.A.Z.Y.*

Éric Perron

Volume 23, numéro 2, printemps 2005

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/33184ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Perron, É. (2005). Rencontre avec Marc Côté, directeur des effets visuels de *C.R.A.Z.Y.*. *Ciné-Bulles*, 23(2), 10–11.

Rencontre avec Marc Côté
directeur des effets visuels de **C.R.A.Z.Y.**



Au service de l'histoire

ÉRIC PERRON

Jeuudi 31 mars 2005. Restaurant La Petite Ardoise, rue Laurier. Rendez-vous avec Jean-Marc Vallée pour un entretien sur son nouveau film, **C.R.A.Z.Y.**

Puisque le délai nécessaire à l'élaboration d'une revue est généralement plus long que celui entre la finition d'un film et ses projections de presse officielles — où tous les médias sont conviés —, il arrive parfois que les gens des revues visionnent les films québécois en version « copie de travail ». Habituellement, il reste quelques détails à régler (étalonnage, génériques, effets spéciaux, etc.), mais ce ne sont pas de petites imperfections ici et là qui empêchent d'apprécier les qualités d'un film. Et bien que n'importe quel artiste devrait trouver insultant de se faire interviewer par quelqu'un qui n'aurait pas lu, entendu ou vu son livre, son disque ou son film, Jean-Marc Vallée était tout de même déçu que les gens de *Ciné-Bulles* aient vu **C.R.A.Z.Y.** avant qu'il soit complété. Malgré nos explications sur les impératifs d'édition d'une revue, il était attristé que l'on ait pu voir le film alors que de nombreuses étapes de postproduction devaient être complétées, dont celles — et non les moindres à ses yeux — reliées aux effets visuels. Était-ce donc pour nous montrer la richesse et la subtilité de ceux-ci ou par pure générosité qu'il a offert à Samuel Flageul et à votre humble serviteur de l'accompagner après l'entretien au studio responsable des effets visuels où il devait vérifier l'avancement du travail? Peu importe, cela nous aura permis de voir ces outils technologiques à la portée des artisans du cinéma québécois. Rencontre avec Marc Côté, directeur des effets visuels de **C.R.A.Z.Y.**, pour quelques explications sur son apport au film, parce que lorsque les images déboulent, les trucages s'additionnent...

Notre passage chez Fake Studio fut bref — nous étions un peu gênés de ralentir le boulot, même si tous les travailleurs de l'ombre sur place étaient ravis de présenter leurs réalisations —,

mais suffisamment long pour avoir envie d'en savoir davantage sur le rôle de Marc Côté et de son équipe dans **C.R.A.Z.Y.** Nous l'avons donc retrouvé quelques jours plus tard sur le plateau de tournage d'une publicité pour la Société de l'assurance automobile du Québec à la Cité du cinéma. C'est d'ailleurs lors de la réalisation d'une publicité (la boisson Tornade) que Marc Côté a rencontré Jean-Marc Vallée. Le cinéaste signe des publicités entre deux films, beaucoup même, ce qui lui permet de rester à l'affût des innovations techniques et de découvrir de nouveaux interprètes. C'est lors du tournage d'une réclame de bière, il y a quelques années de cela, qu'il a fait la connaissance de Natacha Thompson, l'amie (de cœur) de Zachary dans **C.R.A.Z.Y.**



Le robot Milo. Pour le voir en action : www.camera-e-motion.com

Côté connaît aussi l'univers de la bière au petit écran : il a grandement contribué à la série des Molson Ex où les personnages voyagent dans le temps. Le trucage est le fruit de sa maîtrise du *motion control*, une technique de tournage qui permet de contrôler parfaitement le mouvement de la caméra. On utilise un immense robot (Milo) pouvant être monté sur rails, doté d'un bras hydraulique ayant une grande « souplesse » au bout duquel la caméra est fixée. L'ordinateur lié au robot mémorise chaque position dans l'espace et permet à celui-ci de refaire autant de fois que désiré le même déplacement, ce qui est humainement impossible à réaliser. Par exemple, dans **C.R.A.Z.Y.**, lors d'une messe, environ 1 000 personnes voient Zachary s'élever dans les airs. En réalité, on comptait 100 figurants pour cette scène, la technique *motion control* allait être utilisée. À chaque nouvelle prise du même plan, les figurants modifiaient leur apparence avant de gagner une nouvelle section désignée de l'église. Ne reste plus qu'à mixer l'ensemble des prises au montage et vous avez vos 1 000 personnes. Le résultat est ici d'ordre économique puisqu'il est moins onéreux d'utiliser cette technique une journée que d'engager 900 figurants supplémentaires. Il va de soi que l'utilisation du *motion control* « alourdit » un plateau de tournage et qu'il est toujours



Marc Côté dans les bureaux de Fake Studio au moment de la finition des effets visuels de **C.R.A.Z.Y.** — PHOTO : ÉRIC PERRON

possible de travailler l'image numériquement en postproduction pour arriver au même résultat, mais cette façon « traditionnelle » de procéder peut parfois s'avérer plus longue, plus compliquée et donc plus coûteuse. On dénombre une trentaine de ce type de robot dans le monde, dont deux au Canada. L'un de ces deux robots est la propriété de Camera e-Motion dont l'équipe, composée de quelques personnes, se déplace avec le robot sur deux axes : Montréal-Vancouver et Montréal-Miami, étant donné qu'il n'y en a pas sur la côte est américaine.

