

ENS Louis Lumière

La Cité du Cinéma- 20, rue Ampère - BP 12 - 93 213 La Plaine Saint-Denis Cédex - Accueil: 01 84 67 00 01

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES ET DE RECHERCHE

SECTION CINEMA, PROMOTION 2010/2013

DATE DE SOUTENANCE : LUNDI 24 AU 28 JUIN

**Présence du corps et mise en scène.
Les nouveaux enjeux de la dématérialisation.**

Damien Babikian

50 rue de la paix - 94300 Vincennes - Mail: damien.babikian@gmail.com - Tél.: 06 26 52 17 82

Ce mémoire sera accompagné de la partie pratique intitulée: *SKETCHS*

Directrice de mémoire: Giusy PISANO

Directeur de mémoire associé: John LVOFF

Coordinatrice des mémoires: Giusy PISANO

Coordinatrice de la partie pratique (PPM): Michel COTERET

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes directeurs de mémoire, Giusy Pisano et John Lvoff, pour leur présence à mes côtés pendant ces recherches.

Je remercie très sincèrement les personnes qui m'ont accordé des entretiens pour le temps qu'ils m'ont consacré et pour leur enthousiasme et leur vif intérêt quant à ce sujet: Philippe Balmossière, Christian Guillon, Cédric Guiard ainsi que Frédérique Barkoff qui m'a ouvert les portes des studios de performance capture de *Quantic Dream*.

Je remercie les étudiants qui m'ont aidé et soutenu lors de l'écriture de ce mémoire, Michel, Myriam et Florian Babikian, Charline Maillet, les promotions cinéma 2010/2013 et 2011/2014 et tous les bénévoles qui ont oeuvré au bon déroulement du tournage de ma PPM.

Enfin je remercie la direction des études, Michel Coteret et Françoise Baranger pour l'aide qu'ils m'ont apporté dans la concrétisation de ma PPM.

RÉSUMÉ

La présence d'un acteur, et son corps en particulier, sont soumis à la problématique soulevée aujourd'hui par la dématérialisation. Cette dernière touche le cinéma dans sa globalité. Nous sommes à une période charnière de l'histoire de la production cinématographique qui traverse en effet de profonds bouleversements technologiques. Si le cinéma a définitivement effectué son passage vers le numérique, nous allons, au travers de ce mémoire nous demander ce que devient le corps dans cette grand transition. Est ce que sa nature en est altérée? Le procédé de captation du cinéma consistait à enregistrer une trace, désormais face à la puissance des outils numériques, qui permettent de recréer des univers photo-réalistes, qu'advient il de cette caractéristiques fondamentales du cinéma? Est ce que le corps disparaît derrière l'outil numérique?

Avant de chercher répondre à ces questions, il semble nécessaire de revenir sur la conception même du corps. Il s'agit d'un objet d'étude, dont la définition paraît complexe et dont je tâcherai dans un premier temps d'en synthétiser les conceptions qui l'englobe. Il me faudra ensuite décrypter la place qu'occupe le corps, au sein de la représentation cinématographique et ce en m'attardant sur ses principales étapes de production. J'analyserai ensuite, et de façon plus personnelle, ce qui peut caractériser la présence du corps et comment elle apparaît. Je me J'recentrerai enfin sur l'unité structurante du jeu de l'acteur, déterminée par le geste, afin d'y trouver une réponse à mes questions.

Dans une deuxième partie, j'analyserai ce qu'est le corps au sein du cinéma numérique. Il me faudra pour cela déterminer dans un premier temps ce qui caractérise le numérique, aussi bien techniquement, qu'étymologiquement. Je me poserai ainsi la question de la nature des représentations qu'il engendre, que j'appliquerai ensuite au médium du cinéma. Puisque le numérique engendre de nouvelles esthétiques, je tâcherai de les analyser en replaçant le corps dans mon champ d'analyse. Une fois ce recentrage opéré, je m'attarderai sur la capacité de l'outil numérique à impulser à ces corps un mouvement. Je confronterai alors les processus d'animation traditionnel à la technique dites de 'motion capture' caractérisée par une captation du mouvement. Je m'attarderai en fin de partie sur un procédé particulier de captation du corps, la performance capture. Il s'agit d'un procédé relativement récent qui fait la promesse de préserver la performance de l'acteur malgré sa dématérialisation. J'analyserai donc ce dispositif, en tachant de voir s'il participe d'une redéfinition du corps de l'acteur.

Enfin, je me confronterai au médium du jeu vidéo en analysant d'une part les nouveaux outils qui sont mis à sa disposition et d'autre part en cherchant à déterminer ce qu'il advient des corps au sein de sa représentation. J'analyserai les différentes natures qu'ils traversent, qu'il s'agisse du corps du joueur ou bien du corps projeté à l'écran.

Tout au long de ce mémoire, je tâcherais d'opérer des passerelles entre les différentes parties, en tentant de dessiner les rapports que ces différentes natures de corps peuvent entretenir.

ABSTRACT

The presence of an actor, and his body in particular, are the subject to the issues raised today by dematerialization. This final touch to the cinema as a whole. We are at a pivotal time in the history of film that crosses strong technological mutation. If cinema has finally made its way to digital, we will, through this master, ask what happens to the body in this great transition. Is its nature is altered? The process of the cinema was to record a track. Now with the power of digital tools, that recreate photo-realistic world, what happens to that fundamental characteristic ? Is the body disappears behind the digital tool?

Before trying to answer these questions, it seems necessary to analyse the conception of the body. It is an object of study which carries lots of complex definitions and I'll try, at first, to synthesize them. Then, I will decrypt the place of the body, within the cinematic representation, by an analysis of its main production stages. I will then analyze, in a more personal way, which can characterize the presence of the body and how it appears. I will finally concentrate on the structuring unit of the actor, determined by the gesture, in order to find an answer to my questions.

In the second part, I will discuss the place of the body in digital cinema. I'll have to determine what characterizes it through both technical and etymology terms. I will ask the question of the nature of the representations it generates. Since digital creates new aesthetics, I will try to analyze them, by taking the body in the analysis. Once this refocusing done, I will focus on the ability of the digital tool to create movement. Then I will bring the confrontation between the traditional animation process and the 'motion capture'. I will finally focus on a particular 'motion capture' process; the performance capture. This is a relatively new process that promised to preserve the performance of the actor despite its dematerialization. I will analyze this device in the way of the redefinition of the body.

Finally, I will treat about the medium of video games by analyzing on the one hand the new tools that it brings and on the other by seeking what happens to the body in its representation. I will discuss the different types the body are going through, whether it's the player's body or the body projected on the screen.

Throughout this master, I'll try to make links between the different parts, trying to draw the governing principle that these different types of body share.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION p.11

I. La question du corps en général et au cinéma en particulier p.12

I.A. Qu'est ce que le corps ? p.12

I.A.1. Une conception extrêmement variable. p.12

I.A.1.a. Le corps et l'esprit : Considérations philosophiques.p.16

I.A.1.b. Incidence des sciences dans sa définition : Le somatique et le corps objet.p.17

I.A.1.c. Le corps social. p.19

I.A.2. Vers une sémiotique du corps. p.20

I.A.2.a. Le corps et ses signes. p.22

I.A.2.b. La fonction expressive. p.22

I.A.2.c. La fonction conative. p.24

I.A.3. La salle de cinéma: un exemple particulier de conventions corporelles. p.24

I.A.3.a. Conditions de réceptions. p.24

I.A.3.b. La Caverne de Platon. p.26

I.A.3.c. Le corps du spectateur. p.27

I.B. Le corps mis à mal, le corps rendu vivant: sa place dans la captation. p.29

I.B.1. Incidence de la nature du cinéma sur les corps : de l'absence au fragment. p.29

I.B.1.a. Le corps de l'acteur dans le complexe de la salle de cinéma
contre celui du comédien de théâtre. p.29

I.B.1.b. La question du personnage au cinéma. p.31

I.B.1.c. Les corps cachés. p.33

I.B.2. Les procédés de narration ayant pour pivot central la figure humaine. p.35

I.B.2.a. Une conception particulière dès l'écriture. p.35

I.B.2.b. L'acteur dans le cadre et la focale au corps. p.39

I.B.2.c. Montage figural. p.44

I.C. De la plus petite unité constituante 'le geste',
à la plus métaphysique: la présence. p.49

I.C.1. La chambre claire' et le punctum. p.49

I.C.1.a. Etude du livre de Barthes. p.49

I.C.1.b. Qu'est ce que le punctum au cinéma? p.51

I.C.1.c. Le punctum et le corps. p.53

I.C.2. La présence et le geste. p.54

I.C.2.a. Présence et effacement. p.55

I.C.2.b. La fragmentation à l'oeuvre. p.57

I.C.2.c. Le geste ou l'apprentissage de la présence. p.58

- I.C.3. Le corps de l'acteur dans le cinéma burlesque des années 20. p.60
 - I.C.3.a. Des corps métamorphosés. p.60
 - I.C.3.b. Codes du langage corporel. p.61
 - I.C.3.c. Vers une disparition. p.63

II. Le cinéma numérique, dématérialisation programmée du corps et enjeux esthétiques. p.66

II.A. Le cinéma numérique et l'histoire d'une image recréée. p.67

- II.A.1. Qu'est ce que le numérique ? p.67
 - II.A.1.a. Échantillonnage et quantification. p.67
 - II.A.1.b. Code de représentation commun... et désordre. p.69
 - II.A.1.c. La représentation numérique nouveau média. p.72
- II.A.2. Qu'est ce que le cinéma numérique? p.74
 - II.A.2.a. Le cinéma redéfini: Le virtuel dans la grammaire cinématographique. p.74
 - II.A.2.b. Une nouvelle plastique de l'image. p.77
 - II.A.2.c. La production. p.78
- II.A.3. Le réalisme de synthèse et ses écueils. p.79
 - II.A.3.a. Réalisme cinématographique. p.82
 - II.A.3.b. Écueil du réalisme. p.82
 - II.A.3.c. Nouvelle nature des corps filmés. p.83

II.B. Le corps et le geste : copié ou recréé ? p.84

- II.B.1. Qu'est ce que l'animation 3D? p.85
 - II.B.1.a. Définition. p.88
 - II.B.1.b. Étapes de production et dispositif. p.88
- II.B.2. L'animation et le personnage. p.88
 - II.B.2.a. Codes de l'animation. p.89
 - II.B.2.b. L'animateur, le personnage, l'acteur. p.91
 - II.B.2.c. Le détail: réalisme et effacement. p.92
- II.B.3. La capture de mouvement. p.94
 - II.B.3.a. Rappel et procédé. p.97
 - II.B.3.b. Remise en question de la place de l'animateur. p.99
 - II.B.3.c. et de l'acteur. p.101

II.C. Étude d'un cas particulier: 'la performance capture' p.102

- II.C.1. Nouveau dispositif et nouvelle manière de travailler. p.103
 - II.C.1.a. Origines du dispositif. p.103
 - II.C.1.b. Nouveau concept et technologies. p.103
 - II.C.1.c. Les étapes du processus. p.105

II.C.2. Une redéfinition de l'acteur.	p.107
II.C.2.a. Le corps dans la performance capture.	p.109
II.C.2.b. Nouvelle présence et réticences?	p.110
II.C.3. Portées et Avenirs: les nouveaux masques.	p.111
III. Un médium confronté à la dématérialisation forcée de ses protagonistes: le jeu vidéo.	p.113
III.A. Le jeu vidéo, médium à part?	p.116
III.A.1. Caractéristiques et fondements d'un univers interactif	p.116
III.A.1.a. Qu'est ce que l'interactivité? Son mythe.	p.116
III.A.1.b. La capacité d'immersion du jeu vidéo, confrontation à ses univers.	p.118
III.A.1.c. L'expérience du jeu.	p.120
III.A.2. Le récit dans le jeu vidéo.	p.124
III.A.2.a. La structure narrative.	p.124
III.A.2.b. La mort et les sauvegardes.	p.127
III.A.2.c. La séquence cinématique.	p.129
III.A.3. Le gameplay	p.132
III.A.3.a. Les mécanismes du jeu.	p.132
III.A.3.b. Les répercussions sur l'expérience du jeu.	p.134
III.A.3.c. Étude d'un cas particulier (le point de vue) et répercussions sur l'expérience de jeu.	p.135
III.B. Le corps dans le jeu vidéo	p.136
III.B.1. Le corps du joueur	p.137
III.B.1.a. Et le spectateur de cinéma.	p.137
III.B.1.b. L'expérience physique du joueur (son environnement, sa manette)	p.139
III.B.1.c. L'apprentissage.	p.142
III.B.2. Le corps à l'écran.	p.144
III.B.2.a. Le corps de l'avatar.	p.144
III.B.2.b. Identification et expérience de jeu.	p.147
III.B.2.c. Le corps des ennemis.	p.149
CONCLUSION	p.163
BIBLIOGRAPHIE	p.166.
FILMOGRAPHIE	p.169
TABLE DES ILLUSTRATIONS	p.162
ANNEXES	p.164
(transcription des entretiens avec Philippe Balmossière, Christian Guillon et Cédric Guiard)	

INTRODUCTION

'Le monde visible n'est plus une réalité, l'autre n'est plus un rêve.'

Yeats

Le cinéma a inscrit en son sein, un dévouement sacerdotal pour le partage. Si l'art et la culture sont affaires de spiritualité, comme l'écrit Andreï Tarkovski dans son recueil *'Le temps scellé'*, le cinéma n'en est pas moins soumis à une donnée clé dont il tire sa force, celle d'être un média. Il est un moyen de diffusion à grande échelle. Or, comme l'explique Marshall McLuhan à propos des médias: «*c'est le médium qui façonne le monde et détermine l'échelle de l'activité et des relations entre les hommes*»². Ses caractéristiques propres, tout comme son contexte d'apparition et ses origines, nous laissent à penser qu'effectivement, le cinéma a bouleversé la société qui l'a vu naître, créant pour les individus de nouveaux prolongements de leur corps. McLuhan tire ainsi de nombreux parallèles entre le fonctionnement du corps humain et sa relation avec les médias. Il les considère comme des auto-amputations et associe leur répercussion sur l'individu au jeune Narcisse qui, dans le mythe grec, est fasciné par une extension de lui-même faite d'un autre matériau³.

Ces 'extensions' m'intéressent particulièrement car elles partent du dénominateur commun qu'est le corps. Premier moyen de communication pour l'homme, il n'a besoin d'aucune batterie d'outils pour agir, sa portée est universelle. Un haussement de sourcil sera en tout lieu reconnu comme un salut, s'affranchissant des codes et des cultures, tout comme le seront les expressions de colère ou de joie. La captation de son mouvement est à l'origine de la création du cinéma et il fait partie inhérente des problématiques qui ont généré ce que l'on tend à définir comme une 'grammaire' cinématographique. Les notions de montage et ses inévitables raccords, les valeurs de plans, de profondeurs de champ visuelles et sonores, tous ces paramètres sont entièrement tournés vers la place du corps de l'acteur au sein du cadre.

Par-delà les notions que je viens d'évoquer, le corps a également cette faculté d'être un vecteur privilégié d'émotions. La représentation cinématographique lui permet, à ce titre, d'atteindre une autre sphère d'expression. Le corps y devient objet de fascination. La salle de cinéma et ses conventions, participent d'un rapprochement entre le cinéma et le spirituel. Comme le disait le dramaturge Georges Bernard Shaw *'Le sauvage adore des idoles de bois et de pierre, l'homme civilisé des idoles de chair et de sang'*⁴

¹ TARKOVSKI, Andreï, *'Le temps scellé'* Paris, Ed. de l'Étoile/ Cahiers du cinéma, 2008 p.45

² MCLUHAN, Marshall, *'Pour comprendre les médias'*(1964), Paris, traduit par Jean Paré Ed.Points, 2005 p.82

³ MCLUHAN, Marshall, *'Pour comprendre les médias'*(1964), Paris, traduit par Jean Paré Ed.Points, 2005 p.84

⁴ Epigraphe d'E.Morin *'Les Stars'*,1972, Paris, Ed.Points.

Si la citation s'applique aisément au dispositif du théâtre, nous sommes dans un tout autre paradigme en ce qui concerne le cinéma. La présence, qui était évidente alors, se retrouve décalée. Un dispositif intermédiaire est apparu; celui de l'écran. De plus, l'idole n'a ici de matière organique que la pellicule qui l'expose. Les questionnements sont aujourd'hui, d'autant plus nombreux puisque le cinéma numérique a participé à la disparition totale d'un support tangible. Nous sommes, désormais, face à des procédés de captation qui convertissent les données physiques en informations numériques. Le corps, ainsi capté, se retrouve dé-matérialisé dans un complexe technologique, dont les tenants et les aboutissants demeurent flous. Quel est donc aujourd'hui la place du corps dans ces nouvelles formes de captation et qu'elles pourraient être ses nouvelles voies d'expression ? La citation de Shaw, évoquant la nécessité pour l'homme d'avoir des repères spirituels dans son existence, soulève d'autres questionnements dans cette nouvelle ère.

En effet, quelle que soit ses innovations techniques et stylistiques, le cinéma repose sur un dépôt de réalité, une tentative de produire de l'art au moyen d'une empreinte.⁵ Qu'advient-il quand il est aujourd'hui possible de tout recréer sans avoir eu besoin d'une quelconque prise de vue réelle ? Le corps de l'acteur, point de tension dans le cinéma, en serait-il exclu ? Est-ce que ce manque est synonyme de perte dans la portée émotionnelle de la représentation ?

Avant de tenter de répondre à ces questions, il me semble important d'analyser ce que devient la présence de l'acteur, au sein du dispositif cinématographique. L'émotion transposée l'est toujours par le biais d'un intermédiaire entre l'acteur et le public. L'écran pervertit, d'une certaine manière, cette notion de présence puisqu'il tient toujours à distance l'acteur, de son public. Force est de constater cependant que les émotions, que l'on peut éprouver au cinéma, demeurent vives. Je chercherai donc à savoir par quels moyens le cinéma parvient à contourner cette absence. L'analyse personnelle s'impose à ce stade de la réflexion. Puisqu'il me faut analyser l'émotion que véhicule le cinéma, je déciderai de faire cette analyse au travers de ma propre sensibilité. Mon étude part de la prise de conscience que ce qui m'émeut au cinéma et ce dont je me souviens avec le plus de détails semble provenir d'actions brèves, de gestes. Dès lors, puis-je affirmer que la présence née au cinéma par le geste? Comme il s'agit de détails, qui touchent à la subjectivité du regard, je tenterais de mettre en relation cette observation avec l'ouvrage de Roland Barthes; 'La chambre claire', qui s'articule à partir de la même méthodologie.

Par ailleurs si ma recherche se centre principalement sur l'analyse de la présence du corps de l'acteur, il me semblait utile de m'attarder également sur une autre catégorie de corps; celui du spectateur. Puisqu'il est le lieu d'expression des émotions, il m'a semblé intéressant de l'étudier tant le rapport entre l'acteur, numérique ou pas, et le spectateur était fort. Il y avait également un autre intérêt à analyser ses modes de réceptions. La dernière partie, traitant de la place du corps dans les jeux vidéo, m'a semblé devoir faire face à une possible remise en question de la

⁵ MANOVICH, Lev 'Le langage des nouveaux médias' Ed. Les presses du réel, 2010 p. 510

dissociation entre spectateur et acteur. Que devient-elle lorsque l'interactivité s'immisce dans sa définition?

Les représentations numériques, que je tâcherai d'analyser dans une seconde partie, semblent s'articuler autour de deux grands axes. Si certaines d'entre elles reposent sur le principe déjà cité de captation, l'outil numérique permet également une toute nouvelle forme de représentation, tendant à créer, à partir de rien, une autre matière. L'étude du cinéma d'animation en image de synthèse, participe je crois de cette croisée des techniques tout en usant des mêmes dispositifs utilisés par le cinéma. Le sujet d'étude semblait donc idéal pour répondre en partie à ces questions. J'y questionnerai notamment la place de l'animateur dans l'interprétation du mouvement. Ces corps recréés sont inertes par nature, l'animateur apporte donc un regard externe sur le mouvement qui promet d'être très intéressant, son métier requérant une attention particulière portée mouvements et aux gestes. Il faut au passage rappeler que de consacrer un chapitre à l'animation s'inscrit dans la suite logique marquant l'évolution du cinéma. L'animation numérique, de plus en plus fréquente aujourd'hui, opère en effet un retour aux toutes premières formes de production audiovisuelle.

Néanmoins, face aux nouveaux procédés de captation numérique, le corps se ré-introduit dans le processus et ses mouvements n'ont plus à passer par l'interprétation de l'animateur. Si l'intérêt paraît évident concernant ces nouvelles techniques, nous sommes en droit de nous demander si la récupération des données spatiales d'un corps suffit à retrouver la présence de l'acteur déjà évoquée. Pour appuyer mes questionnements, j'étudierai un procédé technique récent, «la performance capture» qui s'est immiscée dans le processus de création de certaines productions. Elle consiste non seulement à récupérer des données liées aux déplacements du corps de l'acteur, mais surtout et par un procédé quasi similaire, à enregistrer simultanément la performance faciale de l'acteur. Sans constituer une véritable révolution, cette toute nouvelle façon de réintroduire l'acteur au coeur des représentations numériques opère un grand bouleversement des méthodes de travail depuis longtemps ancrées dans l'industrie cinématographique. Quelle est la nouvelle place de l'acteur dans ce processus? Peut on parler d'une re-définition? Je mettrai bien entendu ces questionnements en relation avec l'aspect désormais hyper-réaliste que permet aujourd'hui la technologie dans ce domaine, et me demanderai s'il permet de faire oublier leur nature artificielle.

Enfin, dans une dernière partie, j'aurais aimé m'éloigner de la sphère cinéma pour m'intéresser à l'univers des jeux vidéo qui n'ont cessés, depuis leurs créations, d'entretenir des rapports ténus. Or, il serait réducteur de ne parler que de l'influence du cinéma tant ce média, à l'instar de son aîné, a participé d'un grand rassemblement d'influences et de talents les plus divers. Mon sujet d'étude portant sur la place du corps dans les procédés de captation audiovisuelle, il me semblait fondamentale d'aborder ce média. En effet, ce dernier doit faire face à un impératif particulier, celui de devoir mettre en scène des avatars numériques, entièrement composé de données binaires et de projections vectorielles. Contrairement au cinéma, le choix n'est pas possible et la dématérialisation, forcée. Enlevez l'interactivité, qui est la caractéristique fondamentale des jeux vidéo, leur besoin de narration est intrinsèquement lié à la problématique de la représentation des corps. Il est d'autant plus intéressant de s'y pencher, à l'heure d'aujourd'hui, puisque nous

sommes depuis peu, entré dans une nouvelle ère, celle de l'hyper-réalisme des modèles virtuels. Loin de vouloir dresser deux listes, l'une séparant et l'autre réunissant ces deux médias, j'aborderai leurs interconnexions sans me limiter à la question du récit. Ce serait par essence la première voie à étudier puisque le cinéma est considéré comme un art de la narration⁶. L'identité même d'un cinéma produisant des empreintes a, face à ce nouveau média, besoin d'être redéfinis.

Si j'ai souhaité placer le corps au centre de mon étude, l'analyser au travers des différentes formes qu'il pouvait prendre c'est que très jeune j'ai été confrontés à ces deux médiums sans que je ne juge l'un par rapport à l'autre. Mes expériences vidéo-ludiques et cinématographiques se sont donc croisées et les émotions que j'avais pu éprouver sur ces deux supports se sont mélangées. Je me souviens de ma première rencontre avec un corps de cinéma et de la fascination qu'elle avait pu engendrer. C'était loin d'être le premier film que je voyais, mais c'est à partir de cet instant que je réalisais qu'au-delà de tout ce qui avait été mis en oeuvre dans la production du film, la présence de ce seul corps suffisait à m'émouvoir. Plus encore, cette émotion s'était produite dans une scène à l'action minimale. Un geste en somme. Celui de Marlon Brando se passant lentement de l'eau sur sa tête, lors de sa première apparition dans 'Apocalypse Now'⁷. D'autres suivirent ensuite et ces corps finirent par accompagner mon imaginaire. Celui de Jean Louis Barrault dans 'Les enfants du paradis'⁸, de Gérard Philipe dans 'Les orgueilleux'⁹ ou d'Harvey Keitel dans 'Fingers'¹⁰.

Cette émotion je l'avais pourtant déjà éprouvée avant, mais face à un jeu vidéo. La mort d'un des personnages principaux du jeu 'Final Fantasy VII'¹¹ m'avait alors ému aux larmes. L'être que je voyais avait beau n'être en aucun point réaliste, sa disparition m'avait touché, de la même façon. Cette expérience a été primordiale puisqu'elle a initié un cheminement de pensées, qui me mènent aujourd'hui à rédiger ce mémoire de recherche.

Ce mémoire de recherche se propose donc d'étudier les natures multiples du corps selon l'axe de la dématérialisation croissante; de l'épure du geste au pixel émouvant.

⁶ MANOVICH, Lev '*Le langage des nouveaux médias*' Ed. Les presses du réel, 2010 p. 510

⁷ COPPOLA, Francis Ford, '*Apocalypse Now*', 1979, États-Unis, United Artists, 153 min, couleur.

⁸ CARNÉ, Marcel, '*Les enfants du paradis*', 1945, France, Pathé Cinéma, 205 min, N&B.

⁹ ALLÉGRET, Yves, '*Les orgueilleux*', 1953, France, Mexique, 103 min, N&B.

¹⁰ TOBACK, James, '*Fingers*', 1978, États-Unis, Brut Productions, 89 min, couleur.

¹¹ KITASE, Yoshinori, '*Final Fantasy VII*', Square Product, Japon, 1997

I. La question du corps en général... et au cinéma en particulier.

L'intitulé de ce mémoire le laisse supposer ; le corps et les problématiques qui sous-tendent sa représentation, y feront office de pivot central. Il apparaît cependant nécessaire, dès cette première partie, de nous arrêter sur la question du corps en général. En effet, cette notion déjà complexe se trouve éclatée par son champ d'analyse et nombreuses sont les théories qui s'y sont intéressées. Il sera donc ici question de rappels, indispensables à la suite de mon développement, lesquels ne se veulent en aucun cas exhaustifs.

Le terme de «corps» définit l'unité structurante composant l'être humain, tout à la fois en surface et dans ses composantes internes. Cette conception est toutefois extrêmement variable et, au fil des époques, s'est vue élargie. Il m'a paru donc nécessaire de me confronter en premier lieu à ces définitions du corps.

J'utiliserai ensuite comme une base les différentes notions établies précédemment, pour parvenir à décrypter la place qu'occupe le corps, au sein de la représentation cinématographique. Ainsi, après un bref rappel de ce qui caractérise le complexe 'corps,écran', j'analyserai les différents dispositifs mis en œuvre, qu'ils appartiennent au domaine du montage, de l'image ou de la mise en scène.

Enfin, comme une multiplication des outils d'analyse peut tuer l'analyse, il m'a semblé bon de faire une évaluation moins systématique et plus centrée sur l'affect que j'attache à ces questions. Je partirais pour cela de l'étude du livre écrit par Roland Barthes 'La chambre claire'. Pour parvenir à atteindre et comprendre l'essence de la photographie, celui-ci avait déterminé des outils qui m'ont semblé correspondre à nos problématiques.

Sa résolution de ne pas se plier à un système réducteur, l'emmena à travailler à partir du personnel et, comme il l'explique, de mettre en avant 'non pas un corpus, mais des corps'¹². C'est ce que j'essaierai d'approcher dans cette partie avant de me lancer 'à corps perdu' dans l'univers du tout numérique.

¹² R.Barthes 'La chambre claire: Note sur la photographie', Paris, Ed. Seuil, 1980, p.15

I.A. Qu'est ce que le corps ?

I.A.1. Une conception extrêmement variable.

I.A.1.a. Le corps et l'esprit : Considérations philosophiques.

Dans notre culture occidentale, le corps a toujours eu à se débattre avec deux traditions philosophiques. Aux antipodes l'une de l'autre, celles-ci tendaient soit à rassembler le corps de ce qui l'animait, soit à le dissocier. Le conflit ne pouvait être plus manichéen. La lecture d'éditions encyclopédiques espacées dans le temps est frappante à ce titre. Il est fréquent que la définition qui vaut pour le corps soit, dès les premières lignes, attachée à ce paradigme.

Prenons pour commencer l'ouvrage de référence que représente 'l'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers' édité de 1751 à 1772 sous la direction de Diderot et d'Alembert. La définition nous présente un corps au pluriel pour désigner des substances solides ou figurées.¹³ La distinction y est faite selon des différences d'états de matière, entre deux substances capables d'exister chacune séparément de l'autre.

Il arrive parfois même que cette définition ne soit pas donnée à l'intitulé 'Corps' mais que l'intitulé associe lui-même ces deux notions, en devenant 'Corps et Esprit'. Ainsi cet exemple datant de 1962 dans l'encyclopédie britannique : '*Body & Mind* : (...) *Certain of his (l'être humain) qualities belong to him as a physical body (...) but there are processes within him which are known to himself alone and not obviously connected with any physical organ.*'

L'imbrication n'est pas anodine et ces problématiques se sont posées dans les tout premiers temps de la philosophie. Anaxagore¹⁴ fut le premier à faire cette distinction, considérant que l'esprit qui avait mu la matière était exempt de tout mélange, qu'il était immatériel. On voit donc que la définition donnée dans l'Encyclopédie n'est pas si éloignée de ces considérations.

