

## Les techniques de camouflage et le sniper.

Le **camouflage** est un moyen technique ou naturel de se cacher pour ne pas être vu, voire, pour se confondre avec les éléments environnants. Le camouflage donne une apparence trompeuse et confond le "camouflé" qui est moins visible. Les militaires utilisent le camouflage pour se cacher et surprendre l'ennemi. Plusieurs variétés d'animaux et d'insectes se camouflent de façon naturelle grâce à leurs formes et couleurs qui se confondent avec les éléments de la nature. Ainsi, ils ont un moyen de se protéger des prédateurs.

**Voici un bel exemple d'un sniper se fondant parfaitement dans le décor :**

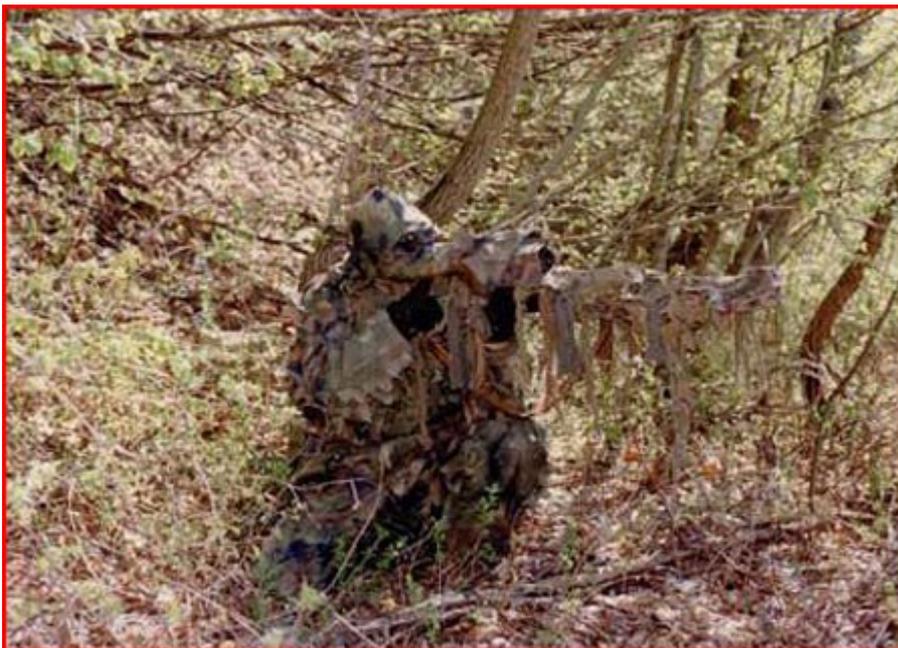


Selon G/LEGRAND EGM 21/3 breveté T.E. 1<sup>er</sup> RHP, cela va donc être l'art d'utiliser des artifices visuels pour tromper le cerveau dans son travail de reconnaissances de formes ou de silhouettes, précédemment apprises par l'expérience et l'apprentissage. « Quand dans la recherche de l'ennemi, nous explorons ce qui nous entoure, nos yeux cherchent avant tout à repérer une forme connue qui se détache sur l'uniformité du milieu ambiant ».



Tout ce qui tranche sur l'uniformité ambiante sera immédiatement décelé par le cerveau. Il se fera alors un travail de comparaison de la forme perçue (perception parfois favorisée par la couleur) avec une base de données de formes stockées dans notre mémoire. Dans les mécanismes de reconnaissances effectués par le cerveau, la forme est plus importante que ce qui construit son contour.

Pour identifier une silhouette humaine il faut qu'il y ait le contour de la tête, des épaules, le tronc avec ou sans membres supérieurs, et le « V » inversé des jambes. Le grand principe du camouflage, c'est de se fondre le plus possible dans l'environnement ambiant. L'œil dupé par le maquillage des formes ne verra qu'une uniformité et ne s'arrêtera pas sur une forme connue et perceptible.



Tout l'art du camouflage va consister à utiliser des contrastes de couleurs à rompre, à modifier la silhouette, à casser la forme pour entraver la perception d'une forme humaine. Ainsi, le cerveau trompé ne disposera plus d'une forme perceptible à comparer avec ses modèles de référence et il sera en défaut de solution d'identification. Briser la silhouette pourra ainsi se faire en utilisant des lambeaux de tissus flottants ou de chanvre de type « Ghillie suit ». Il peut être également utile de casser les formes avec des branches ou, de recouvrir les pieds avec des feuilles ou des fougères.



Dans la perception de notre environnement, tout ce qui est clair et lumineux nous paraît en relief, avançant vers nous et donc plus proche de nous. Au contraire tout ce qui est sombre, voire noir, nous paraît être en creux, nous fuyant et donc, loin de nous.