Marc Côté a agi comme opérateur de *motion control* sur plusieurs longs métrages (**Secret Window**, **The Aviator**, **Station Nord**), séries télévisées (*Napoléon*), vidéoclips (Corneille, Lili Fatale) et publicités. Il assure également la direction de Fake Studio où une quinzaine de personnes créent des environnements virtuels. « Ce qu'on appelait à l'époque de la peinture scénique, du *mat painting*, on pourrait traduire ça aujourd'hui par du *mat painting digital*, mais en plus d'être une peinture faite par un artiste, on l'applique sur une géométrie en 3D qu'on peut ensuite mixer avec les images du tournage », résume Marc Côté. Autre exemple tiré de **C.R.A.Z.Y.** : vers la fin du film, lors du voyage de Zachary en Israël, dans un seul plan, la caméra quitte la chambre par la fenêtre, survole la ville, arrive dans le désert, s'arrête sur l'inhalateur du personnage, redécolle avant de retrouver celui-ci plus loin. Toutes les images du plan qui séparent la chambre de la pompe et celle-ci du personnage ont été réalisées avec la technique *extension set* (littéralement : extension du plateau). Des images digitales donc, mais d'une qualité jamais vue jusqu'ici dans le cinéma québécois. Un plan de quelques secondes dans le film, mais qui aura demandé des semaines de travail en postproduction.

« Certains effets spéciaux seront spectaculaires. Je pense à la scène de la lévitation à l'église, et surtout à celle du spectacle imaginaire de Zac maquillé comme Bowie sur la pochette de l'album *Aladdin Sane*. Ces scènes se doivent d'être folles, grandioses, magiques. D'être impossibles. L'imaginaire de Zac, c'est sa soupape. Il a besoin de ces fantômes fous pour survivre et pour permettre à sa nature profonde de respirer, l'instant d'un rêve. Puis, il y a la scène du désert où l'on suit des traces de pas solitaires dans le sable sur plusieurs kilomètres. Ma préférée. La plus complexe aussi à tourner, à planifier. Elle boucle l'histoire de Madame Chose et contribue, elle aussi, à la folie et à la magie du film. Certains effets spéciaux se feront discrets, seront même invisibles aux yeux du public, comme celui d'un rayon de soleil virtuel ajouté en postproduction, ou celui du clonage d'une foule. Dans tous les cas, les effets spéciaux seront au service de l'émotion et non de l'action. »

(Jean-Marc Vallée in « **C.R.A.Z.Y.** – Approche du réalisateur »)

Il y a deux ans et demi, Jean-Marc Vallée était encore à l'étape de la rédaction du projet lorsqu'il l'a présenté à Marc Côté. Au fil de leurs rencontres, les hommes esquissent des effets visuels possibles. « Jean-Marc a fait appel à nous pour faire du *design* d'effets visuels. Notre travail a débuté au moment de la préproduction. Après avoir lu le scénario, nous avons discuté avec la production de différentes approches, pour savoir ce qui était réalisable avec les budgets prévus ou encore pour voir si c'était possible de lui faire économiser de l'argent. Ensuite, nous avons fait des tests, des essais de techniques, nous avons travaillé sur des *looks*, et comme la production aimait les résultats, le train s'est mis en marche. Mais, concrètement, le travail débute toujours sur le plateau de tournage. Il faut s'assurer que le matériel soit bien tourné pour qu'on puisse l'assembler correctement par la suite. Donc, à chaque fois qu'une scène comprenant un effet est tournée, il faut qu'une personne des effets visuels soit sur place pour superviser. »

« Si tu n'as pas l'argent pour le tourner ou que c'est trop *flyé* pour se faire par les méthodes classiques, on peut t'aider », telle pourrait être la devise de Marc Côté à propos des services de Fake Studio et de Camera e-Motion. Au total, entre 100 et 120 plans de **C.R.A.Z.Y.** auront été conçus ou retouchés par l'équipe de Fake Studio. La part du budget allouée aux effets visuels oscille entre 500 000 \$ et 1 000 000 \$ sur un budget de 8 000 000 \$. Pour certains, cela peut paraître considérable, mais « les effets visuels donnent souvent le "oumf" qui mène à l'émotion, le petit côté magique. Sur le plan des effets visuels, je crois que **C.R.A.Z.Y.** dépasse tout ce qui a été fait dans le cinéma québécois jusqu'ici. On vient de monter d'un cran », selon Marc Côté. Sans aucun doute. ■