Elle pose cependant la question de son contexte d'apparition. Rappelons qu'elle est établie par le premier philosophe à avoir pensé la matière sous forme d'atomes. Il est également le précurseur de la maintenant célèbre formule du 'Rien ne se perd, rien ne se

¹³ 'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers' Ed. Tome 4 p 261

¹⁴ Philosophe grec (-500 -428 BC) l'un des tout premiers à avoir apporté la philosophie à Athènes.

créée, tout se transforme'. Malgré cette conscience, quasi prémonitoire, de la structure de la matière, Anaxagore reste ancré à une tradition culturelle forte.

Dans l'histoire de la philosophie, un vaste champ de questionnement, traversé par de nombreuses théories, a concerné la persistance de la personnalité après la mort. Ces réflexions étaient, soit produites sous forme traditionnelle et religieuse, soit par la voie philosophique. La mort du corps était certes observable mais, concernant celle de l'âme, l'avis des penseurs était plus réservé. Ils préféraient parier sur la persistance d'un esprit plus élevé.

Ainsi, Socrate dans le Phédon exprime sa pensée face à sa mort prochaine. 'Est-ce autre chose que la séparation de l'âme d'avec le corps ? On est mort quand le corps séparé de l'âme reste seul, à part, avec lui-même, et quand l'âme, séparée du corps, reste seule, à part, avec elle-même'¹⁵. La mort ne serait ainsi qu'une étape, une transformation physique qui verrait s'opérer la scission de substances aux natures antagonistes. L'une, périssable et corrompue, l'autre immatérielle mais surtout immortelle.

Cependant ce serait faire un grand raccourci que de dire que cette dissociation du corps et de l'esprit provienne des angoisses qui ont depuis toujours habitées l'homme. Force est de constater que la distinction énoncée plus haut ne correspond qu'à une pensée particulière, celle du monde occidental. Ainsi la philosophie chinoise, pour ne citer qu'elle, ne croit pas que l'âme donne vie au corps, mais plutôt que l'âme apparaît après un enrichissement de la vie corporelle. Ce qui prend à revers quelques-uns des préceptes établis jusqu'alors.

La dualité 'Corps/Esprit' qui existe en Occident, nous mène à un véritable conflit entre ces concepts. Une partie des philosophes invite ainsi à se défaire du corps car jugé trop pernicieux. Il revient par ailleurs à Platon d'avoir fondé ce dualisme. Il explique toujours dans le Phédon que : '*Le corps nous induit en erreur, il faudrait se débarrasser du corps pour accéder à la vérité*'¹⁶.

Sa logique est limpide ; si on se contentait de répéter ce que dit notre corps, nous pourrions ainsi argumenter en faveur d'une terre qui serait plate et de corps célestes de grosseur bien inférieurs à ce qu'ils sont en réalité. Or l'erreur ne vient pas de la perception

¹⁵ Platon, Phédon, 64c, trad. Chambry.

¹⁶ *Idem*

des sens, mais du jugement de l'individu à prendre acte de son ressenti. C'est un thème qu'il reprend dans l'allégorie de 'La Caverne' que nous aborderons plus tard.

L'apport d'Aristote pour nuancer ces termes est primordial. La pensée aristotélicienne offre une première définition de la psychée. Il l'établit comme une forme inhérente de la vie étroitement liée à la somatique, notion que je développerai plus tard. Cela consiste donc en l'attribution, pour ces deux nouvelles conceptions, de fonctions différentes. De ce fait, il va les distinguer sans pour autant les séparer l'une de l'autre.

Descartes, pour qui l'âme et le corps demeurent des substances indépendantes, mène également une réflexion plus nuancée à ce propos. Dans les 'Principes de la philosophie'¹⁷, il considère que leur union est possible et que : 'certaines choses que nous expérimentons nous-mêmes, ne doivent pas être attribués à l'âme seule, ni au corps seul, mais à l'étroite union qui est entre eux'. Enfin dans ses 'Méditations métaphysiques', il continue d'être tiraillé par ces questionnements sans y apporter de réponse satisfaisante en tout cas. 'Je me persuadais aisément que je n'avais aucune idée dans mon esprit, qui n'eût passé auparavant par mes sens'¹⁸. Il affirme dans un premier temps l'importance du corps dans l'accession au monde, puis il nuance son propos. Il estime en effet que ces sens peuvent parfois le tromper et qu'il ne peut s'y fier aveuglément.

Comme nous pouvons nous en apercevoir, à l'inverse de sociétés 'primitives' qui considèrent que le corps est un élément constitutif de la personne et un élément parmi d'autres dans la nature, les penseurs des sociétés occidentales en sont pendant très longtemps restés à la scission établie par Anaxagore. Une autre partie des philosophes a cependant pensé qu'au contraire, il était nécessaire de recentrer le discours sur le corps.

Maurice Merleau-Ponty¹⁹, dans 'L'œil et l'esprit', prend pour exemple son regard porté sur le fond d'une piscine. '*Je ne voyais pas le carrelage de la piscine malgré l'eau, mais à travers l'eau, à travers l'épaisseur de la chair*'²⁰. Il y désigne tout à la fois l'eau qui recouvre le fond et le système oculaire dont il dispose. Par cette affirmation, Merleau Ponty s'insurge contre l'idée que le corps est un obstacle, qu'il faudrait l'évacuer pour accéder à

¹⁷ René Descartes 'Les principes de la philosophie' dans 'Œuvres philosophiques de Descartes publiées d'après les textes originaux par L.Aimé-Martin'. p 298

¹⁸ 'Œuvres de Descartes' Ed.1850 p 115

¹⁹ Philosophe français (1908-1961) et phénoménologue majeur qui fût l'un des premiers à engagé ses recherches en relation avec les sciences et principalement la psychologie descriptive.

²⁰ Maurice Merleau Ponty 'L'œil et l'esprit', Paris, Ed. Gallimard, 1964, p.70-71

l'être. À ceux qui prétendraient qu'il faut enlever l'eau pour voir vraiment le carrelage, il affirme qu'on voit le carrelage par l'eau. Il réhabilite l'entre deux et s'installe du côté de l'incarnation. Son postulat porte sur le fait qu'il ne faut pas chercher à dire ce qu'est le monde, mais plutôt chercher à l'expérimenter, à l'éprouver avec son corps. Cette focalisation sur le corps et les messages qu'il pouvait recevoir, il rejoint ainsi une notion que je développerai dans la dernière partie de ce chapitre.

*'Je ne pourrais croire qu'à un Dieu qui saurait danser'*²¹ écrivait Nietzsche pour défendre lui aussi son choix du corps comme modèle de la pensée. Il estimait que le doute qu'émettait Descartes à propos du corps ne faisait que révéler le profond mépris qu'il lui portait. Il faut pour Nietzsche échapper à cette image d'un corps misérable, fragile et dépendant car il pourrait permettre à la pensée de se surpasser en la rapprochant d'instincts dominants car le corps *'est une représentation exacte de notre unité subjective'*²².

Il semble illusoire de tenter d'évoquer toutes les théories qui ont placé le corps au centre de leur problématique, et cela en quelques pages. Ce bref aperçu nous aura cependant renseigné sur le paradoxe séculaire motivé par la dualité entre le corps et l'esprit dans la pensée occidentale.

Quand bien même il m'apparaît plus cohérent de parler de quelque chose d'englobant concernant les questions du corps, je ne pouvais pas évincer ce conflit de ma recherche. Il me paraît d'autant plus intéressant que les problématiques qui l'animent s'imbriquent explicitement avec mon sujet. Bien avant que les premiers ordinateurs ne fassent résonner leurs bips de démarrage et ne métamorphosent le monde dans un nouveau langage, le tout manichéen langage binaire, la dualité opposant le corps à l'immatérielle semblait s'être déjà invitée dans le débat.

²¹ Ainsi parlait Zarathoustra (1885), Friedrich Nietzsche (trad. Henri Albert), éd. Société du Mercure de France, 1898, partie I, chap. « Lire et écrire », p. 50

²² Frédéric Nietzsche: Fragments posthumes (1885), Paris, Gallimard, XI, p.375

*I.A.1.b. Incidence des sciences dans sa définition:
Le somatique et le corps objet.*

Ces questions d'ordres philosophiques, qui appellent au seul cheminement de la pensée, trouvent dans les disciplines scientifiques une concrétisation à leur questionnement. Comme nous l'avons vu plus haut, la question du corps est pervertie par un très large contentieux philosophique. Nous aurions tendance à penser que la science, reposant entièrement sur l'observation objective de phénomènes physiques et chimiques, ne s'embarrasse pas de ces nombreuses considérations. Or, nous allons voir que cette hypothèse n'est vraie qu'en partie.

Centrés sur notre objet d'étude, les systèmes scientifiques appréhendent et expérimentent la vie du corps de l'homme, son fonctionnement et ses infections. L'affirmation d'une nécessité scientifique et morale de se séparer des sens, pour mener une observation objective revient à devoir maîtriser les phénomènes propres au somatique. Parler de soma c'est établir que, par le biais des lois naturelles et physiques, l'ont puisse établir un ensemble des explications causales. La somatique est ainsi héritière du cartésianisme. Elle s'est constituée comme l'application d'une pensée scientifique et technique exempte de tout autres domaines (philosophique, métaphysique, religieux etc.)

Cette focalisation sur le soma, si elle apparaît logique, n'est pourtant pas la plus judicieuse. Estimer que le corps humain est un objet, relevant seulement de la physiologie, couperait l'étude des liens aujourd'hui confirmés entre l'état psychique de l'individu et de ses répercussions au niveau somatique. Ce serait aussi se séparer de tout l'apport de la psychanalyse, pendant longtemps tenu aux études de Freud²³.

La dualité qui était de mise jusqu'alors se trouvait balayé par le concept de conversion somatique, phénomène observé par Freud dans les manifestations d'hystérie. Il définissait ce concept comme la tentative de résolution d'un conflit psychique dans des symptômes somatiques. Le corps semblait, par un certain nombre de symptômes, exprimer des représentations refoulées. Il fallait dès lors reconnaître qu'une connaissance approfondie du fonctionnement du corps était indispensable mais qu'elle ne faisait pas tout. Se focaliser sur la part somatique de l'individu revenait en partie à s'occuper de traiter les conséquences sans se soucier de leurs causes.

²³ Sigmund Freud (1856-1939) neurologue autrichien connu comme étant le père de la psychanalyse.

Appuyant cette imbrication mais fonctionnant à l'inverse, les récentes avancées dans le domaine des neurosciences ont permis de cartographier toujours plus précisément les différentes zones du cerveau. Les interactions entre ce que peut ressentir un individu et l'incidence physiologique de ces émotions nous mène toujours plus vers une réévaluation du somatique dans un élargissement de ses domaines d'action. Il a été par exemple étudié le phénomène qui tend à rendre les souvenirs d'expériences passées, toujours plus agréables qu'ils ne l'étaient dans un premier temps. Après recherches, il a été établi que si cette transformation s'opérait, c'était en grande partie dû à la structure de notre cerveau. Le centre s'occupant de stocker les souvenirs ou centre de mémoire à long terme, est situé juste à côté de la zone dites du '*Striatum Ventrale*' qui constitue le centre des récompenses. Cette proximité atteste des interactions qui peuvent agir au niveau physiologique et permettrait d'expliquer le caractère agréable de nos souvenirs.

Le schéma dégagé par Freud confère à la psychanalyse les outils pour appréhender d'une nouvelle manière le somatique. Conduisant même à redéfinir ce dernier comme l'inconscient lui même.

I.A.1.c. Le corps social

Je prenais tout à l'heure l'exemple de la philosophie chinoise, afin d'avoir une vision alternative des notions évoquées plus haut. L'intervention d'une autre culture dans la réflexion permettait de révéler d'importantes différences de considérations. Or si les cheminements de pensée de deux cultures peuvent diverger, nous pouvons supposer qu'à l'échelle de la société, les répercussions sur le corps de l'individu auront une certaine importance.

Les travaux menés par de nombreux anthropologues, tendant à replacer le corps dans son rapport au monde et à autrui, se rapprochent à cet égard d'une pensée qui sortirait des sentiers 'rationnels' posés précédemment. La position des chercheurs est d'ailleurs assez similaire à la conception qu'ont les sociétés 'primitives' du corps. Pour ces sociétés, il est un élément constitutif de la personne et du monde qui l'entoure. Il perd son autonomie pour se retrouver appartenir à un groupe qui va instituer sa propre nature.

Dans de nombreuses sociétés africaines, la conception du corps est dès la naissance reliée à des questions d'hérédité qui détermineront le devenir social de l'individu durant sa vie

entière. Le nouveau né peut ainsi être la réincarnation d'un aïeul et la communauté s'accordera dès lors à lui attribuer les traits psychologiques du défunt.

De la même manière, la surface externe du corps humain fait aussi l'objet d'une évaluation sociale variable. Il existe universellement une pensée de la conformité corporelle, qui sépare le normal, de l'anormal. On remarque d'ailleurs assez souvent que, pour être socialement approuvé, il faut que notre corps soit 'retravaillé'. Cela vaut pour une acceptation de notre corps à l'égard d'autrui. L'exhibition de ce corps immédiatement signifiant va lui permettre d'accéder à certains statuts. Cela passe par un réarrangement du corps lui-même (coiffures, tatouages, peintures, scarifications et piercings par exemple) ou bien par des appareils (vêtements, cosmétiques etc...). Le corps se trouve alors avec un système de signes immédiatement identifiables par le regard. Ces signes, qui fonctionnent comme un puits d'informations, feront partis des notions développées dans le chapitre suivant 'Vers une sémiotique du corps'.

On peut également ajouter que les modalités dynamiques du corps (gestes et déplacements) sont étroitement dépendantes du contexte culturel. Marcel Mauss²⁴ est l'un des premiers anthropologues à avoir pris l'initiative de noter comment variaient, en fonction de l'éducation reçue, ces dynamiques.

Il a ainsi établi, à travers de nombreux exemples, que ces '*habitudes varient non pas simplement avec les individus et leurs imitations, elles varient surtout avec les sociétés, les éducations et les convenances*'²⁵. Il prône ainsi la triple considération qu'il nommera être celle de 'l'homme total' qui consiste à étudier les rapports constants entre le biologique, le psychologique et le sociologique. On trouve notamment dans ses recherches une étude portant sur les modes de marches des jeunes femmes françaises qu'il pense influencées directement par le cinéma Américain. Cette influence que peut avoir le cinéma sur les modes d'expression fera l'objet d'un développement plus tard. Ainsi, comme le montre cet exemple, dans ces manières d'utiliser son corps, même si l'éducation semble tenir une place essentielle, la notion d'imitation ne peut être éludée.

Prenons l'exemple d'une piste de danse. Pour l'individu n'y ayant jamais été initié, la première issue pour lui va être de regarder aux alentours et d'imiter une technique qui lui paraît convenir. L'imitation intervient d'une part, selon son propre jugement, et d'autre

²⁴ Marcel Mauss (1872-1950) considéré comme le père de l'anthropologie française.

²⁵ Marcel Mauss http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthropo/6_Techniques_corps/techniques_corps.pdf (p7)

part parce que l'individu observe une technique appliquée par un autre. Sans autre référentiel, le néophyte va donc attribuer à cet autre une certaine confiance, et reproduire ses gestes. Et par le terme 'individu', je cachais bien entendu l'expérience personnelle du piètre danseur que je suis.

Blague à part, la sainte trinité de 'l'homme total' est donc ici convoquée ; il y a l'ascendant psychologique de l'autre, les codes sociologiques du lieu, et physiologiquement, la mise en œuvre de l'imitation. D'autres facteurs ont bien entendu pu jouer, besoin sociologique et psychologique de plaire ou de s'abandonner, sans oublier le facteur physiologique dû à l'absorption d'un désinhibiteur etc...

Mauss cherchait à regrouper des actes perpétrés dans des domaines aussi différents que les actes traditionnels de la religion, les actes quotidiens ou de la vie commune, les actes moraux et les actes purement techniques. Pour y parvenir il mit en place le concept des techniques du corps. Il considérait alors que l'instrument n'était pas obligatoire pour qu'il y ait technique car ce serait omettre le corps en tant que premier instrument naturel de l'homme. Ce qui ressort de son étude, c'est qu'il révèle que nous nous trouvons partout en présence de montages physio-psycho-sociologiques de séries d'actes. Il n'y a que des engrenages et non des causes, sauf dans les cas de création. Là aussi la question du geste dans le domaine de la création sera plus tard abordée²⁶.

I.A.2. Vers une sémiotique du corps.

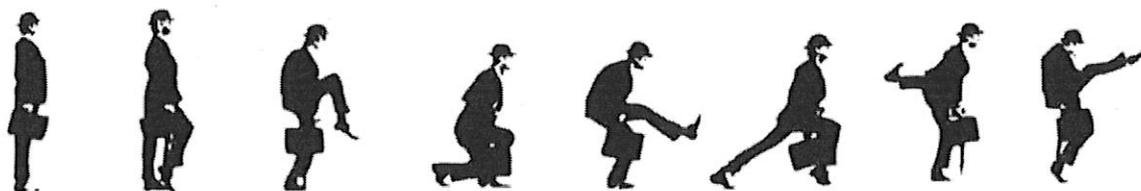
Cette première partie nous a permis au fil de l'histoire des théories qui s'y sont intéressées d'établir une série d'outils indispensables. La compréhension du corps passerait par l'entremêlement de ces trois domaines que constituent physiologie, psychologie et sociologie. Même si cette conclusion peut nous paraître évidente aujourd'hui, il m'a semblé bon de rappeler les considérations qui avaient été éprouvées jusqu'alors. Les études de Marcel Mauss révèlent une approche particulièrement intéressante des modalités mais elles semblent soulever une autre question. Ces techniques du corps paraissent en effet mener notre recherche vers une autre dimension de cette extension qu'est notre corps. Se pose en effet la question du corps comme premier moyen d'expression mis à la disposition de l'individu ; du corps comme un média.

²⁶ Dans la partie I.C.2.c

1.A.2.a. Le corps et ses signes

Le corps est le lieu et l'instrument d'utilisation de plusieurs systèmes de signes. Comme nous l'avons vu plus haut, les signes gestuels, qu'ils soient transmis ou inné, les attitudes corporelles et leur contexte d'apparition sociale mais également les codes vestimentaires ou cosmétiques, tous concourent à faire du corps une mine d'informations destinées d'une part à leur reconnaissance et d'autre part à leur partage.

Mauss affirmait, dans sa conférence sur les techniques du corps, qu'il n'existait pas de façon naturelle de marcher. Passons sur l'évidence physiologique qui impose à l'individu de poser un pied devant l'autre pour avancer, force est de constater qu'une quasi infinité de possibilités existe dans cet intervalle. Le sketch créé par les Monty Python 'The Ministry of Silly Walks' dans leur show télévisuel 'Monty Python's Flying Circus' en 1970 s'impose comme une référence qui prend à la lettre les théories de Mauss.



'The Ministry of Silly Walks', sketch brisant les conventions corporelles. Fig.1

Partons du principe que, tel John Cleese, nous nous déplaçons tous ainsi. La problématique ne se poserait pas. Prenons par contre un individu appliquant cette démarche dans notre société occidentale. Dès lors en rupture avec les conventions, le sujet produirait inmanquablement du sens auprès des individus qui l'entoureraient. Devant ces gesticulations, beaucoup trop complexes pour être naturelles, et répondant donc à une logique propre, les observateurs ne pourraient s'empêcher, soit de s'expliquer les raisons de cet énergumène, soit de tout simplement le rejeter. Dans les deux cas, l'observateur répondrait à ce besoin, dont nous reparlerons plus tard, de l'impression de réalité cher au spectateur de cinéma. Il s'agit d'un processus naturel qui va permettre au spectateur de cinéma de se raconter une temporalité, un espace cohérent, à partir d'une narration en apparence morcelée.

La parenthèse agrémentée d'humour britannique maintenant refermée, cet exemple fait ressortir une notion qui n'avait jusqu'à maintenant qu'était évoquée. Le corps, pris dans des réseaux de signes qui le conditionnent, le façonnent, le donne à voir, a la faculté de transmettre de l'information et plus encore de créer du sens. La question qui se pose désormais, dans cet immense domaine où les signes paraissent s'engendrer, se multiplier à l'infini ; peut on y introduire un principe d'ordre? Établir une classification n'est pas ici un acte anodin. Il nous permettra par la suite d'user d'un vocabulaire précis pour désigner les différentes relations existantes entre l'usage fait du corps et sa réception. Ces interactions parcourant l'ensemble de ce mémoire de recherche, il était nécessaire d'établir rapidement un lexique adéquate. Cependant, par soucis de clarté, je ne vous livre pas ici le déroulé de la réflexion (trouvable en annexe) mais plutôt le résultat déjà opérationnel. Son déroulé m'a parut trop lourd pour faire partie de l'étude principale.

Retenons simplement qu'à partir d'un modèle établi par Roman Jakobson autour de la communication verbale, il m'a été possible de déterminer un peu plus précisément ce qui faisait sens dans le langage corporel. En tout cas de me rapprocher d'un modèle déjà éprouvé par les linguistes afin de ne pas m'en tenir à la simple hypothèse d'un langage du corps. J'ai pu observer que les différentes fonctions établies par Jakobson trouvaient un reflet corporel mais que seulement deux d'entre elles recoupées de façon pertinente ma problématique centrée sur le corps de l'acteur.

Dans le modèle de Jakobson (consultable en annexe), nous avons donc :

-La fonction conative, centrée sur le destinataire.

-La fonction expressive ou émotive qui est centrée sur le destinataire.

Quelques repères avec le langage s'imposent. Dans la langue, la couche purement émotive et expressive est représentée par les interjections. Plus concrètement, elle est là pour informer le récepteur de sa propre personnalité ou de ses pensées. Concernant la fonction conative, on peut établir que l'utilisation de l'impératif est l'expression grammaticale la plus juste pour l'exprimer. Elle est en effet utilisée par l'émetteur pour que le récepteur agisse sur lui même et s'influence.

I.A.2.b. La fonction expressive

Revenons maintenant au corps. Nous parlions plus haut des interjections pour désigner la fonction expressive. Or, il est intéressant de noter la simplicité d'application de cette fonction à une signifiante du corps. En effet, les interjections elles-mêmes sont souvent accompagnées de petits gestes visant à renforcer leur poids. Ainsi compris dans la fonction expressive nous retrouverons toutes les mimiques gestuelles qui sont là pour intensifier la force d'une phrase en y ajoutant du contenu. Par exemple un haussement d'épaule marquant l'incapacité à fournir plus d'informations. Le doigt tendu sur la tempe et en rotation pour signifier la folie, le haussement de sourcil ou le clin d'œil invalidant le contenu d'un message oral.

Dans de nombreux cas elle peut se substituer totalement à l'énonciation verbale (l'affirmation et la négation semblent même acquises avant le langage). C'est le cas dans le cinéma burlesque qui a beaucoup joué de cette fonction, faute de l'appui du langage parlé. On peut également évoquer ici tous les signes qui se surajoutent au message ou s'y substitue sans intention particulière de la part de l'émetteur.

C'est la gestuelle involontaire, l'acte manqué développé par Freud :

' À toutes ces occupations, qui apparaissent comme des jeux, le traitement psychique découvre un sens et une signification auxquels est refusé un autre mode d'expression' ²⁷.

Ainsi les gens qui se tiraillent la barbe sans s'en rendre compte ou bien sortir ses clés devant la maison d'un autre au lieu de sonner, tous ces actes nous mènent à la conclusion que le corps peut être traversé par des intentions non signifiantes que l'étude psychanalytique pourra révéler. Ces gestes se révèlent en dehors de toute communication.

I.A.2.c. La fonction conative

On retrouve ici le corps signifiant et intensifiant un discours centré sur le destinataire du message. A la différence de la fonction expressive, nous sommes ici face à la partie du langage du corps sans lequel le discours serait inopérant. Cependant les deux ne sont pas

²⁷ Sigmund Freud, 'Psychopathologie de la vie quotidienne' p149
http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/psychopathologie_vie_quotid/psychopathologie.pdf

dissociés puisque si nous prenons l'exemple d'un orateur, la fonction conative de son discours sera d'autant plus puissante que la fonction expressive y sera centrale. Quintilien a établi que la qualité intrinsèque de ce que nous avons composé dans notre esprit est moins importante que la façon dont nous le débitons, parce que l'émotion de l'auditeur dépend de ce qu'il entend. «*C'est ainsi qu'au théâtre, la même voix, les mêmes accents produisent plus d'effet sous le masque du personnage que l'on représente*»²⁸, nous pourrions ajouter à cet énoncé que l'émotion de l'auditeur dépend de ce qu'il entend et de ce qu'il voit. Albert Mehrabian est devenu célèbre pour ses recherches sur la différence d'impact entre messages verbaux et non verbaux. Il a d'ailleurs établi une règle (dites des 7% - 38% - 55%²⁹) qui établissait que lors d'un échange, 55% se faisait de manière visuelle. Certaines études de commerce ont développé ces règles à l'extrême établissant selon l'âge ou le statut social de l'individu à qui nous nous adressons, qu'elle posture, attitude, ton il était préférable d'adopter.

Si nous transposons l'analyse à notre sujet d'étude, ces fonctions accés sur l'élaboration d'un sens par les gestes, semblent être une base pour l'acteur. Je pense encore au cinéma burlesque ou bien au comédien qui au théâtre adresse son jeu tout à la fois à son partenaire et au public. Dans les deux cas l'absence d'une expressivité corporelle peut mener à une perte quantitative et qualitative des messages qui seront transmis pendant la représentation.

²⁸ Quintilien '*Institution oratoire*' Livre VI p.127

²⁹ Ses études ont porté spécifiquement sur la manière dont nous communiquons nos émotions et par sa formule en a conclu que 7% de la communication était verbale, 38% était vocale et 55% était visuelle. Cette formule ne s'applique bien entendu pas à tout types de situations.

I.A.3. La salle de cinéma:

un exemple particulier de conventions corporelles

«L'histoire du cinéma et l'évolution de son public pourraient s'écrire à travers les lieux qui ont servi à son culte, des catacombes d'avant hier aux chapelles d'aujourd'hui, en passant par les églises et les cathédrales d'hier: arrière salles de café, voitures et tentes foraines, nickelodeons, théâtres et café-concerts reconvertis, gigantesques salles populaires des années vingt et trente (tel le 'Gaumont-Palace), salles moyennes de l'après guerre, petites salles-salons des années soixante dix...»³⁰

Vincent PINEL, *Techniques du cinéma*

La salle de cinéma semble présenter un dispositif complexe et déroutant. Qu'il s'agisse du corps projeté, gigantesque et hypnotique, ou bien de celui du spectateur, demeurant immobile et silencieux, les corps sont mis à rude épreuve, traités en dehors de leurs états naturels. L'espace dans lequel les films sont vus s'est modifié selon les époques comme la nature du spectacle attaché aux projections publiques. Cette transformation a influé bien entendu sur la réception des oeuvres et sur la nature du corps des spectateurs.

I.A.3.a. Conditions de réceptions

Plusieurs caractéristiques majeures semblent présider à la nature de ces corps. Nous nous retrouvons dans un espace de vie régit par des lois aussi bien sociologiques que culturelles. Lors d'une séance au cinéma, les spectateurs vont à la fois vivre une expérience collective et auto réguler leurs conditions de projection. Le silence et l'immobilité peuvent nous apparaître comme des conditions nécessaires à la bonne réception de l'œuvre, mais il s'agit bien plus de faits culturels que des caractéristiques constituantes de la salle. Si nous respectons aujourd'hui le silence de façon quasi religieuse, par le passé l'expérience des cinémas qui tournaient en continu, par exemple les Nickelodeons³¹ américains, atteste de son instauration plus tardive. Lev Manovich

³⁰ Vincent Pinel *'Techniques du cinéma'*, Paris, PUF, Que sais-je?, 2012, p.126

³¹ Un **Nickelodeon** était un type de petite salle de cinéma de quartier du début du xx^e siècle en Amérique du Nord. Le nom provient de l'américain « *nickel* » et du grec « *odéon* », qui désignent respectivement la pièce de 5 cents (celle que les spectateurs devaient glisser dans un tourniquet pour accéder à la salle), et un édifice pour la musique.

parle de l'instauration de ce régime spectatorial comme du passage d'un langage primitif à un autre dit 'classique'.

'L'espace de la salle et celui de l'écran étaient nettement séparés, un peu comme au théâtre ou au vaudeville. Les spectateurs étaient libres de réagir aller et venir, de se tenir psychologiquement à distance du monde virtuel du récit cinématographique'³²

Cet espace se développe en dehors d'une expérience humaine classique. Le mutisme du spectateur et l'obscurité qui l'entoure ne pouvaient qu'avoir pour effet de centrer son attention et de le placer à l'intérieur du récit. Nous verrons plus tard que pour de nombreux théoriciens c'était aussi l'y enfermer.