Le camouflage va consister à altérer le remplissage de la silhouette en rendant vide ce qui est plein et en mettant en relief ce qui est creux pour tromper les mécanismes de perception du cerveau. Pour cela, il faut utiliser des tâches de couleurs. L'œil fonctionne à la reconnaissance vers les 25 mètres et donc, il faudra utiliser des tâches suffisamment grandes pour être perçues à cette distance. L'utilisation de traits ou de tâches trop petits fera une bouillie certes, uniforme, mais ne permettra pas d'altérer complètement la perception des reliefs à plus de 5 mètres.



### **Le camouflage**

Le camouflage est le premier facteur permettant à l'O.T. d'échapper aux ennemis. En plus de connaître la meilleure façon de s'habiller pour être bien camouflé, l'O.T. doit aussi savoir comment utiliser le terrain, les positions de tir efficaces et les itinéraires permettant de rester caché.



### **Indicateurs pour la cible:**

Un indicateur est quelque chose que l'O.T. fait (ou ne devrait pas faire) pour ne pas que la cible le repère. L'O.T. doit impérativement connaître ses indicateurs s'il veut repérer sa cible autant que de rester caché à ses yeux. Ces indicateurs sont regroupés en trois groupes: Le son, le mouvement, le mauvais camouflage.

### **Le son:**

Le son peut provenir du mouvement, du raclement de l'équipement ou de la voix. L'ennemi peut prendre un petit bruit comme naturel, mais un son de voix veut dire que quelqu'un est proche. Des habits silencieux doivent être préférés avant de partir en mission et ceux-ci ne doivent pas faire de bruit lors de la marche ou de la course. L'O.T. doit se déplacer lentement, avec des mouvements déliés, en étant conscient de l'endroit où il met les pieds.

### **Le mouvement:**

L'œil est attiré par tout mouvement. Une cible immobile est impossible à détecter, une cible bougeant lentement est difficile à localiser mais un mouvement rapide ou saccadé sera

facilement repéré. Un O.T. doit être capable de se déplacer en étant indétectable même par les équipements optiques. Encore une fois, le mouvement doit être lent et délié.

### **Mauvais camouflage:**

Un grand nombre de cibles seront repérées à cause d'un mauvais camouflage (voir ci-après).



Elles sont divisées en trois groupes:

### **Les éclats:**

Les éclats proviennent des objets exposés et non teints en sombre. Les lentilles des optiques reflètent la lumière. Cela peut être évité en restant dans l'ombre ou en ombrageant la sortie de la lunette avec un SunGuard, un anti-reflet et/ou une technologie anti-éblouissante qui est employée par les l'armée des États-Unis, le corps des marines et les forces spéciales pour camoufler leurs systèmes optiques et ainsi couper la lueur qui pourrait s'apercevoir. Tout objet reflétant la lumière doit être camouflé.



### **Les formes:**

Les formes des objets, comme celles des corps, des armes ou autres équipements doivent être cassées. Les formes peuvent être vues à grandes distances. C'est pourquoi, elles doivent être rendues méconnaissables voire, invisibles dans le décor.



### **Contraste avec le décor:**

Lorsqu'on se met en position, le décor doit être choisi afin qu'il absorbe l'apparence de l'O.T. Le contraste, c'est la différence avec le fond par exemple, un homme en noir sur une colline qui découpe le ciel. Une différence de forme ou de couleur avec le terrain est le plus courant. L'O.T. doit utiliser la couleur du décor et rester dans l'ombre le plus possible.



**La phrase mnémotechnique à retenir par l'O.T. est : « FOMEC BLOT » pour :**

- F**ormes
- O**mbres
- M**ouvements
- E**clat
- C**ouleurs
- B**ruits
- L**umière
- O**deurs
- T**races

## LE MAQUILLAGE DU VISAGE

### Le stick de camouflage:

Lors de l'utilisation du stick, toutes les zones exposées de la peau doivent être couvertes, ce qui inclut les mains, la nuque et les oreilles. Les parties du visage qui sont naturellement sombres doivent être éclaircies et les claires, assombries (front, nez, menton, pommettes). Le dessin et la couleur sont choisis en fonction de la végétation environnante et de l'ombre. Pour la jungle et les bois, le noir et le vert clair sont bons. Le gris et le blanc serviront dans la neige alors que le marron clair et le sable seront de mise dans le désert.

Quant aux motifs de camouflage, ils peuvent aller de rayures irrégulières à des taches grossières. Un mélange des deux sera certainement plus adaptable à la situation. Le camouflage n'est pas un jeu, des formes stylisées ou des couleurs inadaptées ne se fondront pas dans le paysage.