Comme le rappelait Henri Alekan³³, dans son livre *'Des lumières et des ombres'* : «*La lumière est notre premier et invincible environnement (...) son absence nous rappelle au néant, retranche l'homme de l'univers et le paralyse*»³⁴. L'obscurité est donc anxiogène par nature. Une fois mise en relation avec la lumière, ce complexe va avoir un impact physiologique engendrant des correspondances psychologiques. Concept désignant le domaine de la photographie au cinéma, il peut être étendu à cet espace de la salle pour concrétiser l'impact profond qu'elle peut avoir sur l'expérience du spectateur. Le silence, l'obscurité et l'immobilité sont les trois caractéristiques essentielles de l'institution cinématographique et ne sont liées en aucune manière au champ lexical du voyage.

Ce paradoxe trouve ses racines en premier lieu dans ce que Lev Manovich appelle *'l'écran classique'*³⁵, c'est à dire cette surface plane et rectangulaire qui fonctionne comme une fenêtre ouvrant sur un autre espace et dont l'image qui y est projeté emplit tout l'écran. Le régime spectatorial consiste à faire fusionner le spectateur avec l'espace de l'écran et par ce biais à le faire voyager sans qu'il ait besoin de quitter son siège. L'écran a créé selon l'expression de l'historienne Anne Friedberg *'un regard virtuel mobilisé'*³⁶, dont la mobilité artificielle échappant à l'immobilité de la photographie, premier médium de captation, fut payé par une autre forme d'immobilité.

³² Lev Manovich *'Le langage des nouveaux médias'* Dijon, Ed. Les presses du réel, 2010, traduit par Richard Crevier, p. 219

³³ Henri Alekan (1909-2001) Grand chef opérateur Français ayant travaillé entre autre avec Jean Cocteau, Wim Wenders ou Raoul Ruiz.

³⁴ Henri Alekan *'Des lumières et des ombres'*, Paris, Ed du Collectionneur français, 1998, p.25

³⁵ Lev Manovich *'Le langage des nouveaux médias'* Ed. Les presses du réel, p. 204

³⁶ Anne Friedberg *'Window Shopping: Cinema and the Postmodern'* Berkeley University of California Press, 1993, p. 2, citée par Lev Manovich dans *'Le langage des nouveaux médias'* p.219

I.A.3.b. La Caverne de Platon

De nombreuses hypothèses tendent à rapprocher les conditions de réception d'un film avec l'allégorie établie par Platon dans 'La caverne'. Le théoricien du cinéma Jean Louis Baudry est peut-être celui qui insiste le plus sur cette analogie, voyant dans l'immobilité le fondement même de l'illusion cinématographique. C'est dans une demeure souterraine, ressemblant à une caverne, que se déroule cette histoire. Des hommes sont enchaînés face à un mur sur lequel se projettent les ombres d'un monde qu'ils n'ont jamais pu voir. Dépourvus de toutes connaissances de ce monde, ils n'ont de la réalité que des schémas erronés ou partiels. Le principe est de laisser à l'un d'entre eux la possibilité d'accéder à la connaissance du monde extérieur. Revenu ensuite parmi ses camarades, il essaie de partager son expérience, mais se heurte à une incompréhension hostile. Ces nouvelles données bousculent en effet leur quotidien et remettent en cause leur précepte d'existence.

Platon désigne par la caverne le monde sensible et l'allégorie tend à dénoncer ces individus qui pensent accéder à la vérité par leur sens. Comparer la salle de cinéma à ce concept reviendrait encore une fois à essayer d'isoler les éléments les uns des autres sans jamais concevoir les relations qu'ils entretiennent. Cela facilite peut-être l'analyse, mais cela ne correspond que partiellement à la vérité. Christian Metz³⁷ reprend donc cette allégorie à sa manière en comparant la salle de cinéma à un aquarium 'où les spectateurs absorberaient tout par les yeux et rien par le corps'³⁸.

Je trouve la pirouette fautive. D'une part car, malgré l'incapacité du poisson à fermer les yeux, qui force l'association avec un spectateur aphasique, je crois justement qu'une grande partie de sa relation au monde est faite à travers son corps. D'autre part, je crois qu'après avoir développé les précédentes notions, il apparaît difficile de rejeter entièrement le corps du spectateur ou plutôt la pluralité des corps se serrant dans les salles de cinéma. La réception du film n'est pas la même, que l'on se retrouve seul ou dans une salle de cinéma bondée. Le phénomène est d'autant plus sensible en présence de genre particulier comme la comédie ou le film d'épouvante. Par exemple, il suffit souvent d'entendre un rire particulier pour déclencher le notre (on parlera de rire communicatif et par ailleurs en sémiologie, le rire a été interprété par Bergson comme un

³⁷ Christian Metz (1931-1993) Théoricien français de la sémiologie du cinéma.

³⁸ Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, Paris, UGE, p.119

moment de rupture de l'ordre social³⁹). Nous apercevons d'autres individus appliquant les mêmes gestes ou semblant éprouver les mêmes émotions. Toutes ces expériences enrichissent la représentation sans que l'on doive nécessairement les mettre à part et font parties intégrantes du dispositif mis en place par le complexe 'salle/spectateur'.

1.A.3.c. Le corps du spectateur

Les écrits abondent concernant la situation du spectateur qui, comme nous l'avons vu, tend à l'effacement de son corps lors de la représentation. Peut-être ai-je l'esprit aventureux en m'opposant aux nombreuses théories aboutissant en ce sens, comme celle établie par G. Debord sur le statut particulier du spectateur, parlant de son aliénation au profit de l'objet contemplé : *« plus il contemple, moins il vit; plus il accepte de se reconnaître dans les images dominantes du besoin, moins il comprend sa propre existence et son propre désir »*⁴⁰. Debord semble renier ce pouvoir potentiel que possède le spectateur à enrichir la représentation, à la faire sienne. Comme il le ferait avec un livre ou une peinture. De soumettre le filmique à sa propre culture, à ses propres hypothèses, à sa propre analyse. Je crois que l'hypothèse de Debord nécessite l'approfondissement d'un autre facteur: celui de la durée d'exposition à la représentation. Je trouverais sa dénonciation plus juste appliquée au format de la série qui possède à mon sens un réel caractère addictif et peut mener à une contemplation stérile et hypnotique. Cette affirmation pose de toutes manières le problème de l'incapacité du film à enrichir l'expérience du spectateur, ce pourquoi je suis en désaccord avec cette hypothèse.

Toujours orienté vers le somnambulisme forcé du spectateur, Vachel Lindsay y voit une « mystérieuse quatrième dimension »⁴¹ du cinéma qui fait du spectateur un automate.

Il approfondit ensuite sa réflexion: *« C'est une qualité, et non pas un défaut de tout film que les êtres humains tendent à s'y transformer en poupées et en automates, et que poupées et automates tendent à devenir humains »*⁴².

³⁹ Henri Bergson, *Le Rire. Essai sur la signification du comique* (1900), Paris, Payot, coll. "Petite Bibliothèque Payot", 2011

⁴⁰ Guy Debord, *La Société du spectacle* (1967), Paris, Gallimard, 1992, p. 31. Dans une perspective similaire, voir également : Gilles Lipovetski *L'Ère du vide*. Paris, Gallimard, coll. Folio, 1989.

⁴¹ Vachel Lindsay, *De la caverne à la Pyramide*, op. cit., p. 18.

⁴² Idem, p. 69.

Malgré l'aspect péjoratif de la notion d'automate attribué au spectateur, je trouve cette dernière théorie plus juste car le corps se retrouve au centre de la réflexion. Si le spectateur, pour pouvoir s'abandonner au récit cinématographique, doit lâcher prise avec le monde réel, ne plus se contrôler, alors le cinéma agit comme un manipulateur de marionnettes. C'est justement parce que nous recevons tout par le corps que le film, dans des soubresauts synchronisés, fait réagir le public.

Or, si le public réagit, c'est que son corps a été au préalable mis en tension. L'énergie cinétique contenue est libérée et parcourt tous les domaines du corps du spectateur, qu'il s'agisse de le mettre en mouvement ou bien de bouleverser ses affects. Notre esprit est hors de nous, abandonné à la représentation et dans une osmose totale avec elle. Que dire de ces émotions ressenties physiquement comme la colère, l'angoisse, la peur, ou la joie, qui imprègnent le corps du spectateur. La représentation nous a peut-être dupé jusqu'à parvenir à nous toucher au moment opportun mais ces mécanismes prennent leur source dans les processus d'identification qui soumettent le spectateur au récit et font participer son expérience et son ressenti.

I.B. Le corps mis à mal, le corps rendu vivant: sa place dans la captation

Toutes les théories pointées précédemment tendent à mettre en évidence l'image d'un spectateur inactif trop absorbé par la représentation qui s'offre devant ses yeux. Si nous avons pu voir qu'il s'agissait d'un raccourci, ne rendant que de manière assez étroite les relations que pouvait entretenir le spectateur à l'écran, je vais maintenant m'attarder sur les caractéristiques des corps projetés et de leur pouvoir d'attraction.

I.B.1. Incidence de la nature du cinéma sur les corps: de l'absence au fragment

I.B.1.a. Le corps de l'acteur dans le complexe de la salle de cinéma contre celui du comédien de théâtre

Tout semble opposer ces deux états de matière pouvant imprégner le corps de l'acteur. D'un côté le comédien est sur scène, face à nous, d'une réalité charnelle qui l'impose dans toute sa beauté et ses défauts. Le corps se choque au décor, aux planches, et toutes ses effusions parlent directement à nos sens comme d'une interaction directe entre son corps et le nôtre. La seule interprétation permise est celle de notre esprit, le seul intermédiaire par lequel ses mouvements seront reçus sera notre propre système optique. Tout n'est que conversation en face à face sans, ni barrière technique ou chimique, ni informatique. La présence de l'acteur, notion sur laquelle nous nous pencherons plus tard, est alors une réalité qui se fond en vérité au travers d'un corps tangible.

Au cinéma la transposition est plus ardue. Vincent Amiel en distingue deux raisons principales. D'une part, et de manière évidente ajoute-t-il, force est de constater, que cette présence n'est au cinéma qu'absence. '*Ce qui caractérise l'image, c'est de n'être que virtualité, d'empêcher précisément la présence en tant que telle*⁴³' mais d'autoriser seulement sa représentation. L'autre difficulté viendrait de l'inévitable morcellement dont fait office le corps face à la grammaire cinématographique. Que dire alors de la

⁴³ Vincent Amiel dans l'article 'Présence et fragmentation chez Mankiewicz' extrait du recueil 'Brûler les planches, crever l'écran' paru dans la collection 'les voies de l'acteur' aux Ed. L'entretemps et sous la direction de Gérard-Denis Farcy et René Prédal, Saint Jean-de-Védas, 2001, p.263

réalité d'une performance passée par le prisme des prises successives, du montage et même de la manière dont les focales vont insérer le corps dans un espace. Plus encore, et pour revenir à la question des corps au sein de la salle de cinéma, que dire de ces corps qui, une fois projetés, sont caractérisés par leur gigantisme ? La relation que pouvait entretenir le spectateur au théâtre, dans ce rapport direct d'identification, semble instantanément perdue.

Pourtant une fois ces problèmes énoncés, ils apparaissent peu déroutants pour un spectateur qui n'a que faire de ces considérations. Corps «gigantifiés», corps fragmentés, dispersés, corps désincarnés mais corps libérés! Le spectateur au cinéma semble ne pas être atteint par l'artificialité du dispositif qui lui est imposé et ce pour plusieurs raisons. Concernant la structure du film en lui-même, de nombreuses règles existent afin de préserver l'impression de réalité au spectateur, lui faire oublier les «cut» du montage etc. Les règles de raccord, la loi des 180°, celle des 30°, du champ contre champ, toutes tendent à faire accepter l'aspect fragmentaire du récit. Mais la problématique ne se trouve pas là. Les films ne cessent de trahir ces lois et délivrent se faisant un message bien souvent plus fort et entièrement accepté par le spectateur. Comme l'affirment de nombreux cinéastes comme par exemple Andreï Tarkovski auquel je ferai souvent référence, *'le travail créatif ne commence qu'au moment où ces lois sont déformées et transgressés'*⁴⁴.

Que dire alors de l'absence théorique des principaux protagonistes. Là aussi je crois qu'il faut recentrer le problème. Le mot 'absence' est peut être mal choisit. Si on entend par absence, celle d'un corps physique pour incarner le protagoniste de l'œuvre, alors elle n'apparaît pas rédhibitoire à la création d'un récit, quel que soit son support de transmission. La littérature, la peinture, la photographie, la sculpture ou le jeu vidéo sont autant de domaines qui créent du récit sans recours à un corps physique. L'unique caractéristique pouvant être mis en relation avec le théâtre serait donc le mouvement, un mouvement pour une part saisi par notre rétine et de l'autre capté par un dispositif technique.

⁴⁴ A.Tarkovski *'Le temps scellé'* Paris, Ed. de l'Étoile/ Cahiers du cinéma, 2008, p.145

Or parce qu'il y aurait analogie, on voudrait que le corps subsiste mais comme l'affirme Nicole Brenez :

'Ce serait réducteur car il n'y a pas de perte de substances mais bien plutôt une multiplication (propension à l'allégorie, inventions figuratives, capacités d'abstraction etc...)'⁴⁵

L'absence évoquée par Amiel n'existerait donc pas. Brenez prend ici en compte la capacité du cinéma à créer par sa grammaire du sens. La représentation tendrait plus à surajouter au corps de l'acteur qu'à lui soustraire sa force.

L'affirmation d'un corps fragmenté apparaît d'autant plus fondée. Le corps de l'acteur est une somme et cela à des niveaux très divers. Il fait somme à travers le montage, à travers les états qu'il traverse tantôt symbolique, tantôt motif directement identifiable, tantôt trace. Mais surtout, il fait somme par les personnages qu'il peut incarner. Le corps de l'acteur opère en effet un phénomène de cristallisation de ses personnages antécédents.

1.B.1.b La question du personnage au cinéma

Puisque nous ne sommes pas face à l'acteur en tant que tel, le personnage prendrait au cinéma son autonomie. Amiel établit pour schématiser les deux situations, que le complexe du théâtre s'articule autour des trois notions que sont l'acteur, la réalité et l'unité, notions qui transposées au cinéma nous donnent: le personnage, la représentation, les fragments. Au cinéma, l'acteur ne peut être qu'un personnage dont le film n'approchera la vérité que par sa représentation, selon une esthétique de la fragmentation.

L'acteur qui vient interpréter un personnage le fait rarement dans un contexte pauvre. Pour le spectateur, comme pour le réalisateur qui va décider de son casting, rien ne se passe ex nihilo. L'acteur voyage traînant avec lui ses interprétations passées, son corps ayant fixé ses rôles précédents. Si le personnage demeure le grand absent de la représentation, il est néanmoins accompagné par cette pléthore de doubles fantomatiques qui sont charriés par l'acteur. Cela fait du corps de l'acteur un réceptacle d'autant plus puissant qu'il est inséré dans le dispositif que constituent la salle et l'écran.

⁴⁵ N.Brenez 'De la figure en général et du corps en particulier' Paris, Ed. INA-De Boeck Larcier, 1998, p.31

Dans des conditions tendant à sur-focaliser l'attention, ces corps gigantesques, souvent magnifiés par des procédés techniques, nous les contemplons dans un silence religieux qui va sacraliser l'instant. L'écran de cinéma est le totem de notre civilisation. Le personnage devient mythe.

Le mythe se définit par: «(...)la compréhension instantanée d'un processus complexe qui s'étend ordinairement sur une longue période⁴⁶. Nous retrouvons dans le concept de mythe tout ce qui caractérise le personnage au cinéma. L'acteur par les personnages qu'il a incarné par le passé possède ce potentiel dès sa première apparition. Le corps de l'acteur est ainsi souvent utilisé comme moteur du récit et va permettre, dans les premières minutes d'un film, à le caractériser à peu de frais. C'est également le même principe que l'on retrouve dans les séries de films que l'on appelle les 'licences'. Ici le fonctionnement se fait à l'inverse puisque c'est du personnage que part le mythe et non de l'acteur. Personnage qui pourra être interprété par une pléthore d'acteurs sans que cela ne pose le moindre problème aux spectateurs. Le personnage existe bien par l'acteur, mais ne reste plus à l'écran qu'un reflet de sa personne, il en devient indestructible⁴⁷.

L'acteur donne ainsi vie à plusieurs personnages. Pendant très longtemps, la chose a été rendue possible grâce à l'utilisation de masques (dans le théâtre antique notamment ou bien dans le théâtre Nôgaku). Chaque masque était spécifique à un type de personnage. Forçant son caractère et sa personnalité, il permettait la reconnaissance immédiate d'une identité générique par le public. Nombreux sont ces personnages visuellement et narrativement codifiés. L'acteur et le personnage ne se confondent ainsi jamais. Il n'y a pas d'incarnation, l'acteur prête simplement son corps. Ils ne sont que les manipulateurs d'une certaine image, d'un masque. C'est Jacques Aumont qui insiste sur l'implication du cinéma dans la formation d'un masque qui aurait '*dévisagéifié le visage*'⁴⁸. Or, comme le visage est 'en proie au temps'⁴⁹ alors le visage n'est plus que la preuve de la perte de la

⁴⁶ Marshall McLuhan '*Pour comprendre les médias*', Paris, traduit par Jean Paré Ed.Points 1964 p.63

⁴⁷ Comme l'évoque Nicole Brenez, c'est une des problématiques posées par le film '*Ghost in the Shell*' de Mamoru Oshii. Il y met en scène une société dans laquelle les corps des individus tendent à se transformer de plus en plus en machine, le cerveau humain étant petit à petit lui même robotisé. La seule différence séparant l'humain de la machine étant la présence du 'ghost', forme de représentation virtuelle de l'esprit, de l'âme humaine. Le thème qui nous intéresse ici est abordé sous la forme d'un hacker informatique qui se fait appeler le 'Puppetmaster' et qui parvient à contrôler le ghost des individus, c'est à dire à tout à fois leurs corps et leur esprit. Au fil de l'aventure, nous allons apprendre que ce hacker n'est rien d'autre qu'une intelligence artificielle ayant acquis une conscience. Cette intelligence, ne possédant pas d'enveloppe physique, apparaît dès lors indestructible et immuable.

⁴⁸ Jacques Aumont, '*Du visage au cinéma*', Etoile, 1992, p.150. cité par Anaïs Kompf dans '*Cinéma(s) et nouvelles technologies*' Ed.L'harmattan, 2011, p.276

⁴⁹ *Ibid.*, P.161

temporalité et 'd'une perte du sens de la mort'⁵⁰ puisque la mort est une de nos première motivation à percevoir le temps.

Ces questionnements font écho à la problématique posée par l'incarnation du personnage. Au fond, le personnage n'est qu'une circulation faite de motifs divers. Le cinéma a besoin de personnages, car leur but premier n'est pas d'être singulier ou en marge. Ils sont là afin de donner forme provisoirement à une fonction, une valeur ou une idée. Leurs motivations si elles apparaissent crédibles, ne résultent que d'une autre volonté. Celle d'un auteur qui cherche à captiver son auditoire, qui cherche à rendre crédible son personnage en accumulant, dans ses actions, des détails de quotidien ré-agencé. Pour le formuler autrement, le personnage n'est en fin de compte que le résultat d'un ensemble de processus d'abstractions, qu'ils concernent l'idéologique, le narratif, le conceptuel ou le corporel.

I.B.1.c. Les corps cachés

L'impact porté par le corps de l'acteur au cinéma participe ainsi d'un processus certainement plus complexe que celui ressenti au théâtre. Les enjeux sont pourtant les mêmes; il faut s'imposer au spectateur. Cependant, comme le public ne voit pas vraiment un interprète, il s'agit de faire passer sa présence par un vecteur englobant toute la surface de l'image. Mais avant elle, et c'est une notion qui a été omise par de nombreuses théories, 'par le regard du cinéaste'⁵¹. Le problème n'est pas uniquement dans la capacité de certains corps à surajouter à leur image via tel ou tel médium. La vérité serait comme l'écrit René Prédal que ces acteurs 'aient fasciné leur réalisateur celui qui fixe la présence, qui le met en scène ou plutôt en espace'⁵². Il affirme ainsi la force de création dont est capable le langage cinématographique, mais surtout la force de retranscription d'un point de vue et d'une sensibilité. Celle du réalisateur d'une part, celle des autres corps de métiers participant à ce médium. Plus concrètement, c'est avec la coordination de tous ces paramètres que le miracle se produit, qu'il s'agisse de procédés aussi spécifiques que la direction de l'acteur, le cadrage, la lumière, le montage, l'alchimie entre parole et silence, bruit et musique etc.

⁵⁰ *Ibid.*, p.196

⁵¹ René Prédal dans l'article 'Du 'cinéma direct' à la 'fiction' : La vérité des être, ou des personnages en quête d'auteur' extrait du recueil 'Brûler les planches, crever l'écran' paru dans la collection 'les voies de l'acteur' aux Ed. L'entretemps et sous la direction de Gérard-Denis Farcy et René Prédal. P.41 et p. 44

⁵² *Ibid.*

Alors seulement, comme le conclut Prédal :

'Le personnage rencontre l'auteur et l'auteur, le personnage, pour créer une présence aussi puissante que fugace, sur les parois de la caverne sombre dans laquelle se rassemble le public'⁵³

C'est pour Andreï Tarkovski une notion essentielle. Il explique que la donnée caractéristique du cinéma se trouve dans la pression qu'impose le temps dans le plan. Il est dès lors pour lui évident, que la manière d'appréhender le temps pourra varier d'un cinéaste à l'autre et qu'une forme signifiante, un mode de pensée unique rejaillira sur le film. Ainsi un film réalisé par Antonioni, Fellini, Bresson ou Ozu se distinguera par la manière dont le temps s'écoule en eux. C'est une donnée que seul le cinéaste, aillant un droit de regard sur toutes les étapes de sa production, pourra véhiculer. Cette sensibilité vis-à-vis du temps semble sociologique et culturelle avant d'être personnelle. Chaque civilisation, chaque culture, possède son propre rapport au temps.

Mais outre la personnalité d'un réalisateur, le film étant une oeuvre collective, il apparaît compliqué d'affirmer que ces corps ne participent pas à l'émotion éprouvée par le spectateur. Je pense en tout premier à la place qu'a le cadreur dans le rapport entre son corps et celui du spectateur (notion sur laquelle je me pencherai plus tard⁵⁴). C'est je crois une donnée à prendre en compte car elle ne concerne pas seulement les professionnels et autres initiés. Il n'y a qu'à entendre les réactions des spectateurs à la sortie des salles, au sujet par exemple de la qualité des effets spéciaux. En émettant un jugement, ils ont conscience de toute la technique qui s'y dissimule. C'est d'autant plus vrai que la promotion de certains films est faite entièrement autour d'enjeux techniques. Conscient que le réel peut être recréé ou ré-agencé, les spectateurs n'admettent donc pas le corps de la représentation comme une finalité et conçoit le travail que cela a pu demander replaçant ainsi l'équipe technique dans le champ d'analyse du film.

Aussi il m'apparaissait important d'évoquer ces corps qui participent au processus de fabrication d'un film sans jamais prendre part à son étude. L'équipe d'un film a en effet pour but principal d'effacer de la représentation la présence de son travail. Tout rappel de

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ 'La caméra épaupe' dans la sous partie 'L'acteur au cadre et la focale au corps' du présent mémoire. p.31

ces corps, qu'il s'agisse de l'ombre du caméraman ou le reflet d'un technicien, est strictement prohibé lors du tournage pour des raisons évidentes. Leur apparition trahirait le grand mensonge qui se déroule sous les yeux du spectateur et tous les éléments laissés à la discrétion de notre seule imagination s'en trouveraient gâchés.

I.B.2. Les procédés de narration ayant pour pivot central la figure humaine

I.B.2.a. Une conception particulière dès l'écriture

Écrire pour le cinéma, c'est créer des personnages qui évolueront dans un certain univers et au travers de situations. Ces personnages, centre d'attention pour le spectateur, seront les plus à même de faire avancer le récit, par leurs actes et leurs actions. Chaque personnage, ayant un corps, alors c'est ce corps qui nous mène à l'action. Si ce syllogisme semble opérationnel, il me semble toutefois ne concerner qu'une partie de ce que le langage cinématographique peut dire à partir du corps. Le but de cette partie sera donc de se focaliser sur les grandes étapes de la production cinématographique que sont l'écriture, la prise de vues et le montage et d'analyser pour chacune le rapport qu'elles entretiennent au corps.

Les étapes conduisant à l'écriture d'une histoire et leur systématisation ont été maintes fois débattues par les écrivains. Joseph Campbell (1904-1987), anthropologue et mythologue américain, fut le premier à émettre la thèse suivant laquelle les grands récits fédérateurs, qu'ils soient religieux ou mythologique, se trouvaient avoir la même structure narrative. C'est ce qu'il appelle 'le voyage du héros'⁵⁵. Ce dernier se déroule au travers de différentes étapes et autres passages forcés, menant à son accomplissement. La systématisation de ces structures, se serait donc fait inconsciemment. Leur créateur avait pour objectif premier de raconter une histoire qui captive, interpelle mais surtout permette aux lecteurs de s'identifier. S'il n'avait pas comme objectif de proposer une 'recette' à mythe, de nombreux scénaristes ont repris les études de Campbell pour les appliquer au cinéma, domaine dans lequel le besoin de formules à succès était patent.

⁵⁵ Schéma narratif mis en place dans son livre 'Le héros aux mille visages'

Ce qui frappe à la lecture de certaines des méthodes d'écriture publiées à partir des années 50, et remise au goût du jour par certains grands noms actuels, comme Blake Snyder, Syd Fields ou Robert McKee, c'est la grande célébration du corps au travers de l'écriture. Le mot 'corps' n'y est par ailleurs jamais utilisé, ces auteurs préférant les termes, d'actions, de comportements ou d'attitudes. Il serait cependant illusoire de vouloir être exhaustif sur les thématiques traitées dans ces livres tant leurs méthodes s'appliquent aussi bien à la structure du récit, qu'au dialogue, au genre caractérisant le film, qu'au sujet, etc...

Pour commencer, toutes ces méthodes se mettent d'accord sur les racines qui vont permettre de faire naître un récit; c'est à dire le conflit. Une histoire aura toujours un enjeu principal, si ce n'est d'autres enjeux secondaires, pour parvenir à intéresser le spectateur/lecteur sinon, au minimum, à capter son attention. Le conflit est une question de rapport de force, il impose dans notre esprit un mouvement, une énergie cinétique capable de faire se mouvoir les corps. Il peut être interne à un individu, s'il est psychologique, ou à un ensemble et on parlera alors de mutinerie, de soulèvement ou de rébellion. Le fait est que sans conflit, et donc sans nécessité d'action, le sujet demeure inerte. A l'échelle de l'individu, le premier conflit pourrait être représenté par sa survie. C'est le premier enjeu commun à chaque être humain. Sans manger ou sans boire, l'individu meurt. Ce premier conflit matriciel impose donc déjà le mouvement.

Pour revenir à la conception d'une histoire, et il faut encore souligner que nous sommes dans un cadre d'écriture particulier, Robert McKee détermine plusieurs règles afin de caractériser les personnages qui parcourront le récit.

'We know the truth about a character through attitude and action, rather than through philosophy and talk. Who a character is based on their choices made under pressure; not so much what he does but why he does it. It's the key to building empathy with the audience'.

'Short Speeches: A film is a moving picture. 80% is visual, only 20% aural. If you cut away to the listener on an edit, you remove subtext and lip reading (which we all do).

'Economy of Words: Concise, thoughtful and purposeful. Never write a line of dialogue when you can communicate the same thing through action and nuance'.

D'une certaine manière, le personnage et la relation qu'il entretient avec l'histoire peuvent se résumer au seul mot 'action'. Plusieurs choses semblent se révéler ici. Sur le rapport tout d'abord qu'entretiennent la parole et le geste dans la culture Américaine. Lié à une forte

culture du music hall et de la comédie musicale, genres les plus appréciés aux États Unis devant le théâtre, l'expressivité du corps va demeurer dans le cinéma comme un élément crucial du récit.

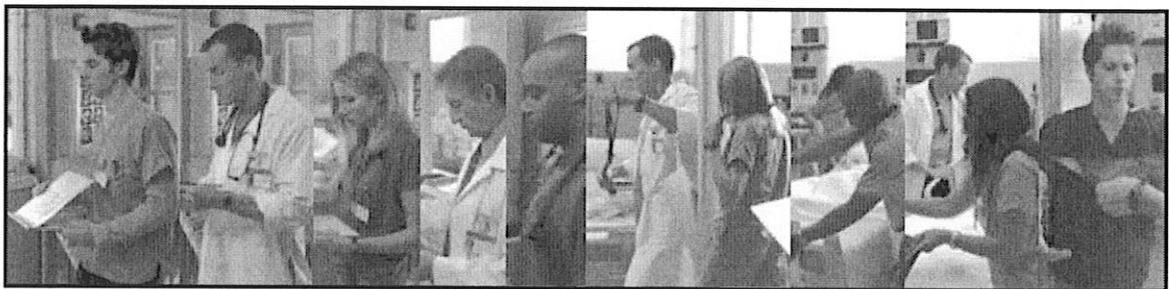
Le dialogue semble sinon proscrit tout du moins un élément gênant du récit. Soit on peut le remplacer par une action, un geste signifiant dont le plus célèbre exemple est ainsi décrit par Nicole Brenez: dans 'Mission Impossible'. L'héroïne dépose un baiser sur la joue de Tom Cruise. Ce dernier ramène alors avec ses doigts l'empreinte du baiser vers sa bouche. Le baiser devenu trace n'est finalement plus que signe. Soit, sans pour autant l'éviter, on va amoindrir sa 'lourdeur' en le mêlant à quelque chose d'autre, qu'il s'agisse d'un mouvement ou d'un évènement se déroulant en parallèle. On se rapproche de la philosophie prônée par le cinéma des premiers temps, période durant laquelle il fallait rentabiliser la pellicule de ce qui faisait précisément son attrait; le mouvement.

Cette observation ne peut être étendue à toutes les formes de films employant ces méthodes d'écriture. Elles ont certes été conçues pour préserver l'attention du public en dynamisant le récit, mais nous savons que ce n'est pas une condition forcée pour l'entretenir. Le cinéma dit 'à grand spectacle' offre en permanence ce genre de stimulus mais c'est réellement la fiction télévisée qui y est soumise de manière quasi dogmatique. Le spectateur de cinéma une fois installé dans le dispositif, semble peu enclin à en sortir en pleine projection et ce pour des raisons que j'ai déjà développé plus haut. Or dans le cadre d'un programme diffusé sur les ondes, les enjeux ne sont pas les mêmes et l'audience doit être régulièrement stimulée afin qu'elle n'envisage pas de changer de programme. C'est dans ce cas particulier que le corps, tant au niveau de l'écriture que de la mise en scène, devient vraiment un pivot du récit.



Boulet 'Notes: T°7- Formicapunk' p.132 FIG.2

Pour rester dans le registre comique, prenons l'exemple de l'épisode pilote de la série 'Scrubs' créé par Bill Lawrence en 2001. Elle porte à l'écran le quotidien de jeunes internes en médecine. Le récit est mené par l'un d'entre eux, John 'JD' Dorian qui en est également le narrateur. La série nous propose régulièrement de partager ses pensées comme son imaginaire. Ce sont ces dernières qui façonnent l'originalité de cette série. C'est donc très logiquement que ce premier épisode marquant son premier jour d'interne, commence par son réveil, accompagné d'une voix off et d'une première hallucination. Se développe très rapidement la charte graphique de cet univers. Quoi qu'il se passe les personnages sont, soit en mouvement, soit c'est l'univers qui les entoure qui se met en branle. Le générique de la série lui-même rassemble dans un même mouvement, les personnages principaux de la série. Comme nous avons pu le voir dans les exemples cités plus haut, le mouvement n'est plus un fait que l'on va venir capter mais il devient le vrai sujet de la captation.



Bill Lawrence, 'Scrubs' (2001-2010), le générique relie tous les personnages en un seul mouvement. FIG.3



La première action est assez classique et nous présente le personnage principal au réveil. Premier point intéressant, c'est son pied qui vient éteindre le réveil. L'action n'est pas dénuée de sens, puisque sa position dans le lit, nous fait comprendre que le personnage n'a pas dormi. Ensuite c'est grâce à son corps, que nous avons pour la première fois accès à son imaginaire et à son caractère loufoque. La séquence d'après nous introduit, deux fois consécutivement, le corps de notre personnage se rapprochant de son but (plan d'ensemble sur l'hôpital puis plan sur les nombreux patients). À chaque fois, c'est le corps qui, par son mouvement, justifie le panoramique de présentation. Cette première séquence se termine sur un geste, celui d'un personnage principal qui, perdu dans l'enfer des urgences, confirme sa destination dans des mouvements désordonnés.

1.B.2.b. L'acteur dans le cadre et la focale au corps.

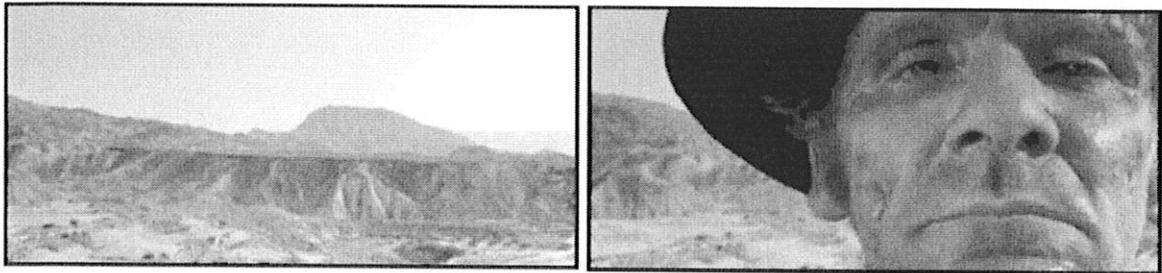
Passons maintenant à un aspect plus concret de la création cinématographique. Le choix d'une focale est souvent l'objet d'hypothèse avant le tournage et est soumis aux conceptions les plus diverses. Ce n'est pourtant qu'une fois l'œil collé au viseur, quand le cadreur et le réalisateur sont confrontés à leur sujet, que les décisions peuvent être prises. Bien avant de placer un cadre, la première touche sera déterminée par le choix d'une focale.

Le cadre est affaire de composition et de sens esthétique. Il est par essence subjectif et il apparaît donc complexe d'y consacrer une part de l'analyse. Décider de me recentrer sur le choix de la focale m'a semblé logique dans le déroulé de cette recherche car elle me semble imposer un double rapport entre le corps de l'acteur et la caméra d'une part mais également entre le corps de l'acteur et celui du spectateur.

Très simplement, on pourrait penser que dès l'écriture, les focales s'imposent. Ainsi la description d'un grand panorama, impliquera une valeur de plan (celle de plan d'ensemble) et d'une focale courte car elle est celle qui nous permettra d'avoir le champ couvert le plus étendu. De la même manière décrire précisément un objet semble indiquer un rapprochement de notre point de vue sur un détail. Ce sera donc un plan serré qui sera assez facilement exécuté par une focale plus longue, réduisant le champ couvert pour se focaliser sur une partie plus restreinte. Dans ces exemples, si les valeurs de plans semblent s'imposer, la focale pourrait fonctionner de manière tout à fait différente. Maxence Paris, ancien élève de l'école Louis Lumière, a d'ailleurs consacré son mémoire de recherche à l'étude de ces cas. Je rappelle brièvement que c'est à partir des années 50 qu'est marquée la dissociation du rapport entre valeur de plan et focale. Cela commence d'abord avec l'utilisation de courte focale pour des plans serrés puis au cours des années 60 les longues focales se font de meilleure qualité et là aussi on les voit utilisés à contre emploi, pour des plans d'ensemble notamment.⁵⁶

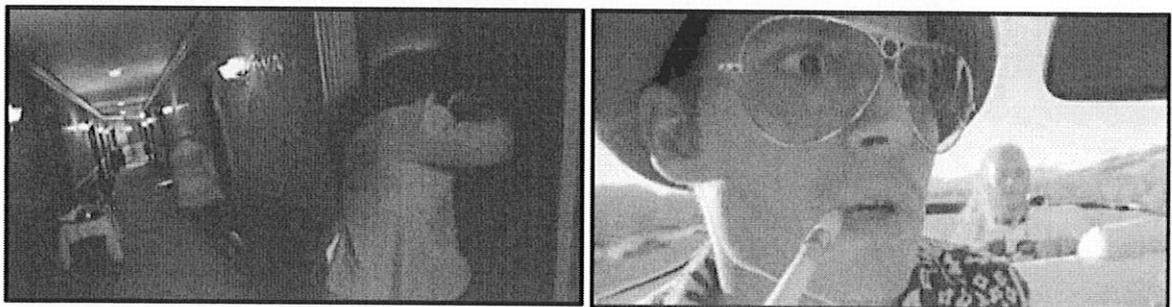
Ce petit rappel effectué, il peut être intéressant de constater que si la dissociation entre focale et valeur de plan s'impose, toutes deux se rejoignent sur le terrain de la figure humaine. Le déroulé même des différentes valeurs de plan, participant de la grammaire usuelle du langage cinématographique, est fonction du corps humain. Si le plan d'ensemble ne présente pas de figure humaine, son statut est déterminé en fonction d'une potentielle figure qui s'y tiendrait. Sergio Leone me donne un parfait exemple pour l'illustrer avec le premier plan de son film 'Le bon, la brute et le truand'. Le plan d'ensemble, sans qu'il y ait le moindre 'cut', se révèle être en définitive un plan serré, le changement d'état s'opérant avec l'intrusion du corps de l'acteur.

⁵⁶ cf. Maxence Paris, 'La focale comme paramètre de mise en scène' ENSLL Mémoire de recherche, promotion cinéma 2011.



Sergio Leone, 'Il buono, il brutto, il cattivo'⁵⁷, 1966, sur un plan de paysage, le visage d'un homme apparaît. FIG.5

Les focales se distinguent très schématiquement en 3 grandes familles. Les focales dites courtes, les normales et les longues. La courte focale est la focale qui ne laisse que peu de place à l'imagination, elle révèle tout sans scrupule. On l'utilisait au départ pour mettre en valeur un paysage ou un décor qui a coûté cher à la production. C'est la focale du 'Money Shot'. C'est également celle qui est par sa nature la plus lisible et qui donne à lire un espace. Cette utilisation première, comme je l'ai dit plus haut, a été de plus en plus perverti par les cinéastes. En effet, dilatant l'espace pour un plan d'ensemble, utilisée pour filmer un visage elle va le rendre sous un autre jour. Les déformations optiques qu'elle impose tendent à distordre le corps, ce qui lui donnera une aura particulière. Le corps altéré va agir comme un vecteur de sens et nous livrer une première caractérisation du personnage.



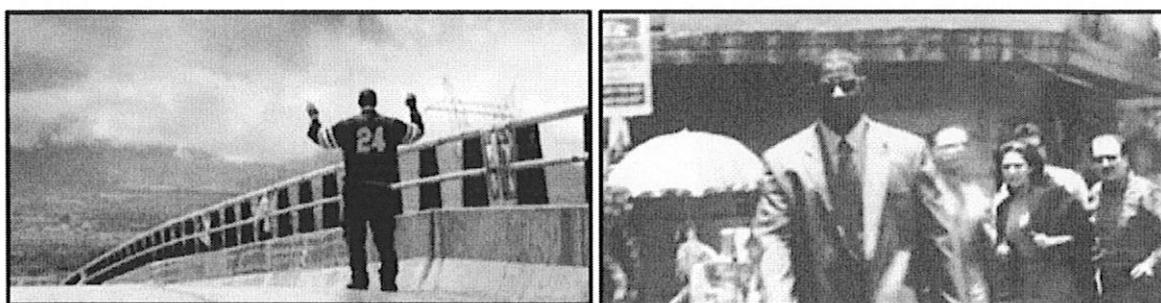
Terry Gilliam, 'Las Vegas Parano'⁵⁸, 1985, deux exemples extrêmes d'utilisation d'une courte focale. FIG.6

Ce corps altéré se retrouve également par le truchement des focales longues. Celles ci fonctionnent un peu à l'inverse des courtes. Elles resserrent le champ de vision et par la même aplanissent les perspectives. Plus concrètement cela revient à rapprocher les

⁵⁷ Sergio Leone 'Le bon, la brute et le truand' 1966, Italie/Espagne, 178min, 35mm, couleur.

⁵⁸ Terry Gilliam 'Las Vegas Parano' 1998, États-Unis, 118min, 35mm, couleur.

différents plans, comme pour les faire se confondre, effacer les distances qui les séparent. Ces focales vont nous permettre de plonger dans l'image pour aller chercher des détails toujours plus près ou bien dans le cas d'un plan d'ensemble de composer un espace esthétisant, le jeu avec la profondeur replaçant le personnage dans un univers flou. En effet, c'est une autre des caractéristiques liées à ce type de focale. Plus la focale va augmenter, moins la profondeur de champ va être importante, ce qui va se traduire par l'envahissement progressif du flou optique. Elle participe d'un déplacement de l'expérience vécue, avec l'aplatissement opéré sur les perspectives, mais est paradoxalement souvent utilisé pour induire la notion de point de vue subjectif.



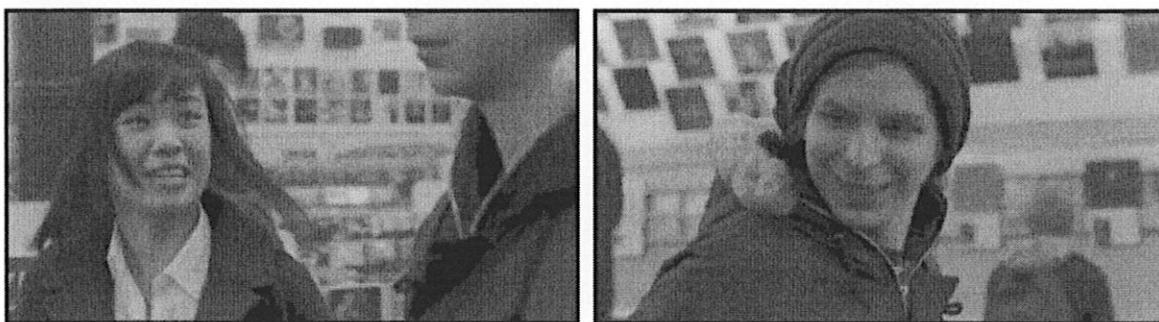
Tony Scott, *'Man on Fire'*⁵⁹, 2004, particulièrement riche en prise de vues longue focale FIG7

La focale normale quant à elle est la focale la plus neutre et n'entraîne que peu de déformation. Robert Bresson a par exemple bâti toute son esthétique autour de cette seule focale. Sans déformation elle convoque la vision humaine ce qui, pour ce cinéaste, était un moyen parmi d'autres d'accéder à la vérité de l'instant cinématographique.

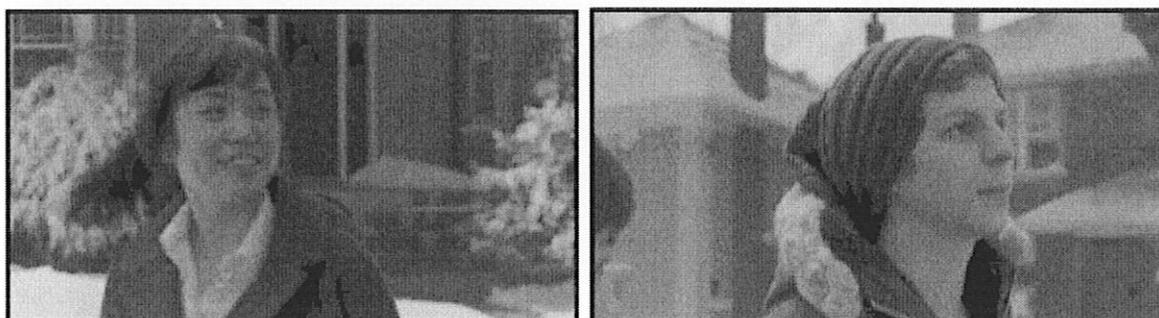
Un film peut être conçu comme le faisait Bresson à partir d'une seule focale et cela créera comme nous l'avons vu du sens. Cependant c'est dans leur mise en relation que le jeu des focales se découvre être un formidable outil de narration. Puisqu'elles donnent, selon leurs propres caractéristiques, des résultats très différents, leur juxtaposition apporte soit une plus value, soit une moins value aux portées initiales du corps. Elles surajoutent du sens et créent des relations de tensions entre les plans qui n'existent que par le biais du filtre que constitue l'objectif photographique.

⁵⁹ Tony Scott *'Man on fire'*, 2004, États-Unis/Grande-Bretagne, 146min, 35mm, couleur.

En plus de renforcer la caractérisation des personnages, elles vont avoir une influence sur la manière dont le mouvement va être capté. Ainsi un même mouvement sera soit amplifié, soit rendu illisible par sa captation via telle ou telle focale. Appliquées au montage, elles ont donc une influence sur le temps de lecture d'un plan mais également, cas plus rare, permettent d'aider à créer des ellipses. Ainsi cet exemple dans un film récent 'Scott Pilgrim VS the world'⁶⁰ remplit de transitions se servant de ce principe. On remarque ici que l'intérêt de l'astuce est de créer du dynamisme par la relation entre le raccord mouvement de l'acteur et de la focale/valeur de plan qui est utilisé dans le plan suivant. Ce dernier exemple nous menant droit à l'utilisation du corps comme principe de montage.



Edgard Wright 'Scott Pilgrim Vs The World', 2010, dans cette séquence le dialogue se poursuit, le cadre demeure mais le décor change. FIG.8



⁶⁰ Edgard Wright 'Scott Pilgrim Vs. The World', 2010, États-Unis/Canada/Royaume-Uni, 112min, 35mm, couleur.

LA CAMERA ÉPAULE

L'invention du 'Steadycam' avait pour intention de faire disparaître tous les tremblements que le cadreur pouvait transmettre. Cette forme de captation avait pour intérêt premier de créer un lien entre l'acteur et le public, les tremblements de la caméra imprégnant la captation d'une fébrilité que le plan fixe ou le travelling ne pouvait promettre. Je crois cependant que dans certains cas précis, ce dispositif peut desservir le propos. Si la relation se crée entre le public et l'acteur elle s'opère lorsque le cadre, tout comme l'opérateur lui-même semble faire corps avec le sujet. Passé ces instants particuliers, un cadre nous présentant un paysage ou un plan d'ensemble et gijotant de la même manière, ne crée plus du tout le même genre de relation. Dans ce cas précis, et peut-être peut-on le généraliser à tout cadre marqué par l'absence de protagonistes, le lien se déporte sur la présence du corps le plus proche qui soit; en somme celui de l'opérateur. On a vu se développer ces dernières années sous l'impulsion du réalisateur Paul Greengrass, toute une esthétique tendant à l'affirmation de la présence du cadreur dans l'univers du récit de fiction. Le cadreur secouant sans cesse sa caméra, sans même qu'il soit en mouvement, fait dès lors presque partis de la diégèse. Ma volonté n'est pas de porter un jugement sur ce genre de dispositif, je crois qu'il faut cependant bien avoir conscience de la triple relation instaurée entre le cadreur, le protagoniste et son public.

I.B.2.c. Montage figural

Le dispositif de captation du cinéma fragmente le corps, le décompose en différents plans comme il décompose le mouvement en photogrammes. Arrivé en phase de montage le travail n'est pas non plus de reconstituer le tout afin d'obtenir une forme cohérente. Quel que soit l'histoire à raconter, les questions de rythme la rapprochent d'une forme d'écriture musicale. Comme l'expliquait Andreï Tarkovski dans son livre: 'Le temps scellé' *'Le maître tout puissant de l'image cinématographique est le rythme, qui exprime le flux du temps à l'intérieur du plan'*⁶¹.

La sensation seule de ce temps scellé dans le plan pourrait suffire à composer selon lui un récit cinématographique. Tarkovski prenait alors à contre-sens l'acceptation selon laquelle le sens venait au film grâce au montage, pour se focaliser sur l'unité structurante que compose le plan. Or comme nous l'avons vu précédemment, si le corps de l'acteur engendre dès son apparition une forme de point de tension dans le plan, serait-il insensé d'associer ces deux notions ? Si ce qui compose le récit cinématographique s'exprime dans un flux de temps associé au plan et, que dans ces plan, le corps de l'acteur agit

⁶¹ A.Tarkovski 'Le temps scellé' Ed.Cahiers du cinéma, 2004 p.134

comme un point d'attraction, alors il y a donc bien là convergence. Il me faut ici préciser que Tarkovski prônait une philosophie bien éloignée des méthodes d'écriture. Utiliser une méthode pour écrire, se consacrer à un cinéma de genre, revenait dans ses termes à créer un produit de consommation, en aucun cas admissible comme une œuvre d'art. Pourtant je trouve dans les séries télévisées de type 'Scrubs' une forme d'application de sa théorie.

Comme l'explique plus loin Tarkovski :

'Les raccords de plans organisent la structure du film mais ne créent pas, contrairement à ce qu'on croit d'habitude, le rythme du film. Le rythme est fonction du caractère du temps qui passe à l'intérieur des plans. Autrement dit, le rythme du film n'est pas déterminé par la longueur des morceaux montés, mais par le degré d'intensité du temps qui s'écoule en eux.'⁶²

Dans ces séries, à peine apercevons nous un plan, qu'un autre l'efface. Le rythme ne vient pourtant pas de l'enchaînements de ces plans puisque, tous à tailles égales (entre 3 et 5s), la forme devient hétérogène et l'impression de rythme ne passe plus par le montage. Ce qui donne le tempo se trouve à mon sens dans la manière qu'ont les personnages de se comporter dans le plan. Prenons un exemple qui n'a en apparence rien à voir avec notre sujet. Le récit cinématographique est régulièrement parcouru d'inserts, souvent sur des objets, ou une partie du décor. Ces inserts sont donc dépourvus des figures humaines qui les encadrent. J'ai pu remarquer que la durée de ces plans ne pouvait descendre en dessous de 3 secondes. En dessous de cette durée approximative, le plan jure. Il produit comme une saute d'image et un temps de lecture plus long semble nécessaire. Bien que baigné dans une société en recherche constante de stimulus, ces images éphémères me paraissent à chaque fois perturbantes.

Pourquoi parler d'objet quand notre sujet principal concerne le corps? Car cette expérience me fait croire qu'il est bien plus facile pour un spectateur d'accepter la fragmentation d'un corps plutôt que celle d'un objet par essence inerte et dénué d'âme (et je m'excuse auprès des potentiels animistes qui liraient ce mémoire). Pour Nicole Brenez, le corps constitue le grand modèle du montage dynamique qu'elle a défini sous le terme de montage figural. Il légitime le montage cinématographique grâce au jeu de l'acteur: jeu et montage participent ainsi de la même morphologie. Ces deux font le rythme du récit, articulant morcellement du corps et stimulus.

⁶² A.Tarkovski 'Le temps scellé' Ed.Cahiers du cinéma, 2004 p.138

Tout est alors recréé, il ne va pas être question de donner l'impression d'un mouvement capté mais bien plutôt de transcender ce mouvement, de lui donner un nouveau corps par le montage.

*'Monter un film de manière juste, correcte, signifie ne pas rompre le lien organique entre certains plans et certaines séquences, comme si le montage y était contenu à l'avance, comme si une loi intérieure régissait ces liens'*⁶³

Je conçois que Tarkovski, par ce lien organique, n'entend pas restituer le corps de l'acteur mais l'hypothèse ne serait pas si étonnante. Quel lien plus organique que celui du corps de l'acteur ? Cette conception volumétrique du montage s'exprime en son point le plus fameux sur la surface de l'écran par ces effets de fragmentation. C'est en étudiant la séquence finale du film *'Hardboiled'*⁶⁴ de John Woo que Nicole Brenez met en application sa théorie. Le corps y prend place au même titre que les autres paramètres du plan. Ainsi le montage figural de la mort des ennemis consiste en la décomposition de chaque mort en 3 phases toutes très courtes (2 plans les voit sauter et dans le dernier ils tombent). De la même manière, afin de parvenir à rendre au mieux la puissance d'un saut, sa simple captation ne lui suffit pas, le montage figural intervient par la multiplication de ces élans. Leur juxtaposition donne l'impression que la puissance de l'élan final se compose à partir de tous les fragments. Ainsi la ré-élaboration symbolique constante opérée par le cinéma sur le corps, par le biais du montage figural, constitue peut-être la plus significative de ces caractéristiques. Ce maître tout puissant de l'image cinématographique ne se trouverait au final peut-être pas dans le flux du temps inséré au plan.

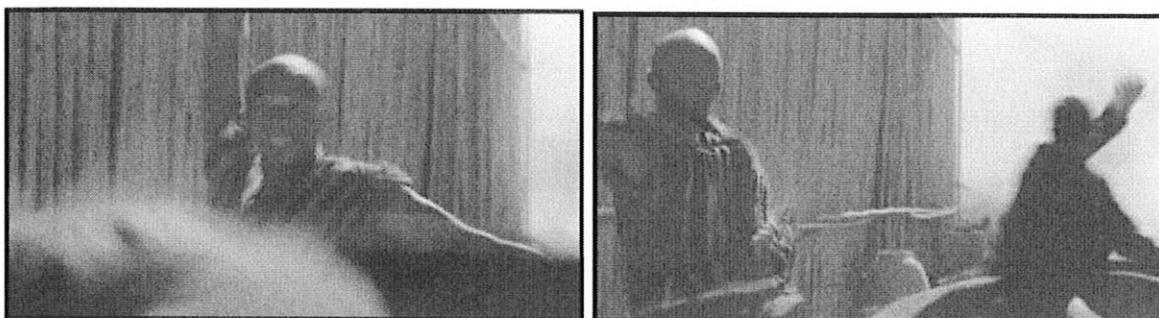
Prenons maintenant un autre exemple pour conclure cette partie. La scène intervient à la toute fin du film *'The Blade'*⁶⁵ de Tsui Hark. Le combat que le film aura installé pendant toute sa longueur arrive enfin. C'est une scène épique, totalement libérée des contraintes que les corps pourraient imposer. Le montage est saccadé, dynamique mais il ne constitue pas le seul vecteur de rythme. Même sur des plans plus longs qui nous permettrait en temps normal d'apprécier les gestes des différents protagonistes, les corps ne sont que circonvolutions floues et traînées vibrantes. Ce qui m'a marqué dans

⁶³ A. Tarkovski *'Le temps scellé'* Ed. Cahiers du cinéma, 2004 p.136

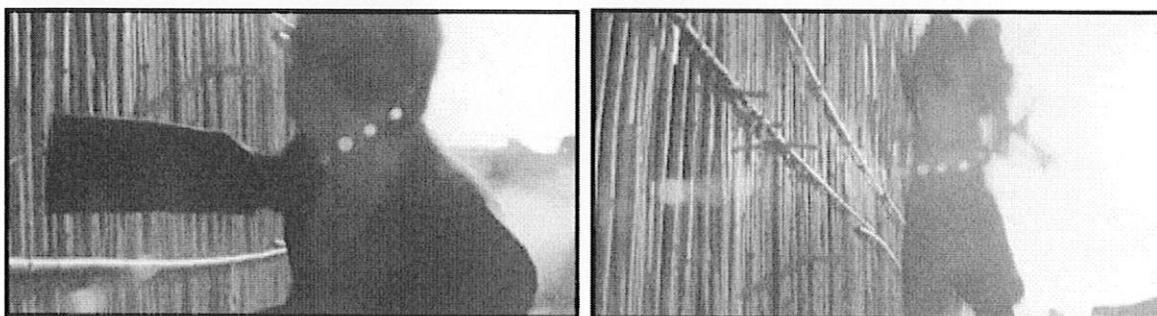
⁶⁴ John Woo, *Hardboiled*, Golden Princess Film Production Limited (HK), 1992, 35mm

⁶⁵ Tsui Hark, *The Blade*, Golden Harvest, 1995, 35mm, couleur

cette séquence, c'est un corps qui impose par son mouvement un montage au sein même du cadre. Possédant le don d'ubiquité, il assume ici pleinement son essence fondamentale, celle d'être un fragment.



En plan séquence, les corps sortent puis re-rentrent dans le cadre, embrassant l'ensemble des échelles de plan. FIG.9



Le reste de la séquence est une manifestation du corps sans aucune limite physique. L'arme y joue d'ailleurs le rôle extension du corps des personnages. Prit dans un véritable tourbillon, le corps n'en est plus un, il se trouve au-delà de lui-même et apparaît invincible. Il y a là d'ailleurs une notion directement liée au scénario qui concerne une hiérarchisation de la résistance des corps. Selon leur importance dans le récit on remarque que la quantité de dégâts qu'ils peuvent encaisser y est implicitement lié. Ainsi, il suffira d'un coup de poing pour coucher ces figures, que Nicole Brenez nomme des figures allumettes⁶⁶, quand plusieurs balles dans le buffet ne suffiront pas à stopper les personnages principaux. C'est un des codes récurrent dans le film d'action, les blessures s'attaquent au corps selon un modèle, non pas organique, mais hiérarchisé.

Nous pourrions ajouter à notre étude une dernière astuce de montage imposant presque le corps comme un outil. Elle est visible dans cette dernière séquence analysée par l'application au sens littéral de la théorie du montage figural. L'utilisation du corps comme d'un panneau de transition est devenu aujourd'hui un «gimmick» visuel qui est

⁶⁶ N.Brenez 'De la figure en général et du corps en particulier' Ed. INA-De Boeck Larcier, 1998, p.44

employé à longueur de temps dans les oeuvres audiovisuelles. Je trouve son efficacité très intéressante car cette astuce ramène quelque chose d'organique au montage 'cut'. Le mouvement du corps est comme un remède à une coupe trop sévère dans le plan et malgré son extrême artificialité, elle n'est que peu impactante pour le spectateur.