## LE RELIEF DU VISAGE

Le visage humain est en relief (de haut en bas) :

- Les deux bosses frontales ;
- Les arcades sourcilières ;
- Le nez ;
- Les pommettes ;
- Le menton.

Et est en creux :

- Les orbites ;
- La glabelle ou l'espace qui sépare du front les deux arcades sourcilières ;
- Les joues ;
- L'espace sus-mentonnier.

Nous disposons de trois couleurs fondamentales: Noir, vert et marron.

- Le noir va donner une impression de creux et effacer le relief ;
- Le vert va mettre en relief des creux normalement ombrés ;
- Le marron va servir pour les zones intermédiaires et faire les liaisons.

**Doivent être passés au noir:**

- Bosses frontales ;
- Arcades ;
- Nez ;
- Pommettes ;
- Menton ;
- Conques des oreilles.

**En vert:**

- Orbite droite ;
- Glabelle ;
- Sillon naso-génien ;
- Creux des joues.

**En marron:**

- Orbite gauche ;
- Joues ;
- les raccords intermédiaires.



Le camouflage sera en rapport avec les différentes missions et leur environnement. Il est clair que pendant une progression tactique vers l'objectif, le luxe serait de posséder au moins 3 à 4 tenues différentes, chose bien sûr rendue impossible par souci de légèreté. Un tireur se déplaçant par exemple, en milieu neigeux favorisera le blanc, son arrivée en rocailles ou terrain urbain, lui imposera de changer son camouflage. Il sera donc obligé de porter une sous-tenue adéquate, la tenue blanche étant une « sur-tenue ».



LE NOIR sera utilisé pour les nuits noires, sans lune ;  
LE BLEU MARINE sera favorisé par rapport au noir les nuits claires ;  
LE KAKI est un très bon palliatif car il se fond extrêmement bien dans l'obscurité.

## **LE MILIEU**

### **Forêt:**

En forêt, le feuillage, le camouflage artificiel et la peinture sont utilisés pour faire un mélange réaliste et comparables aux textures du terrain. En zone très chaude et humide, une tenue légère doit être portée car la perte hydrique est importante. La végétation est habituellement épaisse ce qui procure un large choix pour le camouflage.



**Zone urbaine:**

Lorsqu'il se trouve en compagnie des troupes régulières, l'O.T. doit s'habiller comme les autres soldats (en milieu militaire) par contre, lorsqu'il opère seul, il doit se fondre dans la zone où il se trouve. Une tenue aux couleurs du combat urbain peut-être portée en reproduisant les tons des débris et des maçonneries de la zone, sans oublier un voile approprié pour casser la forme du visage. Les mouvements doivent être extrêmement lents et contrôlés surtout en plein jour. Le mouvement est toujours préférable dans l'ombre et il vaut mieux être en position aux premières lueurs.

**Désert:**

Normalement, dans le désert ou sur le sable, le camouflage n'est pas indispensable bien que le camouflage multicam ou tan sera recommandé. Comme d'habitude, une tenue avec une couleur cassant la silhouette sera demandée. La plupart du temps, les mouvements devront se faire dans l'ombre.



## Neige:

Dans une zone très enneigée ou dans un bois recouvert de neige, une tenue totalement blanche, avec à la limite, un peu de gris doit être portée. Avec de la neige au sol mais des branches découvertes, un pantalon blanc avec un haut vert et marron sera préféré. Une capuche ou un voile en zone enneigée est très efficace et l'équipement doit être rayé ou totalement recouvert de blanc. En zone enneigée, la luminosité de nuit est presque identique à celle de jour et offre donc de nombreuses opportunités à l'O.T.



## LA GHILLIE SUIT

La ghillie suit est un uniforme de camouflage qui est garni de morceaux d'étoffe de diverses formes et couleurs. Des bandes de garnitures sont pliées en deux et attachées principalement sur l'arrière, les manches, les jambes et les épaules. Les bandes sont ensuite coupées ou usées pour prendre l'aspect de la végétation. La GHILLIE peut aussi comprendre un morceau de tissu camouflé qui, lui aussi, est fixé aux épaules ou dans le dos et qui pourra se rabattre pour servir de voile. Ce voile servira en position d'arrêt pour casser la forme du visage, cacher la lunette, les mouvements des mains et l'éjection des étuis.