S.Spielberg 'Les dents de la mer'⁶⁷, 1975, le corps comme effet de montage. FIG.10



Comme l'expliquait Tarkovski et bien d'autres avant lui: *'Aucun élément d'un film ne peut trouver de sens, pris isolément : l'œuvre d'art est le film considéré dans son ensemble. Ses composantes ne peuvent être séparées artificiellement que pour quelque discussion théorique'*⁶⁸. C'est précisément grâce à l'analyse théorique, qui nous a permis de prendre ces éléments séparément, que nous pouvons affirmer qu'un élément les rassemble; celui du corps de l'acteur.

⁶⁷ S.Spielberg 'Jaws', 1975, Universal Pictures, États Unis, 124min, 35mm, couleur.

⁶⁸ A.Tarkovski 'Le temps scellé' Ed.Cahiers du cinéma, 2004 p.20

Avoir analysé ces procédés particuliers ne m'a encore pas permis d'éclaircir ces élans du corps qui me fascinent. J'ai pourtant la conviction depuis le début de ce mémoire que quelque chose d'essentiel dans ma recherche doit se jouer ici. Après avoir traité de manière très large de ces questions, peut être qu'il est temps de se fixer sur des questions plus spécifiques, faire intervenir mon affect dans l'équation. Implicitement lié à cette analyse subjective, la question de la présence de l'acteur sera également abordée. Car si j'abordais plus tôt l'importance du personnage au cinéma, il est nécessaire de remarquer que le cinéma n'en transmet physiquement qu'un reflet, une image différée. Dès lors, si la présence est cet instant où le personnage se fond avec la réalité charnelle de son interprète, pourquoi est ce que la présence normalement retardée agit de manière tout aussi forte?

I.C. De la plus petite unité constituante 'le geste', à la plus métaphysique: la présence.

Puisqu'il s'agit de définir dans cette partie, ces instants de tension qui émaillent le récit filmique pour venir nous toucher, la photographie capturant l'instant, m'a semblé être le médium dans lequel je devais m'aventurer. Ma connaissance des théories parcourant l'histoire de la photographie est assez mince. Cependant, parmi les quelques essais consultés, le livre écrit par Roland Barthes 'La chambre claire'⁶⁹ m'avait particulièrement marqué. Par son approche tout à la fois théorique et personnelle, Barthes m'avait permis d'appréhender la photographie tout comme le cinéma, selon une voie qui me touchait d'avantage. Cela m'avait également permis d'entreprendre une réflexion qui trouve dans ce mémoire une forme d'aboutissement. Barthes s'était lancé, avec ce livre, à la recherche de ce qu'était l'essence de la photographie, tout comme j'essayais de me dépêtrer avec celle du cinéma.

⁶⁹ Le titre s'oppose à la chambre noire où l'on développe les photos. L'ouvrage tente en effet d'éclairer d'une réflexion nouvelle cet art.

I.C.1. ' La chambre claire' et le punctum

I.C.1.a. Étude du livre de Barthes

Tout commence avec une photographie, celle du dernier frère de Napoléon, et un constat 'Je vois avec les yeux qui ont vu l'empereur'. L'auteur admet dès le départ son doute quant à la possible spécificité de la Photographie. Il commence d'abord par évacuer toute forme de classement. C'est pour lui le principal défaut des livres traitant du sujet car délaissant le plaisir et l'émotion. Cette voix, qui pour l'auteur est la plus forte, il ne peut s'en détacher. Dès lors, balloté entre le langage expressif (les sens) et celui critique (la raison), sa résolution de ne pas se plier à un système réducteur l'emmène à tenter de formuler à partir du personnel, le fondamental. De mettre en avant, comme il était dit dans mon introduction '*non pas un corpus, mais des corps*'.

Ne pouvant ainsi dérober l'affect à son étude, l'auteur décide finalement de ne s'y intéresser que par le sentiment, avouant vouloir '*l'approfondir comme une blessure non une question*'. L'essai commence ici à prendre une tournure très personnelle, l'apogée de ce virage advenant plus tard dans la deuxième partie. Avec son premier exemple il énonce un principe qui guide la majorité des photos qu'il apprécie; la co-présence d'éléments discontinue. Deux notions vont émerger de cet exemple qu'il va ensuite soumettre à de nombreuses photos. Elles sont les piliers de sa réflexion, les outils de son enquête.

Le premier est une sorte d'intérêt général, une émotion passée par le filtre d'une culture morale et politique, de la raison. En latin c'est le Studium, un investissement sans acuité qui intervient pour la majorité des photos et engendre le type de cliché le plus répandu. Le second vient casser le premier. Il est comme une blessure, une ponctuation; c'est le Punctum. Sa lecture est courte et active. En latin, il désigne également un coup de dés, car c'est également le hasard qui point le spectateur.

Pour l'auteur, lire le Studium c'est rencontrer les intentions de l'opérateur qui a doté sa photo de fonctions (informer, surprendre...) qui sont autant d'alibis car, comme Barthes l'explique, la photographie donne tout à voir. Le Punctum quant à lui, apparaît de cet espace, sa présence vient changer la lecture et nous met face à une nouvelle photo. Aucune règle ne régit ça, aucune analyse n'est nécessaire, aucun code. Tout en restant un 'détail', il emplit toute la photographie.

Intervient alors une deuxième partie bien plus personnelle. Alors en plein deuil, c'est en rangeant des photos de sa mère qu'il cherche à appliquer ses deux notions. Les intentions se révèlent finalement autres et la recherche annoncée se dévoile être comme un prétexte pour partir à la rencontre de la mère perdue. C'est une recherche douloureuse car il ne parvient pas à retrouver sa mère au travers des photos, à une exception près. Une unique photographie à partir de laquelle il construira son étude. Il rejoint par là même un des thèmes que nous avons déjà abordé et qui est celui de l'absence. Débutant sa conclusion, il constate que la Photographie est dans l'éternelle constatation du: 'ça a été'. L'objet se livre en bloc par sa force d'évidence. Cependant, quand l'objet n'engage que la réalité, avec l'être, l'enjeu est tout autre car l'essence est convoquée.

Nous sommes ainsi face à un médium étrange; faux au niveau de la perception mais vrai au niveau du temps faisant là aussi écho à nos précédentes recherches. Barthes ne se permet pas d'apposer de jugement de valeur. Comme avec ses différentes définitions du Punctum, fluctuantes selon l'humeur, l'auteur ne peut être catégorique. Lorsque l'affect entre en jeu, les conclusions n'ont plus lieu d'être et c'est cela même qui renforce sa réflexion. Le deuil rencontrant l'objectivité de son regard sur les images de notre société.

I.C.1.b. Qu'est ce que le punctum au cinéma?

Des deux notions que Roland Barthes détermine, le punctum nous intéresse tout particulièrement puisqu'il agit en solitaire, entre l'intime du spectateur et la représentation. Barthes au détour d'un paragraphe essaie d'ailleurs de l'associer au médium du cinéma. Il compare ainsi le punctum, au hors champ, qu'il considère doubler la vision du spectateur. Je crois pourtant que le punctum pourrait désigner bien plus que le hors champ au cinéma. D'ailleurs, la première contradiction qui apparaît tient dans le fait que le hors champ déborde constamment, au sens propre, de l'image cinématographique. Il y a bien certaines représentations qui lui accordent une plus grande importance, mais je ne crois pas qu'il double la vision du spectateur. Il est une liberté accordée au spectateur mais une liberté encore trop orientée. Le hors champ n'est que la partie cachée d'un univers, qu'il nous est assez aisé de reconstituer. Alors que le punctum désigne un détail, qui emplit toute la photographie, le hors champ ne serait qu'un remplissage par défaut. L'attention du spectateur n'est en effet pas centrée dessus.

Les deux notions me semblent même assez opposées puisque, d'un côté le hors champ opère de manière centrifuge, expulsant notre attention à l'extérieur du cadre, tandis que le punctum participe plutôt d'un fonctionnement centripète du regard. Puisque tout part d'un détail de l'image, qui égratigne un court instant notre conscience, le punctum au cinéma est à chercher dans le plan et plus précisément sur le corps de l'acteur. Sans la moindre base, l'imagination est certes capable des plus belles élucubrations, mais le spectateur n'est que peu touché émotionnellement.

Le punctum de Barthes ne désigne pourtant pas forcément un détail physique ou un mouvement capturé par la photographie. Il ne se limite pas au corps du sujet et se trouve parfois même un détail infime. Je pense à un exemple en particulier, lorsque Barthes est prit d'une émotion vive en voyant une paire de lacets. S'il lui est possible de s'arrêter sur de pareils détails, c'est que l'oeil, devant une photographie, a le temps de les apprécier. Le temps de lecture d'une photographie n'est déterminé que par son spectateur, tandis qu'au cinéma, il lui est constamment imposé un rythme. Ce rythme est parfois même assujéti à ce que l'on appelle un temps de lecture minimum. Un plan, s'il est court, ne pourra que rarement véhiculer plus d'une information. S'il se prolonge, c'est la narration qui prendra le relais, pour guider le regard du spectateur. Quoi qu'il arrive, le spectateur n'est pas invité à se préoccuper des détails placés en dehors du chemin tracé par la narration. Les détails, qui entourent le corps de l'acteur, ne peuvent dès lors se voir charger de la puissance évocatrice décrite plus haut. Ils ont une fonction au sein de la narration et ne peuvent donc être investis émotionnellement par le spectateur.

Au cinéma, je crois en effet que ces détails dont parle Barthes ne peuvent constituer un punctum car ils ne retiennent que difficilement l'attention. Pourtant il apparaît que s'ils ne sont pas là leur absence se fait ressentir. Qu'il s'agisse des accessoires, de la décoration et des costumes ou de la lumière, ce qui apparaît à l'image est tout à la fois imperceptible et d'une importance capitale pour la crédibilité de l'univers. Or, nous avons vu que la forme cinématographique mettait en avant les corps de ses acteurs, à chacune de ces étapes de production. Le corps et son mouvement étaient comme le moteur de l'action, à la fois son déclencheur et parfois son but. Le regard va se focaliser sur ce qui met en marche l'action et le punctum va donc naître du corps. Peut être que si le punctum est cet élément qui touche, trouble et bouleverse notre être, c'est qu'il commence avant tout à pointer vers soi.

Parler de point de tension et de punctum au sens général est vain. Rien dans ces termes n'impose l'objectivité. Comme le ferait Barthes, mais sans le contexte de deuil, il apparaît impossible d'expliquer cette notion sans passer par l'analyse subjective. Il y a dans la focalisation sur le corps de l'acteur, un sentiment d'attente. Si le corps de l'acteur est chargé en principe, de l'attention que lui porte le spectateur, il en va ensuite de sa prestation. Le jugement de cette prestation est très aléatoire, mais il semble pourtant se vérifier de manière collective. Les corps de certains acteurs sont animés d'une forme de tension qui renforce leur puissance expressive. C'est je crois à cette condition que ce que Barthes appelait le punctum pourrait apparaître. L'effet se développerait donc sur deux couches, l'une épidermique et l'autre gestuelle.

La puissance expressive du corps de l'acteur, que j'étudierai juste après sous le terme de présence, me semble s'imposer pour une grande partie des acteurs, dès leur apparition à l'écran. Il en va ensuite d'un rapport plus privilégié avec le spectateur en ce qui concerne les questions de Punctum. En effet, certaines attitudes, certains gestes de l'acteur ne feront pas unanimement sens. De la même manière, la notion de punctum ne s'adresse pas à ces gestes qui possèdent leur propre sens (le clin d'oeil, le claquement de doigt...) et dont nous parlions au tout début de ce chapitre. Il s'agit plus de détails dans les positions, dans les tensions que le corps animera, d'interactions voulues ou fortuites avec son environnement et qui trouveront un écho avec l'imaginaire du spectateur.

Concernant les plus évidentes, je pense tout d'abord à ces attitudes que le cinéma a doté d'une force d'expressivité excessive et qui ont fini par déborder dans notre vie. Références directes aux films dont ils sont tirés, les parodies en sont bien souvent remplies. Belmondo qui caresse ses lèvres avec le pouce, Rambo qui ressert d'un coup sec un bandana derrière sa tête, le chevalier Jedi qui utilise la force en un vague geste de la main, tous ces gestes qui permettent de caractériser un personnage, non pas par leur puissance évocatrice propre, mais par celle que le média cinéma a surajouté. Ils concernent plus une forme d'imaginaire commun et ne sont pas vraiment liés à l'affect du spectateur.

Essayer de se rapprocher de l'affect du spectateur apparaît bien difficile et l'expliquer sous la forme rigide de d'analyse encore plus problématique. En effet, je crois qu'à partir du moment où le corps est doté d'une présence, cette chose qui émane l'est dans une multitude de détails qui vont venir toucher le spectateur. Cartographier le corps de l'acteur en mouvement n'aurait aucune forme d'utilité et dans le pire des cas annihilerait sa portée. Prenons par exemple la scène de l'arrestation de James Dean au tout début de *'La Fureur de Vivre'*⁷⁰. L'acteur visiblement inspiré l'est dans ses moindres mouvements et découper méticuleusement son comportement reviendrait à rendre son corps insignifiant.



James Dean et sa performance au commissariat. FIG.11

De la puissance expressive d'un corps va naître le punctum. Si l'on peut distinguer ces deux notions, c'est qu'elles agissent à des niveaux de conscience différentes. En effet, notre attention se fixe sur des corps, des mouvements, mais il ne s'y fixe pas de manière égale. Il apparaît ainsi nécessaire de les étudier dans l'espoir de trouver ce qui crée ces projections et qui entraîne le corps de l'acteur au-delà de sa seule représentation?

I.C.2. La présence et le geste

J'avais évoqué plus haut l'idée du corps d'un spectateur se soustrayant à sa conscience pour pouvoir accepter la représentation. Que le phénomène se rapprochait de celui d'endormissement. Si la supposition m'apparaissait en partie fausse et qu'il fallait plutôt considérer le spectateur comme un automate, je retrouve dans la figure de l'acteur les mêmes composantes.

⁷⁰ RAY, Nicholas, *'La fureur de vivre'*, États-Unis, Warner Bros. Pictures, 111 min, 1955, couleur.

Il y a bien quelque chose qui nous sidère quand, spectateur, nous voyons défiler ces ombres gigantesques à l'écran. Les corps sont parfaits, bâtis comme des montagnes, mais est-ce cela que l'on retient? Il y a un trait particulier qui accompagne certains acteurs ou comédiens de théâtre dont il est difficile d'expliquer les raisons. On pourrait le désigner par les termes de grâce ou de présence, mais la formulation n'est pas exacte car elle ne s'oppose pas à l'absence que je décrivais plus haut. La présence ici évoquée touche également l'acteur de théâtre et de cinéma. Quelque chose émane de leurs corps et va capter instantanément notre attention. Leurs gestes n'ont alors plus une finalité matérielle, celle-ci se déplace du côté du spirituel.

On pourrait penser que c'est alors l'acteur, et sa manière d'activer son corps, qui porte cette essence. Le paradoxe est ici que de nombreuses théories se développent autour de l'affirmation établissant que c'est quand l'acteur s'est effacé que la grâce se produit. Edward Gordon Craig⁷¹ en fait état dans son article sur l'art et la «sur-marionnette». Considérant que l'acteur de théâtre ne peut parvenir à ces mouvements particuliers qu'en l'absence de conscience de sa propre grâce. De toute façon, vouloir être naturel apparaît bien difficile au vu des dispositifs mis en place aussi bien par le cinéma que le théâtre.

Cette manière de concevoir le jeu de l'acteur en travaillant l'épure se vérifie par l'expérience. Ainsi on peut déterminer, sans trop risquer de se perdre, que la présence est multiple. Jean Epstein parle de 'photogénie' pour désigner ces acteurs dont les physiques pourraient être banals mais qui une fois projetés ou sur scène dégagent une aura. Cette 'présence' est injuste car elle frappe différemment les comédiens. On reconnaîtra qu'un inconnu a de la présence lorsqu'au bout de 5 minutes, il accroche l'attention du spectateur, même s'il joue un personnage subalterne. La fragmentation imposée par le cinéma ne peut rien y faire.

Ainsi j'ai le souvenir (et puisque nous parlons ici de présence, je ne puis éviter l'analyse subjective) dans l'épopée réalisé par David Lean 'Docteur Jhivago'⁷², d'une séquence étonnante à ce sujet. Il s'agit d'un plan moyen marquant la première apparition de Klaus

⁷¹ Edward Gordon Craig (1872-1966) acteur, metteur en scène, théoricien et décorateur de théâtre britannique très influent.

⁷² LEAN, David, 'Le docteur Jivago', 1965, États-Unis, MGM, 197 min, couleur.

Kinski. Je ne connaissais alors pas cet acteur et pourtant mon regard se focalisa sur lui instantanément pour y rester bloqué. Le plan était court, débordant d'agitation, mais l'alchimie avait fonctionné.

Si les grands théoriciens modernes ayant étudié le jeu de l'acteur s'accordent sur ce point c'est que, comme le constate Stanislavski; '*l'état d'esprit de l'acteur qui se tient devant une rampe éblouissante et des milliers de spectateurs est un état contre nature (...) qui représente l'obstacle principal à la création publique*'⁷³. C'est par une observation quasi-statistique que Stanislavski a étudié chez les grands acteurs la durée pendant laquelle ils étaient capables de maintenir l'attention du public. De là, il a enseigné l'élaboration d'un personnage en creux, attentif à la présence de l'autre et non plus du public pour pouvoir agir à chaque instant de son rôle sans nécessiter d'écoute extérieure. Cela signifiait également considérer dans le travail de l'acteur, la mise en avant du silence entre les mots et de la recherche pour chaque acteur de ce qu'Ariane Mouchkine⁷⁴ nomme '*le son minimum*' d'un acteur; rythme particulier et dissonant qui va focaliser l'attention du spectateur.

Pour beaucoup d'entre eux, la principale qualité d'un acteur est son aptitude à s'effacer, à être un représentant. Il y a Bresson bien sûr avec son concept de modèles, neutralisés et épurés jusqu'à la moelle afin d'éviter toute technique. Il y a par exemple aussi le travail par la voie négative prodigué par Jerzy Grotowski⁷⁵ qui consiste à un grand dépouillement pour descendre de la conscience aux actions physiques, aux mouvements organiques. Nous sommes ici dans le vrai abandon, le dépouillement de l'acteur apparaît être un procédé complexe et fastidieux, d'autant plus palpable en ce qui concerne le dispositif cinématographique. J'évoquais plus haut la fragmentation qui s'opère pour le corps. Chaque plan marque ainsi ce travail effectué par l'acteur mais dans des degrés pouvant varier (à la différence du théâtre). Or, si elle s'avère indéniable, cette fragmentation ne porte que sur la partie visible de l'œuvre, sans tenir compte du processus. Il est pourtant nécessaire de venir préciser ces termes en embrassant les principes de répétitions (commun à ces deux médiums) et de 'prises' pour le cinéma, ce dernier recoupant exactement l'objet d'analyse.

⁷³ Constantin Stanislavski, *Ma vie dans l'art*, Lausanne, La Cité -L'âge d'homme, 1980, p.125

⁷⁴ Metteur en scène de théâtre et animatrice de la troupe qu'elle a fondée en 1964, le Théâtre du Soleil.

⁷⁵ Jerzy Grotowski (1933-1999) metteur en scène polonais, théoricien et pédagogue, il est un des grands réformateurs du théâtre du XX.

L'action de l'acteur, étant constamment découpée selon différents axes, le même processus de dépouillement s'opère et ce de manières encore plus mécaniques. Au cinéma, une journée peut représenter une séquence, une partie de cette séquence voir plus de 4 séquences différentes. Il y a dans ce processus une automatisation du jeu de l'acteur qui a le devoir, à quelques détails près, de livrer une même performance et ce un nombre indéfini de fois.

La répétition et le dispositif des prises successives est donc l'affaire du corps. Répéter c'est s'en remettre au corps, c'est prendre conscience qu'il peut dépasser notre conscience. Ainsi certains sports, à force d'entraînement, de maîtrise et d'épure d'un mouvement particulier, mèneront le corps à dépasser des limites imposées au départ. Le musicien, l'acteur et les divers travaux manuels fonctionnent de la même manière. Répéter c'est travailler la mémoire propre du corps, 'l'habitude (énoncé par Bergson) par laquelle le passé survit dans les mécanismes moteurs'.



Finalement c'est face à une véritable épure du geste que nous avons à faire, le modèle proposé par l'acteur est affranchi de sa gaucherie. C'est par exemple Audrey Hepburn qui a une diction si rapide qu'elle automatise la parole et transforme son corps en automate⁷⁶. Ce sont tous ces bagarreurs qui anticipent chacun des mouvements qui va leur être porté. C'est ce personnage qui, laissant échapper un bout de papier d'un carnet volé, va le rattraper en surpassant sa conscience. Avec la vitesse d'une pensée, l'acteur devient un câble électrique sous tension.

Joseph Gordon-Levitt dans 'Brick'⁷⁷ de Ryan Johnson.FIG.12

⁷⁶ N.Brenez 'De la figure en général et du corps en particulier' Ed. INA-De Boeck Larcier, 1998, p.33

⁷⁷ Ryan Johnson 'Brick' 2005, États Unis, 110 min, 35mm, couleur

Comme nous l'avons vu, le cinéma fragmente le corps et cette focalisation qu'opère le punctum semble d'autant plus prégnante. Nous parlions plus haut de retrait et d'effacement de l'acteur pour atteindre à la présence. Si elle n'est pas toujours effective après cet effacement, force est de constater qu'il est une condition essentielle à son apparition. Ainsi c'est à un travail de l'épuration que nous pourrions lier le punctum et dans ce cas précis, celui de l'étude du corps, nous pourrions filer la réflexion jusqu'au bout en comparant le geste de l'acteur au punctum de la photographie.

La présence possède une notion encore trop large pour se retrouver dans le Punctum et elle le définit encore moins. Sa particularité est d'impliquer un jugement collectif, alors que le Punctum trouve ses racines dans l'individu. Si ce dernier désigne une force d'expansion, il faut quand même constater que la nature de la présence de l'acteur désigne le même agrandissement de la personne. Cet agrandissement opère à plusieurs niveaux. Frédéric Maurin en parle comme d'une double fétichisation : *«d'une part, l'acteur doué de présence va s'ériger en foyer de spectacle et se détacher presque de la représentation pour s'imposer au delà, d'autre part le spectateur repère chez lui un signe distinctif, un trait emblématique.»*⁷⁸

Il y a l'acteur au sein de la totalité scénique et les traits distinctifs qui désignent une partie de son corps au sein de son jeu. C'est bien là que se joue le point irradiant de la performance de l'acteur, *«Un rapport inversement proportionnel s'établit entre le point d'appui et le grand effet produit.»*⁷⁹ Si nous avons vu que les répétitions tendaient à automatiser le geste, il n'y a qu'un écart à faire pour retrouver les théories de Mauss concernant les techniques du corps. Il y a, par ces répétitions, un véritable apprentissage des portées que peut avoir le corps. A l'instar de la présence d'un acteur qui comme nous l'avons vu doit apprendre à s'effacer de la représentation, la force d'un geste ne sera acquise que par sa répétition et sa pratique qui tendront à une véritable épuration. L'absence de présence d'un acteur n'est pas rédhibitoire puisqu'elle peut se forger par le travail. Ainsi la présence n'est pas seulement cette notion aérienne et métaphysique, mais elle

⁷⁸ Frédéric Maurin dans l'article 'Performance et punctum' extrait du recueil 'Brûler les planches, crever l'écran' paru dans la collection 'les voies de l'acteur' aux Ed. L'entretemps et sous la direction de Gérard-Denis Farcy et René Prédal. P.215

⁷⁹ Idem.

peut être le fruit d'un véritable apprentissage. La preuve en est au travers du théâtre Kabuki, dont la représentation est extrêmement codifiée, et qui a mis en place une véritable chorégraphie de la présence basée sur des instants de tension et d'immobilité pour le corps, de mimique etc..



Première apparition de Marlon Brando dans 'Apocalypse Now', un unique geste qui parvient à exprimer la folie d'une guerre et celle d'un homme. FIG13

Or il y a dans toutes ces théories qui se rejoignent un paradoxe. Le comédien suscite d'autant plus d'émotion pour le spectateur qu'il l'éprouve moins. Nous pourrions alors supposer qu'il se retrouve à la frontière entre quelqu'un et personne. Dès lors je crois que le concept d'animation rentre en jeu. C'est ce qu'explique Corinne Enaudeau dans son article concernant 'Le corps de l'absence'⁸⁰:

'L'essentiel dans le dépouillement, c'est ce que l'acteur a gagné, c'est à dire l'animation en laquelle réside proprement l'acte de l'acteur.'

Nous en reparlerons plus en détail dans le deuxième chapitre de ce mémoire, mais il est important de noter à quel point animation et acteur sont ici présentés. L'animation trouve, je crois, sa justesse dans le détail. Il en va de même comme nous l'avons vu avec la notion de punctum appliquée au cinéma. Pour chacun des spectateurs ce sont ces détails qui insufflent une vie à la performance de l'acteur. Mais je crois que le punctum s'établit en différentes strates. Si le punctum est cet élément qui nous point, on ne peut le rattacher qu'au seul geste. Ce serait passer à côté des caractéristiques fondamentales que nous étudions plus haut. Ce qui nous point n'est pas forcément un geste mais à

⁸⁰ Corinne Enaudeau dans l'article 'Le corps de l'absence' extrait du recueil 'Brûler les planches, crever l'écran' paru dans la collection 'les voies de l'acteur' aux Ed. L'entretemps et sous la direction de Gérard-Denis Farcy et René Prédal. P.41 et p. 44

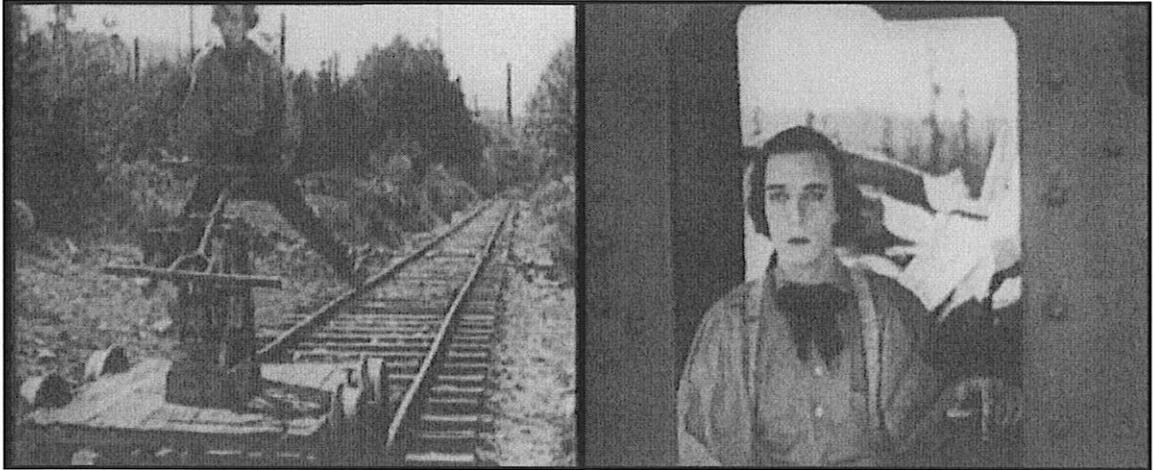
l'image du cinéma lui-même, c'est dans le fragmenté qu'il faut se plonger. Ces différentes strates nous permettraient ainsi de pouvoir dissocier le corps d'une part et l'interprétation de l'acteur d'autre part. Il demeure que ce sont ces détails qui nous restent finalement en mémoire et qui deviennent avec la force du temps intemporels. C'est pour cela qu'il m'a semblé bon de finir ce chapitre en me tournant vers une cinématographie toute à la fois ancienne et capable de garder son efficacité malgré la pression du temps.

I.C.3. Le corps de l'acteur dans le cinéma burlesque des années 20.

I.C.3.a. Des corps métamorphosés.

Aux premiers temps du cinéma, les films héritiers du burlesque présentent des acteurs au corps atteint par une folie gestuelle alors jamais vue. Leurs corps étaient métamorphosés par le cinéma de multiples façons. La technique de l'époque en est pour une part à l'origine. Il faut voir dans les mouvements saccadés dû aux normes de projections de l'époque, à la qualité des pellicules et des optiques bien moins quantitatifs, ou bien dans le noir et blanc, les indices d'une première mutation. L'intégrité de leurs corps était atteinte. Le spectateur ne voyait pas un corps qui lui ressemblait mais bien plutôt un être de fiction affranchit du vraisemblable, par le médium cinéma.

Ces corps parviennent alors à tout. La notion de danger, de fragilité n'existe plus. Dès les premiers films, on remarque que des auteurs comme Chaplin, Llyod, Keaton, profitent de la nouvelle nature de leur corps pour les faire glisser dans un univers parallèle, dans lequel les lois de la physique s'appliqueraient différemment. Le rapport avec le spectateur s'en trouve également grandement modifié puisque les principes de tensions attachés à la fragilité des corps ne sont plus applicables. Le corps est soumis à des dangers tout relatifs puisqu'ils ne pourront jamais entraîner sa disparition. C'est avec ces principes que la notion de gag se développe puisqu'il relève d'un comique de l'espace, de la relation qu'entretient l'homme avec les objets et le monde extérieur. Le gag ne s'accommode pas de personnages trop étudiés, à la psychologie réaliste; les corps d'acteurs généralement maltraités par le burlesque ne doivent être susceptibles d'aucune identification et d'aucune compassion. Le corps sert le rythme de l'action, il en est le moteur mais surtout le narrateur.



Buster Keaton où le masque dans tout son génie, le corps est presque quasiment le seul vecteur de sens.⁸¹FIG.14

En effet ce qui caractérise principalement ce cinéma, c'est l'incapacité de ces acteurs à pouvoir utiliser le langage oral. Le burlesque pourrait être considéré comme le cinéma de la dépense gestuelle par excellence. L'handicap auquel est soumis le comédien, son corps va jouer avec les différentes fonctions du langage que nous évoquions dans notre première partie. La virtuosité qui va être à l'oeuvre ici, finit d'achever la distance que pourrait avoir le spectateur. Pas d'identification possible dans ce monde où sous nos yeux les personnages gigotent, se tordent et convulsent puis en une fraction de seconde redeviennent calmes. Mais l'absence d'identification signifie-t-elle une perte d'intensité pour le spectateur?

1.C.3.b. Codes du langage corporel.

Les codes de narration ne sont pas les mêmes que ceux que j'ai décrits plus haut en partie B. Le montage et les cadres ne participent que peu à l'effet produit. La représentation laisse au corps de l'acteur tous les moyens de son expression sans la fragmentation qui caractérise le cinéma par la suite. Un nouvel univers spatial s'impose alors où les gestes et mouvements vont prendre un sens nouveau, un univers en folie où tout est possible. Les gags souvent pauvres scénaristiquement sont d'ailleurs bien souvent prétextes à des modes de jeu où l'agilité du corps semble, en apparence, l'emporter sur celle de l'esprit.

⁸¹ KEATON, Buster, 'Le mécano de la générale', 1926, United Artists, 94 min, N&B.

Les acteurs du burlesque avaient ainsi développé une véritable grammaire dont les gestes et les mimiques se répétaient de film en film. Chantal Hébert⁸² parle ainsi du burlesque en décrivant le jeu du clown Olivier Guimond⁸³ à partir de: «...ces tics propres, ces gags, sortes d'images de marques de la personnalité du comique, de son style (...) une manière toute personnelle de tenir sa cigarette, d'exhaler la fumée, de tomber par terre et inlassablement, chaque fois garder les jambes en l'air quelques secondes de plus, d'absorber une réplique en bombant le torse etc.»⁸⁴

Tous ces gestes répétés inlassablement se transmettaient de film en film et même d'acteur en acteur, comme si l'acteur du burlesque suivait un système de signes universels. La question de l'automate apparaît évidente tant la répétition, et la précision d'horloger dont font preuve ces acteurs, est prégnante. La structure du film s'articule souvent autour de leur connaissance du mouvement et de la présence de leur corps. Acquis en grande partie par l'imitation, ce savoir relève en priorité du jeu physique du comédien et du timing avec lequel il va réagir aux événements et enchaîner ses actions. Tout le savoir faire de ces acteurs tient dans la stylisation et la maîtrise de ces moyens expressifs et de la recherche du contact immédiat avec son public. Et celle-ci est en grande partie permise par la possibilité de la répétition et des prises successives permise par le montage du cinéma. Finalement le montage final ne serait-il pas une juxtaposition de séquences présentant un corps au maximum de sa tension?

Henri Bergson avait formulé l'expression que le comique était provoqué par du mécanique plaqué sur du vivant. Il faut effectivement voir, dans la précision minutieuse à laquelle était préparée le corps pendant les répétitions, l'automatisation d'un corps trop préparé pour être encore humain. C'est pourtant dans cette extrême préparation que naissent des images emplit de la liberté, de la souplesse et de la poésie que nous connaissons. Comme je l'expliquais plus haut, la présence naît de cette préparation de l'acteur, d'un corps et d'une pensée tournés entièrement vers le mouvement. Par cette multitude d'actions se dégage quelque chose qui va toucher le spectateur et rendre présente, à partir du mécanique, la présence de l'acteur. C'est cette épure mécanique qui mène un geste banal vers les ailleurs poétiques dont le cinéma muet a le secret.

⁸² Journaliste canadienne et chroniqueuse politique

⁸³ (Montréal 1914-Montréal 1971) Acteur et humoriste québécois.

⁸⁴ Chantal Hébert: 'l'acteur burlesque et le jeu comique: le savoir faire d'Olivier Guimond fils' Paru dans la revue: 'Jeu: revue de théâtre, n°104, (3) 2002, p.99-108.' et consultable à partir du lien <http://id.erudit/26409ac>

C'est peut-être un grand revirement de cet état qui nous a mené vers les formes de cinéma que nous connaissons aujourd'hui. Le refus de mécanisme, la liberté du corps traduit par une liberté totale de jeu, ont peut être participé au constat de Giorgio Agamben⁸⁵ qui pense que la société occidentale a peu à peu perdu ses gestes. D'où la méthode voulu par Bresson de mécaniser à l'extrême le corps de l'acteur pour parvenir à y modeler une forme (pas si nouvelle) de présence:

*'Mécanisés extérieurement, libres intérieurement. Sur leur visage, rien de voulu'*⁸⁶

Si le cinéma Américain fonctionne en grande principe autour de cette mécanisation, la perte des gestes, des corps, semble bien plus toucher le cinéma français. Il y a comme une incapacité à créer du mythe, à révéler au spectateur un corps expressif, se dévoilant plus dans ses actes que dans ses paroles. Jean Louis Leutrat exprime sa pensée en estimant que la présence est revue à la baisse dans notre cinématographie, les stars jouant plus la carte de la séduction. Serge Daney est bien plus virulent, réprouvant ces corps quelconques engendrés par la télévision.

*«De même que la télévision nous a habitués à un monde où le 'faux jour' a réduit la part de l'ombre, elle nous accoutume à des corps sans dos, réduits à la frontalité bête d'un recto verso (...) Dans le cinéma tout pouvait devenir visage; dans les médias tout est déjà visage.»*⁸⁷

Il faut cependant actualiser ce constat puisque, s'il peut concerner pour une grande majorité la production française, la production anglo-saxonne a un rapport complètement différent à la fiction télévisée. Comme je l'indiquais plus haut, l'importance des mouvements du corps dans les séries comiques. Je pense ainsi au personnage de Cosmo Kramer, interprété par Michael Richards dans la série 'Seinfeld'⁸⁸, et qui semble tout droit sortis d'un spectacle de commedia dell'arte. Chacune de ses répliques est accompagnée d'un geste exacerbé, excessif mais toujours particulièrement précis.

⁸⁵ Philosophe italien né en 1942 et connu pour son travail de recherche sur les concepts d'état d'exception et d'homo sacer.

⁸⁶ Robert Bresson: *'Notes sur le cinématographe'* Paris, Gallimard, 1995 p55-56.

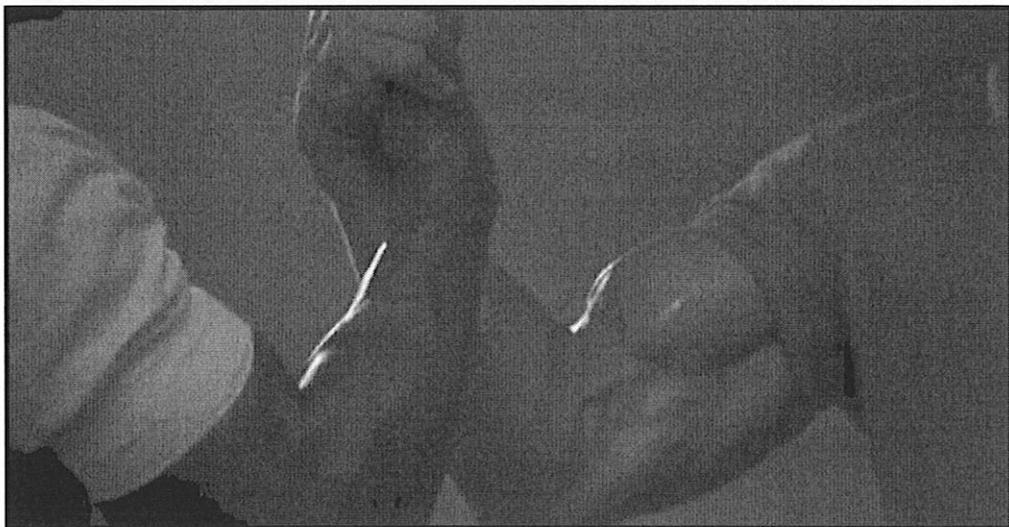
⁸⁷ S.Daney *'Devant le recrudescence des sacs à main'*, Paris, Ed. Aléas, 1991, p.61

⁸⁸ Sitcom américaine diffusée à partir de 1989 et créée par Larry David et Jerry Seinfeld.

'Seinfeld', Michael Richards ou la redondance d'un discours prononcé aussi bien par les mains que par la parole.FIG.15



J'aurais aimé développer un peu plus sur cette absence de plus en plus prégnante, mais il ne s'agit pas du sujet de ce mémoire. Il faut cependant noter que cette problématique se retrouve aujourd'hui pleinement dévoilée dans l'engouement pour des films qui convoquent ces corps monolithiques. De films qui marquent le retour à l'écran de ces gueules cassées du cinéma de genre des années 80 - 90. Les Stallone, Schwarzenegger, Willis ou Lundgren, toutes ces icônes qui s'imposaient au monde, à la force de leurs muscles. Prêtant leur corps à des personnages extrêmement codifiés, ils ne sont plus que les manipulateurs d'une certaine image, d'un masque.



Les bras musclés du cinéma américains: Arnold Schwarzenegger et Carl Weathers dans 'Predator'⁸⁹ de John McTiernan FIG.16

⁸⁹ McTIERNAN, John, 'Predator', 1987, États-Unis, Silver Pictures, 107 min, couleur.

La présence de l'acteur revêt au cinéma une définition bien particulière. Son corps est la vraie histoire du cinéma. Que cette histoire ne soit que rarement citée n'est pas étonnant. La relation entre le spectateur et ces corps, s'établit bien souvent dans la sphère de l'intime et du conflit, dans la fascination et le fétichisme. Le corps apparaît être le vrai message du médium cinéma, le coeur où se nouent les tensions qui président à captiver le spectateur. Certaines conditions sont nécessaires, pour parler réellement de corps, et la première, en tête, le mène vers l'effacement et l'épure de ces modes d'expression. L'acteur n'est au final jamais vraiment là, la notion de personnage prenant sa place. Sa présence n'a que peu de rapport avec celle entérinée par le théâtre, pourtant le cinéma parvient à déjouer les écueils de l'absence. Puisque la fragmentation y est fondamentale, le corps va se doter par son biais d'une nouvelle forme de présence. Le corps morcelé est un outil particulièrement intéressant pour l'acteur. La fragmentation lui permet de pouvoir appliquer, selon la valeur de plan, une juste tension. Les répétitions et prises successives conduisent son geste vers une forme d'épure et de précisions qu'aucun autre médium ne pourrait se permettre. La présence est donc, par le biais du cinéma, redéfinie. Il semblait nécessaire d'en faire l'analyse avant d'établir ce qu'elle pouvait devenir au travers de la métamorphose numérique. Quand le corps disparaît (en apparence), que reste-t-il?



Roy Scheider dans 'All That Jazz'⁹⁰.

Leitmotiv du film, le geste accompagné d'une réplique.FIG.17

⁹⁰ FOSSE, Bob, 'Que le spectacle commence', 1979, États-Unis, 20th Century Fox, 123 min, couleur.

II. Le cinéma numérique, dématérialisation programmée du corps et enjeux esthétiques.

Après avoir étudié le corps, l'avoir disséqué puis analysé au travers du prisme que constituait le cinéma, il est maintenant temps de faire le lien avec les nouveaux moyens techniques mis en oeuvre dans sa captation. Il faut bien préciser que je resterai dans la sphère du cinéma pour cette étude et que j'analyserai les portées du numérique en relation directe avec ce qui caractérise ce médium; d'être un art de l'index. C'est à dire, comme le résumait Barthes, en pointant le noème de la photographie; le 'ça a été', la tentative de produire de l'art au moyen d'une empreinte. Je me baserais fortement dans cette partie sur les écrits de Lev Manovich qui a su de manière pertinente remettre ces nouveaux médias dans leur contexte d'apparition et plus encore dans l'histoire de la culture visuelle. L'analyse de ces nouvelles avancées technologiques nous mène tout droit à une réévaluation du corps. Le corps filmé puis projeté n'était déjà pas une 'matière' anodine. Qu'advient il alors face à sa nouvelle métamorphose, doit-t-on alors parler de désincarnation ou de nouvelle greffe?

Évoquer la nature du corps ne nous renseigne qu'en partie sur la question de sa présence. Cette dernière semble se produire après l'effacement et l'épuration d'une partie des signes que porte le corps. Comme les notions de masques et d'automates ressortaient de la réflexion, il m'est apparu important de traiter ici du domaine de l'animation. Mise à l'écart pendant très longtemps et considéré comme le parent pauvre du cinéma (bien qu'à son origine comme nous le verrons), l'animation semble reprendre avec le numérique, l'importance qu'elle avait perdu. Je la mettrais en conflit avec un autre dispositif pourtant placé lui aussi sous l'égide de l'animation; la «motion capture». C'est un procédé permettant d'enregistrer les données spatiales et temporelles d'un corps se déplaçant. Il y a là quelque chose d'encore propre à la capacité d'enregistrer une trace au cinéma. J'aurais donc aimé questionner le rapport qu'entretient ce procédé avec le corps et s'il y avait de nouveaux enjeux d'écriture qui s'y dissimulaient.

Je m'attarderais d'ailleurs en fin de partie sur un procédé qui convoque, malgré un background technologique sans précédent, toutes les problématiques que nous avons pu tirer du cinéma traditionnel; celui de la «performance capture».

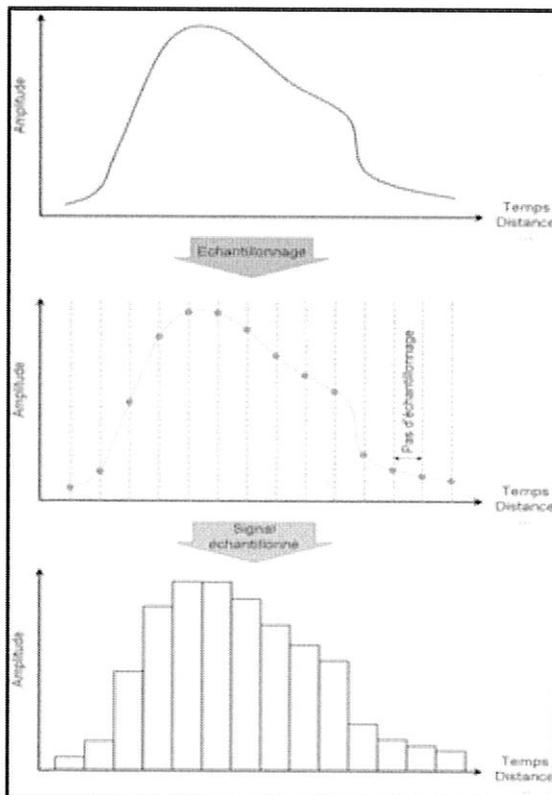
II.A. Le cinéma numérique et l'histoire d'une image recréée

II.A.1. Qu'est ce que le numérique?

II.A.1.a. Échantillonnage et quantification

Dans sa définition, le numérique s'oppose à l'analogique. L'analogique désigne ces phénomènes qui sont représentés par une information dont la variation, grandeur physique, est proportionnelle ou 'analogue' à la source. Le numérique a deux aspects. Le premier part de l'analogique et désigne une information qui aura été quantifiée et échantillonnée afin de correspondre aux protocoles d'échanges d'informations existant au sein de l'outil informatique. C'est une conversion qui appelle un traitement ultérieur. D'autres informations ou objets peuvent prendre forme directement par le biais du numérique s'ils sont créés par ordinateur.

Pour commencer, puisque nous avons commencé par parler du cinéma 'analogique', je vais me pencher sur cette étape de conversion de données continues en données discontinues. La numérisation s'opère en deux phases distinctes, d'un côté l'échantillonnage et de l'autre la quantification.



Processus de conversion de l'analogique vers le numérique.

Le processus d'échantillonnage consiste à prélever ponctuellement et régulièrement des valeurs d'amplitude du signal analogique, d'extraire à intervalles réguliers des données. C'est à cette étape qu'est lié le caractère discontinu des données numériques. Le système va en effet tout ignorer du signal d'origine entre deux échantillons. On pourrait d'ailleurs se demander comment la retranscription de l'information s'effectue quand il manque une partie du signal.

Il y a pour cela plusieurs règles à respecter. La première étant que tout doit être fait pour que le rythme de découpe soit suffisamment rapide pour être à l'affût de la variation la plus brève du signal d'origine. Ainsi intervient la loi de Shannon et Nyquist, une loi mathématique qui permet de déterminer la fréquence d'échantillonnage minimale à choisir pour ne pas manquer la plus petite des informations à saisir. D'après cette loi, un signal dont le spectre est limité à la fréquence F_{max} est entièrement déterminé par la suite de ses échantillons prélevés à des intervalles de temps réguliers de valeur $T=1/2F_{Max}$.

Cette façon de transformer de l'information en données discontinues n'est pas née avec le numérique, ainsi que le décrit Lev Manovich: '*la plupart des médias anciens comportent ces combinaisons de codage; le cinéma et ses photogrammes, la vidéo et ses trames etc...*'⁹¹ On pourrait même voir dans la palette d'un peintre et les touches qu'il va effectuer avec son pinceau, une forme d'échantillonnage de la scène qu'il capture. Si nous cherchons à répondre à la question 'Qu'est ce que le numérique?', il apparaît donc que sa spécificité ne provient pas de cette première étape d'échantillonnage mais bien plutôt de celle dites de quantification.

Au cours de l'étape de quantification, l'amplitude de chaque échantillon analogique prélevé sur le signal d'origine est convertie en un nombre binaire. Le nombre infini d'informations qui était présent à l'origine se retrouve remplacé par un nombre limité de valeurs disponibles. La précision de la quantification dépend de ce nombre de valeurs disponibles, c'est à dire du nombre de bits utilisés pour le codage des valeurs numériques: n bits donnent 2^n valeurs possibles. Cela revient à déterminer le degré de précision avec lequel nous allons convertir la source analogique en donnée numérique.

⁹¹ MANOVICH, Lev '*Le langage des nouveaux médias*' Ed. Les presses du réel, 2010, p.100

Ce petit encas scientifique nous aura permis d'apprécier la nécessaire sélection d'informations qui est faite d'un langage à un autre. Manovich l'étend à tous les systèmes de communication en se basant sur le présupposé de la sémiotique moderne qui veut que la communication exige des unités discontinues. Il cite pour cela R.Barthes qui expliquait que le langage était ce qui divisait le réel en prenant l'exemple du spectre des couleurs, réduit à une série de termes discontinus.

Comme nous avons déjà pu mettre en parallèle la sémiologie du langage et celle du corps, nous pourrions sans hésiter affirmer que le numérique fonctionne de la même manière. Il faut le voir dans le rapprochement que nous avons pu faire du corps de l'acteur à celui d'un automate, de la fragmentation qu'opérait sur lui le dispositif cinématographique, de tout l'effacement et l'épure dont il était question pour parvenir à la présence d'un corps. À l'image de toutes ces questions, nous retrouvons un principe tendant à extirper de la source la substantifique moelle d'un message, sans pour autant altérer ses portées. D'un côté la fragmentation permettait au corps de gagner en puissance évocatrice, d'opérer une forme de plus value de son potentiel initial, voir de faire tomber les barrières imposées par sa propre intégrité physique. Dans le cas qui nous concerne maintenant, cette fragmentation n'a d'autre but que de réduire les quantités d'informations pour permettre leur circulation, en somme de les doter d'un code universellement reconnu par l'outil informatique; le système binaire.

II.A.1.b.Code de représentation commun... et désordre

Le système binaire est le langage qui opère au niveau du système physique des machines. C'est un système de numérotation utilisant la base 2, ce qui signifie qu'il ne gère que deux valeurs, notées par convention 0 et 1. C'est un concept essentiel de l'informatique car les processeurs qui effectuent toutes les opérations de calcul sont constitués de transistors ne gérant que deux états, dans un cas le courant passe, et dans l'autre il ne passe pas. On pourrait supposer que ce système rassemble tout l'outil informatique dans sa conception, or il opère ce qu'on pourrait qualifier de réalisation sous une forme technologique du mythe de la tour de Babel⁹².

⁹² L'histoire de sa construction nous est narrée dans la bible dans le livre de la Genèse. Il s'agit d'une tour gigantesque bâtit par les premiers hommes après le déluge afin de rejoindre le ciel. Dieu pour mettre un terme à cette entreprise qui réévaluerait son ascendant sur l'humanité, décide de brouiller leur langue; la langue adamique. En résulte la création de différentes langues qui vont jeter la confusion parmi les hommes. L'incapacité à communiquer par un langage commun met un terme définitif à leur projet, le nom Babel signifiant par ailleurs 'brouiller' en hébreux.

En effet si le principe du système binaire semble immuable, dès son application au niveau du processeur dans ce qu'on va appeler le langage machine, on constate que ce code de représentation commun vacille. Chaque processeur a son propre langage machine et un code machine qui ne peut être exécuté que sur le support pour lequel il a été préparé. A cette échelle-là, le code est directement adressé aux transistors qui composent le processeur pour leur donner des tâches à accomplir. Ce premier langage est illisible pour l'être humain et d'autres ont été pensés en amont pour lui permettre d'avoir le contrôle. C'est le langage dit 'assembleur', et à chaque processeur le jeu d'instruction dans l'assembleur va être modifié.

Il est intéressant de voir à quel point la communication à ce stade semble asservie à la machine. Vous-vous demandez peut-être où nous mène ces considérations quand l'intitulé de la partie indique pourtant une thématique plus concrète. C'est justement que la matière est mêlée à ce désordre numérique. Le terme 'numérique' même paraît assez flou, et on pourrait y ajouter la cohorte de ces dérivés, tel qu'électronique, synthétique, virtuel, cyber ou artificiel, qui ont bien du mal à imposer une définition précise de ce qu'il englobe. Il s'agissait également de faire tomber l'idée reçue selon laquelle le langage binaire était à la base d'une grande cohésion pour l'outil informatique.

Que les technologies informatiques soient précises et infaillibles peut faire sourire l'initié. Si à l'échelle du langage binaire la logique est implacable, une fois qu'on est lancé dans des considérations plus complexes, il apparaît souvent difficile de s'y retrouver. D'autant plus qu'il s'agit d'un outil qui évolue constamment et à une vitesse folle. En un quart de siècle nous avons pu apprécier l'essor fulgurant de ces technologies. C'est ainsi que, de représentations au pixel affirmé, nous nous retrouvons aujourd'hui face à un photoréalisme troublant des images numériques. Cette fameuse course à la performance a engendré pléthore de formats prioritaires, d'extensions, de «codecs», «plug-in» ou «patches» qui ont entraînés l'utilisateur dans un labyrinthe d'incompatibilités, «bugs», fichiers corrompus et autres crashes informatiques.

En 1987, Frederick Brooks⁹³ établissait que la présence de «bugs»⁹⁴ dans les logiciels n'était pas un accident et qu'ils existaient tout simplement parce que la structure même des logiciels ne pouvait empêcher les «bugs». Transposons tout cela au monde du cinéma et de la vidéo, dans une industrie qui a toujours tenu à standardiser ses normes de prise de vues et de projection. Si la pellicule imposait un format décliné en différentes marques et émulsion, avec l'avènement du numérique, ce nombre s'est vu accroître de façon exponentielle. Ainsi je crains moi même que mon logiciel de traitement de texte ne se ferme, sans prévenir et sans s'excuser, et que mon fichier soit à jamais corrompu et inutilisable. Les «bugs» font partie de ce nouvel outil et ont marqués une génération d'ores et déjà soumise à la résignation amer qui les accompagne. Cette résignation pour revenir à mon cas est d'autant plus grande que je sais par avance que mon fichier en *.pages* va être mis en page en *.indd* et que si je veux travailler sur un système d'exploitation Windows je devrais exporter ces fichiers en *.doc*. Enfin, un *.pdf* compressera mes images et figera ma mise en page afin que sa lecture s'opère sans encombre.

Or c'est peut être dans le déroulé du «workflow»⁹⁵ de mon mémoire que se trouve l'indice de ce grand rassemblement opéré par l'informatique. C'est je crois d'un code numérique général qu'il faut parler, sans se préoccuper des phases de transitions chaotiques qui l'ont précédé. Si on devait schématiser ce processus on aurait donc, à la base, un système de transferts d'informations communs, entre une valeur (0 ou 1) et le transistor composant le processeur. En découle une longue suite d'interventions humaines, dont l'énumération serait vaine et dont le but final est de rassembler sur une même machine (l'ordinateur) divers types de médias. L'ordinateur remplit alors les fonctions de périphériques d'affichage multimédia.

⁹³ F.Brooks (né en 1931) est un ingénieur, informaticien et professeur Américain qui a été l'instigateur de grande avancés dans la conception de super ordinateurs.

⁹⁴ Défaut de conception d'un programme informatique à l'origine d'un dysfonctionnement. Ce nom vient du tout premier incident informatique qui a été causé par un insecte.

⁹⁵ Représentation d'une suite de tâches ou opérations effectuées par une personne, un groupe de personnes, un organisme, etc. Le terme *flow* renvoie au passage du produit, du document, de l'information, etc., d'une étape à l'autre. En français le terme peut être traduit par les termes 'flux de travaux'.

A l'issue de cette analyse qui présente l'ordinateur comme l'outil multimédia de référence, il est nécessaire de rappeler qu'il ne s'agit pas d'une évolution sans précédent. Si les médias numériques ont en commun un code numérique identique qui permet de les assembler, il apparaît que le cinéma fut véritablement le premier 'multimédia moderne'⁹⁶, puisqu'il assemblait des sources différentes (l'image et le son) sous l'égide d'un langage commun.

II.A.1.c. La représentation numérique nouveau média

La fragmentation de l'information d'un côté, et le code de représentation commun de l'autre, ne sont que des concepts qui peinent à nous fournir une définition précise de ce qu'est le numérique. Il en manque un troisième, plus centré sur notre sujet d'étude, qui est la représentation numérique.

«La représentation numérique transforme le médium en données informatiques, le rendant ainsi programmable, ce qui en change radicalement sa nature.»⁹⁷

Le numérique ayant envahi tous les médiums et supports de captation, il apparaît effectivement nécessaire de faire un tri. Si nous reprenons la définition qu'a donné Manovich des représentations numériques, alors nous pouvons constater qu'il existe de nombreuses sous divisions dans lesquelles elles s'appliquent et qui englobent la totalité des productions tourné et/ou post-produites depuis leur apparition. Intéressons nous tout d'abord à la redéfinition qu'opère le numérique sur le cinéma par le biais de ces représentations.

Comme nous l'avons vu toute à l'heure, l'utilisation du terme numérique était à utiliser d'autant plus avec précaution que les préceptes des nouveaux médias ne résistent souvent pas à un examen approfondi. Lev Manovich dans la première partie de son livre met un point d'honneur à discréditer bon nombre de ces règles. Par exemple la photographie argentique est supposée contenir un nombre indéterminé d'informations tandis que l'image numérique semble limitée par un nombre fixe de pixels. L'expérience prouve pourtant que la numérisation de ces photographies permet une étude à des valeurs que le grain de la pellicule ne pourrait restituer. Il en va de même comme nous l'avons vu avec le phénomène d'échantillonnage.

⁹⁶ MANOVICH, Lev 'Le langage des nouveaux médias' Ed. Les presses du réel, 2010, p.135

⁹⁷ MANOVICH, Lev 'Le langage des nouveaux médias' Ed. Les presses du réel, 2010, p.137

Manovich fait à ce propos un parallèle intéressant pour trouver les origines de ces nouveaux dispositifs. Il estime qu'elles sont à chercher dans la révolution industrielle qui a vu apparaître ces médias. Qu'il s'agisse de la standardisation des pièces, ou de la division du processus de fabrication, les médias modernes obéissent à ces logiques là et le cinéma en est le parfait exemple. Mais à la différence de cette époque de révolution industrielle, aujourd'hui action et réaction ont presque lieu en même temps. L'homme n'a cessé, dans ce siècle que Marshall McLuhan⁹⁸ désigna par le terme 'électrique', de se projeter, de se prolonger par ses technologies. Comme nous avons pu l'observer, le corps constituait pour le médium cinéma, le vrai message qu'il transmettait. C'est sa célèbre formule 'Le médium est le message'⁹⁹ qui nous permet d'analyser ces phénomènes. Il considérait que chaque média agissait sur l'individu comme un prolongement de son corps et que les effets d'un médium étaient à mesurer en fonction du changement d'échelle que produisaient ces prolongements de nous-même.