Debout, le voile doit descendre jusqu'à l'estomac ou la ceinture afin d'être sûr qu'il couvrira toutes les zones déjà citées. En progression, le voile sera toujours rabattu en arrière pour laisser le champ de vision dégagé. Il ne sera porté qu'à proximité de l'ennemi. La GHILLIE ne rend personne invisible. L'O.T. doit toujours tirer avantage du camouflage naturel. De petites boucles doivent être présentes sur la tenue afin de pouvoir y fixer de la végétation naturelle correspondante à celle du terrain d'opération.



**Tenue de fortune:** Si les éléments nécessaires à la construction d'une GHILLIE SUIT ne sont pas disponibles, une tenue de fortune peut être réalisée.

La garniture peut être remplacée par des morceaux de vieilles chaussettes, couvertures, toile de jute ou, tout autre matériaux utilisable. Le tout est ensuite fixé sur la tenue. Le but est de casser la forme et d'obtenir une texture proche de celle de la ghillie. Les matériaux doivent être usés et tachés à l'aide de boue, tache de café, charbon ou peinture.

Attention, l'huile ou la graisse ne seront pas utilisés à cause de l'odeur. Quand le feuillage vieillit ou que le terrain change, la tenue doit être adaptée. Il faut toujours penser au voile ou au moins à une casquette, camouflée elle aussi.



## LES POINTS IMPORTANTS A RETENIR DANS LE CAMOUFLAGE SONT :

- Penser à sélectionner un camouflage identique des pieds à la tête ;
- Bien se renseigner sur le type de terrain lors de l'élaboration de la mission ;
- Eviter tout objet brillant (camouflage auditif) tel que les gourdes à moitié pleines, etc. Et brillant (camouflage visuel) tel que les cadrans de montre, ...
- Rappeler vous que le camouflage englobe aussi le camouflage par l'odeur !
- Ne pas oublier les gants adaptés ;
- Les chaussures sont la « bête noire » du tireur, il faudra donc soit, les enterrer sous des feuilles ou de la végétation soit, y déposer par dessus un chèche camo soit encore, peindre une vieille paire de brodequins à la peinture à l'huile ;
- Le camouflage du visage, fastidieux et peu agréable sur des missions longues si on a opté pour de la peinture cam, pourra être réalisé à l'aide de filet cam , ou de cagoule cam, la forme du dessus du crâne sera « cassée » par un chapeau de brousse, par ailleurs bien pratique pour y accrocher des feuillages ;

L'arme, elle aussi, devra posséder son camouflage adapté, on l'accentuera aussi sur les lunettes, créatrices de reflets, si le verre n'est pas traité. On se munira donc de cache, et de prolongateur d'objectif. Rappelez-vous aussi qu'au départ du coup, un nuage de fumée et une flamme sont inévitables ! Il faudra donc garder à l'esprit que son poste de tir doit être quitté à chaque coup de feu tiré, même si celui-ci vous semblait excellent. Il faudra l'aménager le plus rustiquement possible, sachant qu'il faudra aussi le quitter très vite.



Attention, la recherche du plus parfait des mimétismes ne peut se faire sans garder à l'esprit des règles élémentaires. A titre d'exemple, éviter de se tenir debout à côté d'un arbre. Ne pas se tenir à découvert sur une crête ou sur un toit de bâtiment. Eviter les grosses différences de couleur entre vous et l'environnement. Garder à l'esprit que votre matériel doit être camouflé avec la même efficacité que vous ne l'êtes vous-même.

**Utilisez le terrain ... ne le subissez pas !**



## **CAMOUFLAGE DU MATERIEL**

### **Le fusil:**

L'un des objets prioritairement concerné par le camouflage est l'arme. Lors de son camouflage, il faut prendre garde que les éléments opérationnels tels que les organes de visée, le canon, le levier d'armement et le puits d'alimentation restent bien dégagés. Des filets de camouflages doivent être attachés à la crosse, à la poignée, au fût, et à la lunette pour casser leurs formes. L'enveloppe et le canon peuvent même être peints. Les fusils d'assaut peuvent aussi être équipés de la sorte du moment qu'ils restent opérationnels. Son camouflage devra être compatible avec votre camouflage de silhouette et ne devra en aucun cas vous gêner dans le maniement de l'arme.

Ce qu'il faut éviter :



Ceci est beaucoup mieux :



**L'optique:**

Les équipements optiques sont camouflés de la même manière. Il faut penser à créer une «casquette» et ou une « chaussette » à l'aide d'un morceau de tissu ou d'un filet camouflé pour éviter les reflets.



### **Sacs et sangles:**

Les sangles et autres brelages peuvent être camouflés par teinture ou en y fixant des garnitures. Le sac peut être recouvert d'un filet attaché en haut et en bas. Là aussi, il faudra fixer des garnitures pour casser la forme. De la végétation peut également être fixée.