La révolution numérique ne peut lui donner plus raison tant le code de base commun a eu une influence dans la vie des individus. Je pense notamment à la problématique des mémoires externes, autres problématiques traitées dans le film d'animation 'Ghost in the Shell'. Ce qui caractérise l'individu ce sont les souvenirs, les connaissances qu'il aura engrangées au cours d'une vie. L'utilisation des mémoires externes, et notamment de l'instantanéité qui caractérise le médium d'internet, à l'instar de la pensée humaine, tend à rapprocher ce média d'un nouveau prolongement du corps de l'individu. Son importance est d'autant plus grande que le changement d'échelle est ici immense; l'individu se retrouve projeté dans l'immensité du savoir.

Si nous restons dans la droite ligne des idées de McLuhan concernant ces caractéristiques qui émanent des médiums et redéfinissent la société, on peut faire le parallèle avec l'importance qu'a jouée la littérature de science fiction du XIXème siècle dans le développement des sciences du XXème. Cela force le parallèle avec l'implication de l'industrie cinématographique hollywoodienne dans le progrès des techniques informatiques. Plus précisément si on évoque le film 'Tron'¹⁰⁰ en l'entendant comme un

⁹⁸ Marshall McLuhan (1911-1980), philosophe, sociologue, et théoricien de la communication. Il est l'un des fondateurs des études contemporaines sur les médias.

⁹⁹ Au départ le titre devait être «Le médium est le message», mais l'erreur de frappe est resté, puisqu'elle résumait assez bien l'idée développée dans son livre.

¹⁰⁰ Réalisé par S.Lisberger en 1982 et premier film à entremêler images de synthèses et prises de vues réelles.

film visionnaire il serait plus juste de se demander de quelle manière il fut prescripteur de ce phénomène¹⁰¹ qui fit découvrir l'image de synthèse au grand public.

Nous l'avons déjà vu, le rapport indiciel qu'impose l'enregistrement est la base fondamentale du cinéma. Aujourd'hui qu'il est possible de produire des scènes photoréalistes au moyen d'une animation 3D, les problématiques qui imprégnaient ce média semblent à redéfinir. De ses fondements basés sur l'enregistrement, que reste-t-il pour le spectateur confronté à des représentations entièrement recrées sur ordinateur? Cet aspect fondamental une fois évacué peut-on encore parler de cinéma? Si la représentation numérique qui transforme le médium en données informatiques change radicalement la nature, de quelle nature parle-t-on?

II.A.2. Qu'est ce que le cinéma numérique?

II.A.2.a. Le cinéma redéfini:

Le virtuel dans la grammaire cinématographique.

La première partie de ce mémoire traitait du rapport que le corps de l'acteur entretenait avec sa représentation cinématographique. Mélange de fragments et d'absence, la nature du corps projeté paraissait déjà avoir subi un premier effacement de ces caractéristiques principales. Si j'ai pu observer que la figure du personnage prenait d'autant plus d'importance par ce dispositif, la présence de ces corps ne constituait pas une gêne puisqu'elle se retrouvait sauvée par la fragmentation imposée par l'objet film. Or il s'agit maintenant de se confronter, non plus à des alter ego, à des figures que nous acceptons comme nos semblables, mais à des représentations de synthèses entièrement reconstituées par ordinateur. La virtualité imposée par le dispositif du cinéma nous parvient elle comme amplifiée par les représentations numériques? Ainsi, avant de m'intéresser à l'impact que peuvent avoir ces représentations dans la production du film, je vais tâcher d'établir à quelle matière nous avons à faire et s'il s'agit encore de matière?

¹⁰¹ BEAU, Fabien dans le recueil coordonné par Patrick LOUGUET et Fabien MAHEU 'Cinéma(s) et nouvelles technologies (continuités et ruptures créatives)' Paris, Ed. L'Harmattan, 2011, p.51

S'il y a conversion, il y a donc ré-interprétation de données par le biais de l'outil informatique et la matière en sort alors transformée. Dans le cas du passage de l'argentique au numérique, la problématique est d'autant plus prégnante¹⁰² et à de nombreux niveaux les problématiques semblent insolubles. Il n'y a qu'à s'intéresser aux problématiques de restitutions des couleurs d'un système à un autre, qu'il s'agisse de l'écran qui diffuse l'image tout comme des logiciels qui vont la traiter.

Alain Sarlat nous expliquait, au détour d'un cours que nous recevions sur les espaces colorimétriques, que le rendu des couleurs imposé par l'électronique intégrée à l'Alexa pouvait varier d'une mise à jour de «firmware»¹⁰³ à l'autre. Cette nouvelle matière une fois convertie, que la conversion intervienne au sein de la caméra ou bien en post production, apparaît comme nous l'indiquions plus haut, au final instable, et sa logique encore insaisissable. Mais si nous faisons le lien avec la théorie de Frédérick Brooks sur les logiciels, il apparaît que c'est peut-être parce qu'elle nous permet d'avoir une très grande marge de liberté que ces problématiques se posent.

Je pense qu'il faut continuer à parler ici de matière, quand bien même elle n'agit pas de manière tangible sur un support. On oppose souvent cette notion à celle de virtuel (pour désigner les représentations numériques), la matière virtuelle devenant ainsi un oxymore assez peu pertinent pour l'analyse. Pourtant comme l'explique Deleuze: *'Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel... Le virtuel doit même être défini comme une stricte partie de l'objet réel (...)*.¹⁰⁴ Le virtuel est à considérer comme une supposition, convoquant un monde qui n'est pas 'encore' et ne sera peut être jamais. Nous pouvons le rattacher au champ lexical du non matérialisé comprenant le potentiel, l'imaginaire, le fugitif etc... Cependant ce serait se tromper que de croire que le virtuel n'a aucune existence. La pensée scientifique, les mathématiques¹⁰⁵, les oeuvres de fiction sur tout support, ont fondé leurs bases sur des principes de virtualité. Sans que l'on s'en rende compte le virtuel a, à des niveaux bien différents, parfois remplacé le réel. Ramener incessamment la réalité au seul

¹⁰² cf. Mémoire de fin d'études et de recherche de M.Roux '*Persistance ou l'influence de l'esthétique argentique sur les technologies numériques*' Ed. ENS Louis Lumière

¹⁰³ Aussi appelé micrologiciel, ce terme désigne ensemble d'instructions et de structures de données qui sont intégrées dans du matériel informatique pour qu'il puisse fonctionner

¹⁰⁴ DELEUZE, Gilles, '*Différence et répétition*', Ed. P.U.F., 1968, p. 269

¹⁰⁵ Les mathématiques ne sont rien d'autre qu'un outil virtuel au service de la compréhension du réel, tout comme le sont les conventions du langage.

actuel rendrait impossible toute projection de l'être et sans projection de l'être, le corps serait inerte, sans mouvement.

Comme le disait Hegel:

«Tout être a besoin du non-être pour exister.»

Le virtuel s'affranchit de frontières matérielles et permet une liberté qui n'est pas possible dans notre monde de tous les jours. Est ce que le virtuel est ce nouvel opium du peuple dont parlait Marx pour désigner la religion? En fait, il faut élargir le propos puisque la religion, au travers de toute la mythologie et le bestiaire qu'elle y déploie, est en grande partie fondée sur des récits qui convoquent l'imaginaire et donc le virtuel. Ainsi le virtuel n'a pas attendu le cinéma, l'informatique et les jeux vidéo pour donner cette possibilité aux hommes de vivre des expériences en dehors de leur propre monde.

Il faut prendre conscience que nous ne pensons ni ne percevons jamais directement le réel et c'est ce en quoi le virtuel n'est pas détaché de la matière. Il implique directement notre corps, car une des caractéristiques premières de l'homme est de fonctionner largement dans le virtuel. La majorité de notre relation au monde se fait au travers de l'imagination, de l'intuition, des projections dans l'avenir, et même notre mémoire passe par un ré-agencement du passé. C'est ainsi que l'individu voit le monde. En l'interprétant, il va pour ainsi dire l'inventer. Et si l'individu a été poussé très tôt à imaginer le monde, c'est peut-être parce que son corps est constamment en danger. Comme je l'expliquais plus haut au sujet des méthodes d'écriture, le premier conflit initial, matriciel, réside dans la lutte de l'homme avec son propre corps. La faculté à ainsi constamment imaginer son monde trouve ses racines dans l'extrême fragilité d'un corps en constante détérioration. Au fil des siècles le virtuel aurait ainsi constitué son premier moyen de défense. Sans l'imagination qui confère au réel un sens, l'homme aurait ainsi probablement disparu.

Emporté par cette juste attribution du sens que devrait prendre le mot 'virtuel', j'extrapole sûrement. Je crois qu'il est en tout cas primordial de prendre conscience que le virtuel n'est pas une absence de matière. Dans sa nature, il n'apparaît pas différent d'autres formes par lesquels l'imagination d'un artiste s'exprimera. Le virtuel s'apparente à une forme d'imagination mise à l'épreuve du numérique. Si nous suivions ce raisonnement, nous pourrions nous en tenir à la conclusion qu'au final, qu'il y ait mélange ou pas entre une matière virtuelle et indicielle, cela n'a que peu d'influence sur ces

représentations. Cependant il va s'agir maintenant de s'intéresser à la relation qu'elles entretiennent spécifiquement avec le médium cinéma et ses spectateurs.

II.A.2.b. Le cinéma redéfini:

Une nouvelle plastique de l'image

La distinction qui existait entre technologie et création est aujourd'hui devenue inopérante. Chaque image, indépendamment de son origine, passe à travers une série de programmes informatiques puis est manipulée, réarrangé, reconstruite manuellement avant de se retrouver dans le film définitif. La tablette graphique, la main des artistes numériques sont les nouveaux outils de création de ce cinéma. Il est essentiel de bien prendre conscience que les portées de cette technologie servent avant tout un travail manuel. Il faut envisager le cinéma numérique comme une peinture.

*'La peinture à la main des photogrammes d'un film numérique constitue peut-être l'exemple le plus spectaculaire de la nouvelle situation dans laquelle se trouve le cinéma. La peinture numérique à la main est l'exemple le plus manifeste du retour du cinéma à ses origines du XIX'*¹⁰⁶.

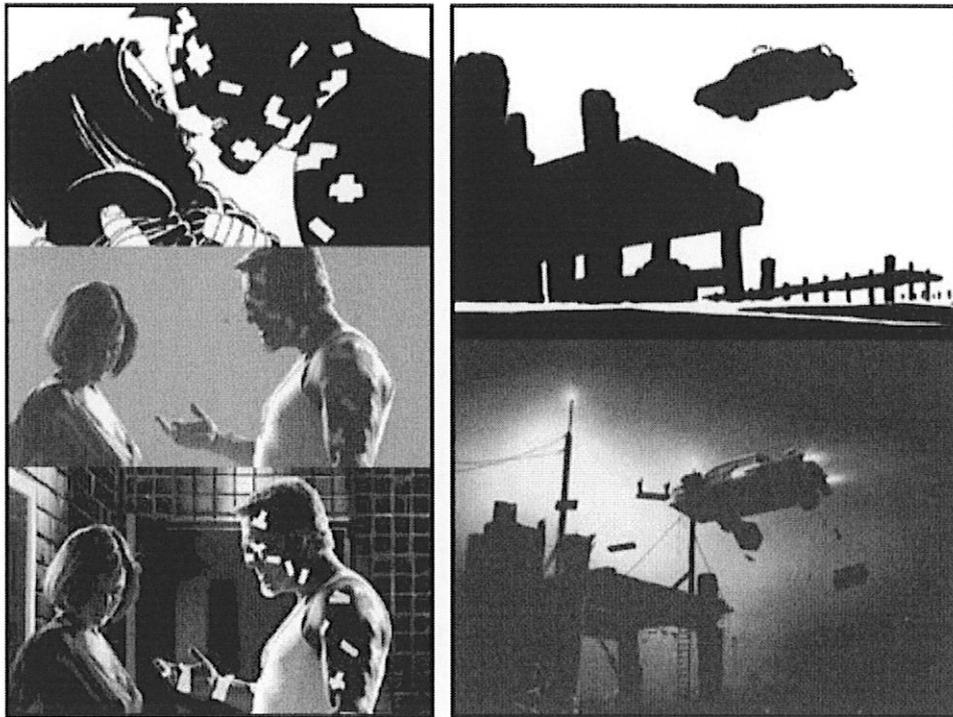
La différence est qu'ici la matière participe d'une redéfinition au sens propre du terme. Si j'ai évoqué, au travers de la précédente partie, une nouvelle manière de concevoir cette matière numérique, je vais revenir plus précisément sur ce qui nous permet de lui attribuer cette nature.

Il apparaît en effet que la force visuelle qui préside à ces représentations ne se réduit pas à sa capacité comme nous l'avons vu à générer des images à partir de rien. Elles s'ancrent toujours à une base, partant d'une forme de mimésis toute simple. Comme l'évoquait Manovich cela peut être l'univers sculptural par exemple mais par leur grande élasticité ces représentations peuvent revêtir l'aspect des systèmes de représentation qu'elles souhaitent. Le cinéma invente donc des rapports de ressemblance qui n'existaient alors pas pouvant aller jusqu'à des représentations plus abstraites. On pense dès lors à ces nouvelles esthétiques, nées avec le numérique, qui ont été tentées par les nouvelles voies offertes. Je pense notamment aux adaptations au cinéma d'oeuvres provenant d'autres formes de médias. La bande dessinée avec les adaptations des comics 'Sin City' et '300'¹⁰⁷

¹⁰⁶ MANOVICH, Lev 'Le langage des nouveaux médias' Ed. Les presses du réel, 2010 p.522

¹⁰⁷ MILLER, Franck, '300' (1998), 'Sin City'(1991-2000), États Unis, Dark Horse Comics

ou de manga comme 'Casshern'¹⁰⁸. Il y a aussi le jeu vidéo et l'esthétique totalement désaturée du jeu 'Silent Hill'¹⁰⁹.



L'outil numérique au service d'une autre esthétique, celle du comics.¹¹⁰FIG.18

Les aveux du chef opérateur Bruno Delbonnel sont flagrants à ce sujet. Lors d'une Master Class organisée sur les plateaux de l'école Louis Lumière, il nous avait expliqué que la phase d'étalonnage numérique correspondait à la phase la plus importante de son travail. Il pouvait y tordre la matière selon ses désirs. Il se contentait presque au tournage, de ne faire que ramener de la matière suffisamment exploitable pour cette dernière étape.

Une grande barrière a été dressée entre les pratiques de création traditionnelles et le travail avec la matière numérique. Nous allons voir plus en détail, dans la partie suivante, qu'il est bien question de modélisation, c'est-à-dire de construction de volume en trois dimensions puis d'application de textures. Il suffirait de s'arrêter à cette définition pour nous permettre d'apprécier ce qui se joue là. Le réalisme obtenu par ce biais est une oeuvre plastique puisque modelé par la main de l'homme.

¹⁰⁸ KOYAMA, Takao, 'Casshern' (1973-1974), Japon, Tatsunoko Productions

¹⁰⁹ TOYAMA, Keiichiro, 'Silent Hill' 1999, Japon, Konami Computer, Playstation.

¹¹⁰ RODRIGUEZ, Robert, 'Sin City' 2005, États-Unis, Troublemaker Studios, 124 min, couleur.

Dès lors, comme le fait remarquer Fabien Maheu, *'En quoi la trace vaut-elle mieux, dans le système de représentation cinématographique, qu'une fabrication plastique?'*¹¹¹

Fabien Maheu revient d'ailleurs sur ces questions en émettant l'hypothèse qu'à partir du moment où la représentation numérique est perçue comme étant réelle: *'Si elle est capable de figurer le réel, c'est qu'elle équivaut à ce qui est perçu par le spectateur comme une trace qui représenterait le réel, au sens presque juridique au sens où ces nouvelles images auraient un droit de représentation légitime'*. C'est en effet un débat qui anime l'univers des représentations numériques hyper-réalistes. Les deux fondateurs de l'Agence de Doublure Numérique (ADN), Christian Guillon et Cédric Guiard s'occupent ainsi de fournir une protection juridique aux doublures photo-réalistes qui sont créées dans leur studio¹¹². De nombreux films jouent désormais de ce rapport ambigu au référent jusqu'à en faire, parfois, le sujet caché de la narration (le visage de Brad Pitt numérisé sur une majorité du film, rajeunissement du visage de Josh Brolin lors du reboot de Tron 'Tron Legacy' etc...)

II.A.2.c. Le cinéma redéfini:

La production

Le passage aux médias numériques affecte tout le processus de production cinématographique. Nous traiterons d'ailleurs, en toute fin de chapitre, du récent procédé de performance capture, nouveau dispositif englobant tout à la fois les problématiques du numérique et de la représentation du corps. Toute la logique qui conduisait un film de l'idée jusqu'à sa projection se trouve redéfinie en raison du remplacement d'une technique traditionnelle par la technique numérique.

Le glissement s'est fait de manière exponentielle avec un début balbutiant est assez peu convaincant jusqu'à, en l'espace d'une dizaine d'années, un revirement quasi complet de toutes les méthodes de fabrication du film. Le dernier coup porté à l'argentique ayant été la sortie en salles du blockbuster 'Avatar'¹¹³ censé révolutionner l'expérience cinématographique par sa projection en 3D. Il fut l'argument qui fit passer une grande

¹¹¹ MAHEU, Fabien, dans le recueil coordonné par Patrick LOUGUET et Fabien MAHEU *'Cinéma(s) et nouvelles technologies (continuités et ruptures créatives'* Paris, Ed. L'Harmattan, 2011, p.103

¹¹² Interview de Christian Guillon et Cédric Guiard en annexe.

¹¹³ CAMERON, James, *'Avatar'*, Twentieth Century Fox, 2009, 162 min, couleur.

partie du parc des projecteurs au numérique, les irréductibles devant par la force des choses suivre le pas.

Presque tous les films comportent maintenant des plans retouchés. La facilité d'exécution de certains procédés a permis de toucher un vaste nombre de production. La transition bouleverse cette production à plusieurs niveaux. Comme nous l'avons vu plus haut, le virtuel sert l'imagination dans des valeurs qui n'avaient jusqu'alors jamais été atteintes. L'outil informatique permettant de générer des scènes entièrement créées par ordinateur, cela laisse libre cours aux idées les plus excentriques.

C'est une liberté qui est donnée dès l'écriture du projet. Je pense au célèbre exemple de la saga 'Star Wars' débutant au milieu de son intrigue principal pour des raisons techniques. Les premiers épisodes de cette sage présentaient plusieurs défis de taille que les technologies de l'époque ne pouvaient permettre de mettre en images. Il y était en effet question d'une guerre intergalactique menée par une armée de clones.

La question se pose dès la pré-production, si le budget du film est assez important, alors telle ou telles scènes seront portées à l'écran. L'apparition de ces représentations numériques induit ainsi un certain nombre de changements pour le réalisateur. Nous avons déjà vu à quel point l'esthétique des films dépend désormais de l'outil numérique. On peut également s'attarder sur la manière dont le réalisateur pense désormais son découpage en fonction de l'outil numérique. L'analyse des licences, s'étant étirées dans le temps, nous informe d'ailleurs sur l'évolution des techniques. L'action se voit tout à coup sur-découpée, se permettant les prouesses les plus folles.

Il y a donc un nouvel espace d'expression qui se crée, un espace toujours plus proche des scènes captées en prise de vues directe et qui est même poussé au-delà. La dématérialisation ne s'opère pas uniquement sur les corps ou les paysages qui les entourent mais également sur la caméra. Elle confère une espèce d'omniscience au spectateur, qui n'est pas sans rappeler l'instantanéité et l'ubiquité qui imprègnent les nouveaux médias.

À l'échelle de la production tout est fait à partir du seul outil informatique, multiplié, il faut le préciser, en des centaines de postes. On englobe donc ici les départements de décoration, de lumière, de maquillage, de caméra et parfois même les acteurs et figurants. Pré-production, production et post-production se partage dans une même unité. Manovich remarque d'ailleurs que les logiciels utilisés dans ces différentes étapes

possèdent les mêmes outils; l'ordinateur rassemblant le montage et les effets spéciaux par la commande du 'copier/coller'.

Concernant la seule post-production, que le film ait été tourné en pellicule ou directement en numérique ne change pas la donne. Une fois numérisées, les prises de vues réelles perdent le rapport privilégié qu'elles entretenaient avec la réalité. Que le processus intervienne avec le scan de la pellicule, ou par la caméra elle-même qui intègre dans son corps un convertisseur de données, le résultat se livre sous forme de pixel. Leur modification s'opèrera de la même manière que si la représentation avait été conçue par ordinateur. En fait, dans ce genre de production, le tournage de séquences en prise de vues directe ne fait que ramener de la matière pour le traitement ultérieur. Cela nous ramène aux propos de Bruno Delbonnel concernant la phase d'étalonnage. Le numérique permet aux artistes de travailler avec une matière élastique pouvant se tordre à volonté.

Je pense notamment à tout ce qui concerne la retouche en photographie, branche qui a émergé avec l'apparition du numérique. La technique en retouche dites 'beauté' est d'ailleurs impressionnante à ce sujet puisqu'elle agit sur une matière particulièrement précieuse; la peau d'un sujet. Le talent du retoucheur va être d'aller créer de la matière avec celle déjà existante. Il va pour cela en prendre un échantillon puis lui faire subir diverses modifications (rotations, échelle, colorimétrie etc...) afin d'obtenir une nouvelle matière cohérente à appliquer à l'endroit souhaité.

Si la prise de vues réelle ne sert qu'à fournir un matériau brut à la manipulation et qu'il soit, dans certaines productions, possible de tout recréer, alors l'évolution de ces techniques nous mène à repenser les questions relevant du réalisme des images. Est-ce que cette transparence est si nette? Quel est l'impact de la culture visuelle du spectateur dans leur réception?

II.A.3. Le réalisme de synthèse et ses écueils.

Le réalisme n'englobe pas seulement la reproduction ou l'assemblage d'un univers 3D cohérent. Employer le terme 'réalisme' sous-entend une représentation conforme à des règles prédéfinies par l'histoire de la culture visuelle. Cette dernière est très importante puisqu'elle nous permet de questionner ce qu'est l'effet de réalité au cinéma et il apparaît nécessaire de l'aborder en premier lieu.

II.A.3.a. Réalisme cinématographique

Le XXème siècle a vu apparaître une nouvelle forme de représentation. Celle-ci était d'essence optique et chimique et, par le biais de la photographie, ce nouveau genre d'image a fini par dominer la culture visuelle moderne. L'apparition, à sa suite, du cinématographe, à ajouter à cette esthétique celle du corps en mouvement. Cela a finit d'achever une forme de représentation qui a traversé plus d'un siècle de révolutions techniques et de bouleversements dans notre société. Les propriétés formelles que sont la perspective linéaire, l'effet de profondeur de champ, le flou de bougé ou les rapports de contraste imposés par la pellicule, se sont transmises jusqu'à l'apparition des premières représentations numériques.

Ces représentations n'avaient pourtant que peu de liens constitutifs avec cette forme. L'image par défaut était très définie, entièrement nette, et aucun défaut ne venait perturber sa retranscription. Les logiciels ne permettaient pas à l'origine de créer une image s'y apparentant. Lev Manovich pointe ici encore du doigt le lien patent existant entre les représentations numériques et le médium plus ancien du cinéma. Il met ainsi en avant le paradoxe de cette nouvelle culture visuelle, qui n'a finalement rien de nouveau et dont son réalisme n'est pas si 'naturel' que ça. Il a fallu en effet informatiser toutes ces caractéristiques, tous ces défauts qui ont fait de ces représentations numériques de vraies copies conformes de captation dites 'cinéma', c'est-à-dire argentique. Excepté qu'à la place de la vibration du grain d'argent, il y a des algorithmes qui calculent aléatoirement des filtres spéciaux, que la quantité de flou est calculée de manière mathématique etc... Et quand bien même ces artefacts sont calculés dans le logiciel, l'animateur viendra, toujours et à la main, tenter de recréer cette image photographique.

Nous retrouvons d'ailleurs la même problématique chez les constructeurs de caméras qui pour aller à l'encontre des caractéristiques trop visiblement numériques de ces images tentent d'y remédier en imitant parfois même les procédés argentiques. Ainsi Aaton pour

casser la dureté de l'image numérique qui est imposée par la fixité du capteur recevant la lumière, a fait en sorte de déplacer à un demi-pixel près son capteur par micro-vibration afin de retrouver l'aléatoire de l'interaction existant entre le photon et le grain d'argent.

Pour résumer, Malévich donne la définition suivante sur le réalisme de synthèse:

*'La culture visuelle à l'ère de l'informatique est d'apparence cinématographique, de fonctionnement numérique et de logique informatique (pilotée par logiciel).'*¹¹⁴

Le réalisme de synthèse suppose ainsi d'une part la simulation d'un code cinématographique et d'autre part la simulation des propriétés physiques des objets et environnements perçus. La première caractéristique a été 'facilement' transposée selon des modèles mathématiques et l'autre beaucoup plus ardu a évolué et continuera d'évoluer jusqu'à atteindre l'hyperréalisme parfait de ces sujets.

Il y a d'ailleurs, dans ces effets de réalisme de synthèse, un facteur temporel qui vient s'ajouter à celui déjà étudié de la culture visuelle. L'effet de réalisme des images de synthèse a pu fonctionner à une certaine époque et paraître dépasser deux, voir trois ans après. Il est intéressant d'observer la différence d'accueil réservé à ces représentations. Avec quelques années d'intervalle, le public au début fasciné est ensuite animé d'un rejet total. Il n'y a pas la nostalgie d'anciennes représentations comme on peut le voir dans l'animation plus traditionnelle. Je crois que se mesurer à l'illusion de réalité c'est se mesurer à chaque instant à l'évolution des outils technologiques puisque la culture visuelle du public suit sa marche.

II.A.3.b. Écueil du réalisme

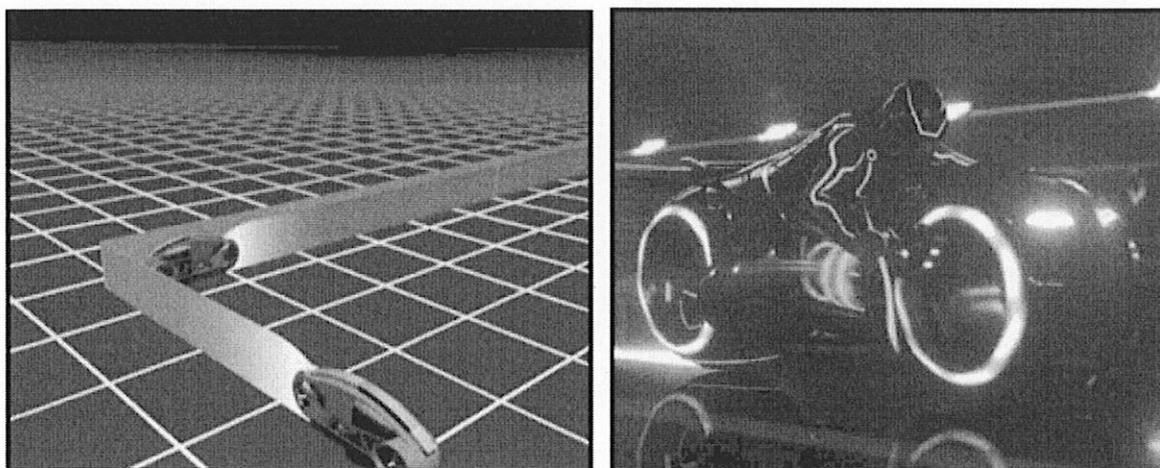
À l'inverse d'une course technologique qui invalide les esthétiques des représentations passées, un autre phénomène fait son apparition. Dans le cadre de représentations numériques virtuoses, il existe un nouveau paramètre à prendre en compte et que Fabien Maheu nomme un coefficient de spectaculaire¹¹⁵. Il est, comme nous l'avons vu, essentiel que l'illusion soit la plus parfaite possible. Or nous avons tous ressenti que, face à des représentations qui usent à outrance des libertés offertes par ces outils, quelque chose

¹¹⁴ MANOVICH, Lev, *'Le langage des nouveaux médias'*, Ed. Les presses du réel, 2010, p.521

¹¹⁵ MAHEU, Fabien, dans le recueil coordonné par Patrick LOUGUET et Fabien MAHEU *'Cinéma(s) et nouvelles technologies (continuités et ruptures créatives'* Paris, Ed. L'Harmattan, 2011, p.111

de délétère s'en dégage. J'en parlais plus tôt à propos des corps cachés, ces corps qui ont participé à la création du film et qui se maintiennent toujours invisibles à la représentation. Je crois que face à ce genre de représentation, la complexité de fabrication de l'objet filmique n'est plus dissimulée, elle éclate au grand jour. C'est un moment où le spectateur prend conscience de sa propre suspension d'incrédulité¹¹⁶ et est tenu, pendant un instant, à l'écart de la représentation. La complicité créée peut renforcer l'adhésion à la représentation mais bien souvent elle perd sa capacité à nous émouvoir.

Maheu fait la comparaison avec les univers du film 'Tron'¹¹⁷ d'origine et sa toute récente suite 'Tron Legacy'¹¹⁸. Alors que le premier présentait un univers électronique vu de manière assez naïve, le dernier force le réalisme et la transparence d'effets spéciaux parfaitement homogène avec les acteurs humains qui y évoluent. En se donnant plus de moyens, le film perd sa capacité à nous émouvoir. La représentation était d'ailleurs par le passé plus poétique que véritablement technologique.



L'évolution des techniques est flagrante FIG19

Il en va de même avec les caméras dématérialisées, qui permettent les plus folles arabesques aériennes. Quand l'outillage numérique dépasse trop formellement la captation analogique, il peut détruire le principe même de la captation et son intérêt diégétique pour le spectateur. J'en veux la preuve avec ce long plan séquence dans le

¹¹⁶ Décrit par Samuel Taylor Coleridge comme l'opération mentale qu'effectue le spectateur d'une œuvre de fiction qui accepte, le temps de sa consultation de l'œuvre, de mettre de côté son scepticisme.

¹¹⁷ LISBERGER, Steven, 'Tron' 1982, États-Unis, Walt Disney Pictures, 96 min, couleur.

¹¹⁸ KOSINSKI, Joseph, 'Tron: L'héritage', 2011, États-Unis, Walt Disney Pictures, 125 min, couleur.

dernier film de Peter Jackson 'The Hobbit'¹¹⁹. Il voit une compagnie d'aventuriers se lancer dans les dédales d'une grande caverne contre des centaines d'ennemis de synthèses. L'effet est annulé car le spectateur est conscient qu'il n'a plus devant lui un procédé ingénieux de captation mais une modélisation de synthèse comme il en voit un film sur deux. Le spectateur ne peut s'émouvoir d'un plan qui est dans la sensation brute et qui pour le coup parle plus à ses yeux qu'à son corps. Je crois ainsi que le plan séquence via ce genre de technologie n'a plus aujourd'hui la saveur de ces premiers faits d'armes.

Il y a là ce que Franck Curot nomme '*le réalisme de constitution*'¹²⁰, soit une pure illusion réaliste parfaitement maîtrisée, aux dépens d'un '*réalisme de captage*' laissant une place à l'accident et à l'imprévu. Thibaut Garcia relaye cette idée¹²¹ en l'accompagnant d'une anecdote concernant le réalisateur Tim Burton sur le plateau de 'Big Fish'. Ce dernier insistait pour qu'une vraie voiture soit installée dans un arbre et aurait répondu, à un technicien lui conseillant de le faire en post production, que l'équipe n'avait qu'à rentrer chez elle puisque l'on pourrait recréer le film en post-production. Le réalisateur dénonçait par la même occasion ce '*réalisme de reconstitution*' qui conduit parfois à négliger le tournage en lui même.

II.A.3.c. Nouvelle nature des corps filmés

Ces écueils se prolongent et sont d'autant plus sensibles quand ils concernent ce que nous avons déterminé comme le point de tension du film. Le corps des personnages qu'il soit en partie ou entièrement numérisé cristallise la question du réalisme. Si la suspension d'incrédulité est moins exigeante face aux objets et environnements qui entourent le personnage, ce dernier, surtout s'il est d'apparence humaine, sera la représentation la plus jugée par le spectateur.

On note ainsi au début, et malgré l'invasion progressive des représentations numériques, la timidité d'une industrie à assumer ces êtres de synthèses. Ainsi, et à l'échelle du corps, lorsque le cinéma hollywoodien cherche à recréer par son biais une réalité fantastique, il le fait en introduisant des personnages non humains, qu'il s'agisse d'extraterrestres, de créatures fantastiques ou de robots.

¹¹⁹ Peter Jackson 'The Hobbit' 2012, Nouvelle Zélande, Warner Bros. Pictures, 169min, couleur.

¹²⁰ Franck Curot, *Styles filmiques (Volume 2: les réalismes)*, Paris-Caen, Lettres Modernes Minard, 2004, p.151

¹²¹ Thibaut Garcia, '*Cinéma(s) et nouvelles technologies (continuités et ruptures créatives)*' Paris, L'Harmattan, 2011

Les corps subissent ces mutations pour plusieurs raisons. Elles permettent d'une part au film de mettre l'accent sur un univers parallèle, mais c'est surtout pour les cinéastes, une manière de justifier la transformation d'une réalité familière. Le corps humain pouvant alors se transformer en quelque chose dont l'existence physique est impossible dans notre monde? Ce n'est pas un hasard si aux premiers temps du morphing, il y avait un intérêt pour des corps aux esthétiques transparentes et liquides. L'ennemi du 'Terminator 2'¹²², caractérisé par une substance élastique, et la créature d'"Abyss"¹²³ sont des corps qui assument leur élasticité en nous rappelant les déformations que peut emprunter la matière numérique. Les deux films assument ici leur nature de composition de synthèse mais ils le font tout en intégrant l'ordinateur à leur logique narrative.

Il n'y a peut être que Robert Zemeckis qui a basé une partie de sa filmographie sur les représentations numériques réalistes mettant en scène des corps humains sans justification technologique. Les personnages de son 'Pôle express' sont tous des humains sans compétences fantastiques et dans 'Beowulf', excepté quelques séquences de combat qui ne pouvaient être réalisées en prise de vues directes, la majorité du film ne justifie pas narrativement la présence de personnages exclusivement de synthèses.

Il est, par exemple, monnaie courante de voir aujourd'hui des rassemblements de milliers de figurants, en grande partie générés par ordinateur. Or le même genre de rassemblement, mais dans des films plus anciens pour lesquels la technique n'était pas encore assez performante, n'en finit pas de m'impressionner. Je pense à ces récits épiques que sont 'Gandhi', 'Le docteur Jhivago' ou bien dans le chef d'oeuvre de Murnau 'Tabou' et ses centaines de pirogues qui emplissent le cadre.

Les représentations numériques à grande échelle n'effacent jamais totalement leur nature. Ce sont, comme le décrit Manovich, les cathédrales gothiques de notre époque. Impressionnantes, virtuoses et qui s'imposent par leur grandeur. Elles se remarquent donc par leur possibilité à créer des objets en tous genres. Cette liberté folle est malheureusement marquée par un déficit de tension et de suspens pour le spectateur. C'est d'autant plus vrai lorsqu'il s'agit de corps. Quand bien même une représentation est virtuose dans le réalisme qu'elle impose, les univers auxquels elle participe sont bien

¹²² CAMERON, James, 'Terminator 2: Le jugement dernier', 1991, États-Unis, 152 min, couleur.

¹²³ CAMERON, James, 'Abyss', 1989, États-Unis, 171 min, couleur.

souvent factices au plus haut point. Dès lors ce n'est même pas la suspension d'incrédulité qui se joue au niveau des corps mais plutôt une déperdition de l'expérience spectatorielle.

S'il y avait dépôt de réalité, c'est que le corps était en relation directe avec son monde. Qu'il pouvait interagir avec lui mais surtout que cette relation passait toujours par un rapport de force et de tension entre eux. Ces problématiques se cristallisent notamment lorsque le corps était en danger, dans une séquence d'action ou de confrontation. Quand le spectateur est confronté à la virtuosité de la représentation, celle-ci participe, je crois, de l'annihilation de toute forme d'expérience d'identification au personnage. La sensation est toujours présente, mais elle se situe au sein du corps, à l'image d'une basse qui ferait vibrer notre corps sans nous toucher émotionnellement. C'est ce qui arrive lors de la séquence déjà citée dans 'The Hobbit'. Nous voyons à l'écran une multitude d'ennemis qui s'attaquent à nos héros mais leur nature même ne déclenche aucune forme de suspens quand à la conclusion du combat. Il y a comme un retour aux corps des acteurs du burlesque qui, par un certain nombre d'aspects techniques, voyaient leur corps disparaître et l'empathie du spectateur avec. Les corps ainsi libérés ne semblaient plus éprouver de souffrance et par conséquent leur corps ne pouvait se trouver en danger.

On sait depuis Walter Benjamin que la démocratisation des oeuvres s'accompagne de leur désacralisation et de la perte de leur aura. Je crois qu'il en va de même avec les questions de représentations numériques. Face à la conquête de l'invisible et de l'imaginaire, ces représentations poussées à l'extrême des capacités de narration dont elles disposent, semblent s'éloigner de ce qui faisait à l'origine la force du cinéma. La capacité à créer l'émotion par la fragmentation de ces corps projetés.

II.B. Le corps et le geste : copié ou recréé ?

Aux tout premiers temps des représentations simulant le mouvement, le corps trouvait sa place à toutes les étapes de leur création. Du travail de dessin à son animation manuelle, le corps de l'animateur était partout présent, allant jusqu'à intervenir lors de leur projection. Il faisait partie du dispositif de représentation. Lorsqu'arrive la projection automatique, la nouvelle interprétation mécanique du mouvement fait disparaître les irrégularités et les accidents qui ponctuaient ces œuvres. Le corps humain visible est celui qui est désormais projeté. Cette technologie une fois implantée, le cinéma se coupe très rapidement de ses origines qui laissaient bien trop de place à l'artifice. L'animation met en avant son caractère artificiel, quand le cinéma et son apparente uniformité du mouvement fait tout pour le faire oublier, d'effacer toute trace de son procédé de production. Pourtant l'étude de l'animation me semblait primordiale dans le cheminement de notre recherche, tant ces animateurs ont été les premiers à opérer une focalisation sur l'expressivité du corps.

II.B.1. Qu'est ce que l'animation 3D?

II.B.1.a. Définition.

Étymologiquement, ce mot renvoie à la faculté de doter l'inerte d'une âme, de lui procurer la vie. La fascination de l'être humain pour l'animation n'est pas apparu avec le cinéma. Il faut prendre conscience que le désir de restitution du mouvement est une quête humaine qui prend ses racines aux toutes premières formes d'art. Animer le corps de sa création, lui faire accomplir des mouvements, font partie des grandes préoccupations des artistes. On retrouve d'ailleurs chez les primitifs une forme d'annonce des procédés mécaniques à venir. Il s'agit par exemple des peintures rupestres et de leurs représentations d'animaux. Saisies en pleine course, et dans différentes postures, une fois juxtaposées sur le mur, leur mouvement apparaît plus clairement. La comparaison ne s'arrête pas là et nous pourrions la filer à travers le temps, des mythes de Pygmalion¹²⁴ aux recherches récentes en robotique de la simulation d'une vie artificielle. L'arrivée du cinéma semble marquer profondément cette quête en lui donnant l'outil tant désiré,

¹²⁴ Légende de la mythologie grecque dans laquelle, le sculpteur Pygmalion fait le voeu d'épouser une femme semblable à sa statue Galatée. Son voeu est exaucé et la statue prend vie.

permettant de capter le réel et d'en restituer le mouvement. Pourquoi ce besoin d'animer des personnages bien souvent décalés dans le réel persiste-t-il ? Pourquoi les artistes continuent d'essayer de faire mouvoir des formes qui sont inertes à la base ?

Comme l'explique Philippe Balmossière¹²⁵ ancien animateur chez Disney et intervenant à Supinfocom, école spécialisée dans le cinéma d'animation :

'L'animation c'est la transgression de la réalité, c'en est une interprétation, c'est aller plus loin que le réel (...) c'est également le plaisir et le bonheur de faire des images qui ont des inspirations graphiques et picturales'

C'est ce dont nous parlions plus tôt concernant l'imagination. Le trucage est intimement lié au fantastique, à la torsion du réel. Qu'une partie du film ait été produite complètement ou partiellement à la main, qu'elle l'ait été par ordinateur, n'a pas d'importance. Il s'agit de raconter une histoire et nous avons pu voir à quel point l'être humain avait besoin de voir son imagination stimulée. Pourtant il y a une distinction qui se fait entre le cinéma que nous étudions jusque-là, et le cinéma d'animation: les images y sont saisies une à la fois, et la qualité indicielle du médium en est absente. Ces images peuvent être produites de multiples façons : série de dessins, animation d'objets réels à raison d'un photogramme à la fois (stop motion), grattage sur la pellicule etc. À cette liste, il faut maintenant ajouter l'animation produite par ordinateur, l'animation numérique.

II.B.1.b. Etapes de production et dispositif

Nous-nous fixerons ici sur ce dernier type d'animation et je vais tenter d'établir une forme de résumé des étapes président à l'animation par ordinateur, qu'il s'agisse de la production de ces œuvres et plus particulièrement de leur conception graphique.

Le modèle qui permet de créer une image de synthèse 3D est défini dans un univers à trois dimensions. L'artiste va composer son image en construisant ses objets dans un espace tridimensionnel ou « scène 3D ». C'est un peu le travail de mise en volume du sculpteur. Une fois la maquette enregistrée dans la mémoire de l'ordinateur, elle pourra être manipulée et visualisée sous tous les angles, mais aussi animée suivant différentes techniques de création du mouvement. Les principales techniques d'animation d'images

¹²⁵ Interview consultable en annexe.

de synthèse 3D se trouvent : le keyframe, l'animation avec des trajectoires, et l'animation avec des squelettes virtuels.

Le 'keyframe' ou animation par images clés est une technique permettant d'établir des images ou paramètres de référence et de calculer automatiquement (par interpolation) les images intermédiaires. C'est une technique héritée du système traditionnel de production des studios Walt Disney. Dans ce système, les chefs animateurs produisaient les dessins les plus importants et les assistants prénommés pour l'occasion 'inbetweeners' dessinaient les images intermédiaires. En numérique, cette étape intermédiaire est prise en charge par l'outil informatique. Le changement du moindre paramètre (qu'il concerne la géométrie, la texture, la position etc.) défini selon une valeur numérique entraînera le re-calcul par interpolation de ces données. C'est essentiellement une extension des techniques traditionnelles.

L'animation avec des trajectoires permet à l'animateur de penser le mouvement en termes d'étapes et de trajectoire. Une trajectoire étant une ligne pouvant être décomposée en une infinité de points, chaque point peut représenter une position dans l'espace à un instant donné dans le temps.

Cette animation est spécialement utilisée pour définir avec précision le mouvement de personnages évoluant dans un espace tridimensionnel mais également celui de la caméra virtuelle. Sans contraintes physiques, permettant les mouvements les plus complexes, la caméra virtuelle a comme nous l'avons vue était à l'origine d'une nouvelle esthétique dans la création en images de synthèse 3D.

Concernant l'animation de la marionnette virtuelle, elle est manipulée de la même façon qu'une marionnette traditionnelle. Elle est en effet dotée d'une structure hiérarchique ou d'un squelette virtuel qui lui permettra d'articuler ses différents mouvements. La structure hiérarchique va permettre de lier différents modèles 3D attachés à une même structure. Elle est dite hiérarchique car elle permet d'attribuer des relations de dépendance ou de pouvoirs d'un modèle sur l'autre. Cela marche très bien pour des structures qui sont articulées. Le squelette virtuel est constitué d'arêtes (les os) et de joints (les articulations). La simulation d'un squelette permet d'animer des marionnettes 3D anthropomorphes et zoomorphes modélisées avec un maillage d'un seul tenant (polygonaux ou à base de surfaces soudées). Une fois la marionnette virtuelle modélisée, il reste à lui associer un squelette construit en fonction de sa morphologie.

Étapes de réalisation d'un film d'animation numérique.FIG.20

Scénario	Similaire à n'importe quel autre processus audio-visuel
Découpage technique	Un dessin est produit pour chaque plan du film.
Prévisualisation	Chaque dessin est photographié et le tout est monté en respectant la durée de chaque plan.
Dialogue	À partir du scénario, le dialogue est enregistré en studio et intégré au découpage monté.
Modélisation	Chaque personnage, objet, environnement du film est créé en trois dimensions dans l'univers virtuel de l'ordinateur.
Animation	À partir des variables assignées aux modèles numériques, le mouvement des personnages, des objets et de l'environnement est créé.
Texturisation	Les détails (texture, reflets et les couleurs finales) sont assignés aux personnages, aux objets et à l'environnement numérique.
Éclairage	À l'aide de logiciels, l'éclairage cinématographique est imité afin d'accentuer les émotions selon les besoins de l'histoire racontée.
Son	Les bruitages, l'ambiance et la musique sont créés, mixés et rajoutés au film.
Rendu	Les images finales du film avec toutes les textures, les éclairages et les effets spéciaux sont calculées par l'ordinateur et ensuite produites une à la fois.
MISE SUR LE MARCHÉ	

II.B.2. L'animation et le personnage

On remarque souvent, quand on observe les travaux de jeunes prétendants animateurs, des similitudes de traitement dans les attitudes et les réactions que devront effectuer leurs personnages. Le procédé même de l'animation, qui tend à se détacher du réel, aurait pu nous conduire à une grande libération du corps. La question d'une uniformisation de l'animation semble pourtant poindre derrière cette observation et pose la question de la place de l'animateur dans ce dispositif, est ce que comme l'annonçait Barthes:

«L'imaginaire se généralise, les stéréotypes deviennent les seuls garants de notre plaisir, et l'image universelle a produit un monde sans différences.»

Comme me l'explique Philippe Balmossière, il existe une forme de code de la route pour l'animateur, établis notamment par Walt Disney et les autres précurseurs de l'animation traditionnelle, et qui continue d'être appliqué aujourd'hui en 3D. Les principes se comptent au nombre de 11¹²⁶:

«Squash and Stretch : Etirement et écrasement. Ceci définit la masse et la rigidité d'un objet ou personnage en le déformant plus ou moins durant une action. Ceci peut être exagéré (style cartoon) ou plus subtil (animation réaliste). Ce principe est tout à fait naturel. Il suffit par exemple simplement de regarder marcher les gens dans la rue : voyez comme certains semblent plus montés sur ressorts que d'autres.

Timing : La gestion d'un bon timing permet de définir le poids et la taille des objets/personnages, ainsi que de donner un caractère particulier à ceux-ci . Ceci est encore un principe totalement naturel : une personne grasse se déplace beaucoup plus lentement que quelqu'un de très léger, ceci est une évidence.

Anticipation. L'anticipation correspond à la préparation de toute action et se traduit en général par un pré-mouvement contraire au mouvement principal qui va suivre. C'est un troisième principe naturel : une personne qui va se lever de son fauteuil commence en général par s'y enfoncer un peu plus, pour mieux prendre appui dessus et prendre son élan avant de se lever véritablement.

Staging : Mise en scène. Voici le premier des principes plus esthétique que vraiment naturel. Il s'agit de présenter une idée d'animation de façon à ce qu'elle soit facilement compréhensible pour l'auditeur. D'une bonne mise en scène dépend une bonne partie de l'attrait pour une œuvre animée.

Follow Through and Overlapping: Prolongement et enchaînement d'actions. Celui-ci est à la fois un principe naturel et esthétique. En effet, tout mouvement organique ne s'arrête jamais tout à fait brutalement et il y a en général un facteur d'amortissement qui joue sur les fins d'actions, plus ou moins fort en fonction de la rigidité des objets concernés. Par exemple, un personnage qui s'arrête de courir, aura ses cheveux (surtout s'ils sont longs) qui s'arrêteront de bouger avec un temps de retard. La seconde partie de ce principe permet de mieux enchaîner naturellement les actions, sans donner l'impression que le personnage découpe ses actes comme le ferait un robot.

Straight Ahead and Pose-to-Pose. Action. Improvisation et actions par image clefs. Ce principe n'en est pas vraiment un, c'est plutôt une méthodologie de travail, qui a débouché sur l'utilisation du keyframing.

Slow in and out. Accélération, décélération. C' est ici tout l'art de l'animation au travers du timing qui est mis en valeur. En effet, les mouvements organiques ne sont jamais linéaires dans le temps et sont soumis à des variations de rythmes importantes, avec des coefficients d'amortissements plus ou moins forts. C'est un point qui a été en général assez difficile à respecter avec les simulations dynamiques, dont les résultats paraissent souvent trop 'lissés' pour sembler vraiment naturels.

¹²⁶ LIORET, Alain, *'Emergences de nouvelles esthétiques du mouvement'*, Paris, Ed L'Harmattan, 2004, p.56

Arcs. Voici l'un des principes tout ce qu'il y a de plus physique : tout mouvement organique produit une trajectoire en arc, jamais en ligne droite. C'est la première des différences avec le mouvement de type robotique.

Exaggeration. L'exagération. C'est un principe nettement esthétique et surtout valable pour les animations de type cartoon, qui permet de bien marquer l'effet que l'artiste veut produire avec une action particulière.

Secondary Action. Actions secondaires. Ce sont les petits plus qui font le charme d'une animation, comme les vêtements, les cheveux du personnage qui flottent au vent. Ils sont indispensables pour obtenir un bon réalisme en animation.

Appeal. Attractivité. Tout à fait de caractère esthétique, ce dernier principe insiste simplement sur le fait de créer des actions spectaculaires et attrayantes, afin de retenir l'attention du public.»

Cet ensemble correspond à une manière de faire bouger le personnage et il était recommandé aux animateurs en chef de faire respecter ces règles dans leurs départements respectifs. Ainsi l'on peut retrouver de nombreux gimmicks qui circulent au sein d'un même studio et de films en films. Basées en partie sur l'observation du mouvement, ces différentes règles révèlent également l'implication de l'animateur dans ce processus, par des voies bien plus esthétiques et personnelles.

Il apparaît en effet que la retranscription du mouvement par un animateur ne se fait pas seulement dans la logique toute numérique du copier/coller. Il y a de grandes différences entre l'animation d'un personnage et sa captation en prise de vues réelles. Ainsi Philippe me donne l'exemple d'un danseur qui livre une performance devant l'œil d'un animateur. Pour retranscrire cette danse, il m'explique que l'animateur ne va pas pouvoir passer par les mêmes poses. Il s'ensuivrait une forte déperdition de l'émotion transmise. Il m'affirme ainsi que «*Le réalisme ne fonctionnerait pas.*».

En effet c'est quelque chose qui peut être relativement subjectif mais que de nombreux animateurs ont pu observer à de maintes reprises au cours de leur carrière. Recopier images par images les mouvements d'un personnage ne retranscrit pas une impression de réalité. Le réalisme paraît en animation souvent plus compliqué mais surtout moins dynamique que la scène captée en prise de vue directe. C'est pourtant là qu'est l'obsession de l'animateur, de créer un mouvement qui soit dynamique, virevoltant et surtout expressif. Susciter de l'émotion par la restitution d'un mouvement constitue pour l'animateur son Graal.

II.B.2.b. L'animateur, le personnage, l'acteur.

Il y a dans cette dernière affirmation quelque chose qui intrigue et qui fait écho à nos recherches antérieures. Observation et interprétation semblent guider l'animateur dans sa quête de restituer de manière la plus expressive un mouvement. Si la part d'observation permet de donner une base à l'animateur, c'est réellement dans l'interprétation qu'il va faire du réel, que tout son talent va pouvoir s'exprimer. Et c'est lors de l'animation d'un corps anthropomorphe que ces problématiques sont les plus prégnantes.

À la base de l'animation du corps, il y a donc l'observation puis l'interprétation. Les animateurs se sont très vite tournés vers les acteurs de cinéma qui, comme nous l'avons déjà évoqué, avaient un long passé voué à l'élaboration d'un masque au sens physique du terme. Tex Avery et Chuck Jones vouaient ainsi une fascination pour les Chaplin, Sennet, Keaton et Llyod. Nous l'avons vu précédemment, ces acteurs semblaient déjà avoir développé une forme d'enveloppe, les rapprochant plus de l'automate ou de la marionnette que de la figure humaine. C'est une impression qu'il est possible de ressentir aujourd'hui, mais à l'époque c'est un véritable tour de force dont il est question. Ces acteurs enserrés dans les carcans d'une nouvelle grammaire, d'où les mots étaient exclus, avaient mis au point un nouveau mode de langage, dans lequel le corps tirait toute sa force expressive.

Le premier travail de l'animateur est donc d'analyser le jeu des grands acteurs. C'est toujours le cas dans les grands studios d'animation. Philippe Balmossière insiste sur le fait qu'il n'y a pas ici une copie conforme des attitudes de ces acteurs, mais que l'imagination de l'animateur a besoin d'être nourri par ces images. On retrouve cette influence dès le départ, avant que l'animateur ne commence la moindre modélisation. Il détermine alors des intentions 'd'acting' pour son personnage. Cela regroupe les raisons pour lesquelles le personnage se mettra en mouvement, ses intentions, son état d'esprit etc. Il est nécessaire de répondre à ces questions en amont car cela aura souvent une influence sur la manière dont le corps sera modélisé. (s'il est censé être vif et nerveux, ce caractère ne pourra s'associer avec un physique pataud à moins de vouloir jouer le contre point)

C'est après avoir répondu à ces questions que l'animateur met en œuvre toute sa technique. Ces notions sont très proches d'un autre outil primordial à l'établissement de la structure du personnage ; 'le timing', c'est-à-dire le rythme général de mouvement du personnage.

Le corps semble donc posséder une importance colossale puisqu'il n'est pas que le support d'une parole. Au détour de l'explication de cette méthode de travail et de la nécessité pour l'animateur de partir de références personnelles, l'aveu de notre animateur est sans appel :

'On dit que les animateurs sont des acteurs frustrés (...) s'il n'y avait pas eu les acteurs, il n'y aurait pas eu les mêmes animations.'

La figure de l'acteur est donc fondamentale en animation, et cette présence a d'ailleurs fait naître différentes polémiques. La première polémique provient des studios Disney. Les animateurs qui avaient pensé l'animation de personnages célèbres comme Blanche Neige ou Cendrillon estimaient que la fascination qui émanait de ces personnages n'étaient pas si éloignée de celle des grands acteurs de cinéma. Ils voulaient donc très logiquement être rémunérés à l'égal de ces stars. Il est intéressant de voir à quel point les polémiques demeurent et peuvent même parfois s'inverser. J'y reviendrai juste après, mais il s'est posé des problématiques similaires concernant les acteurs ayant eu à faire aux techniques de motion capture. Le questionnement fut alors inverse et portait sur l'apport des animateurs à la performance de l'acteur. Est-ce que cet apport invalidait la performance de l'acteur ?

La standardisation de l'animation a aujourd'hui tué ce débat. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir l'animation d'un personnage fragmentée en divers départements (qu'il s'agisse des cheveux du personnage, des expressions faciales etc.). Cela désamorce les notions de paternité existant entre l'animateur et son personnage mais surtout, cela renforce le degré de standardisations de ces corps qui se retrouvent fragmentés dans un «workflow» complexe. La nécessité de rassembler 'in fine' ces fragments impose une certaine forme de cohérence dans les procédures d'animation. La fragmentation du corps procède alors à l'inverse du médium cinéma. D'un corps plus complexe et libre, cette nouvelle façon de le reconstituer l'enserme dans un carcan étriqué.

Pour revenir à la figure de l'acteur, nous avons vu que les animateurs s'inspiraient des acteurs de leurs époques respectives. Il est intéressant de noter que puisque les acteurs eux mêmes sont le reflet d'une époque et d'une société, on constate très nettement que l'évolution des animations se fait en parallèle de leur jeu. Ainsi, Blanche Neige est dans

une gestuelle très marquée par le cinéma muet, tandis qu'aujourd'hui la princesse Raiponce se comporte comme une jeune fille d'aujourd'hui (crises de fous rires, comportement nerveux etc.), et l'on voit bien que le comportement de l'une ne pourrait être transposé à l'époque de l'autre.

Il y a donc quelque chose qui nous rappelle les techniques de corps établis par Mauss. Comme il l'expliquait, la manière de bouger d'un individu est soumis à différents facteurs et notamment des facteurs sociologiques. Il affirmait à ce propos que le cinéma avait une influence non négligeable sur les codes vestimentaires et les démarches des individus qui étaient mis à son contact. Par son pouvoir hypnotisant, par sa capacité de diffusion à de grandes échelles, il n'est pas impossible de penser qu'animer le corps d'une personne, c'est animer quelqu'un qui est influencé par les images de son époque.

Les «gimmicks» dont nous parlions plus haut y sont d'ailleurs fondamentalement liés. Après des années passées à observer les acteurs, les animateurs en viennent à repérer toutes les mimiques et autres techniques qui parsèment leur jeu. Les acteurs Américains sont les premiers concernés par ces techniques et Philippe Balmossière me confiait aimer beaucoup regarder certains acteurs Français. Il les trouvait moins dans la gestuelle et lui fournissait une base plus fine d'expressions.

Nous avons déjà pu constater cela en étudiant les techniques d'écriture. Les répercussions sur le corps de l'acteur, qui devient le moteur de l'action, se retrouvent dans les mimiques qui l'animent. Il n'y a qu'à observer l'agitation qui prend possession de leurs yeux lorsque, filmé en plan serré, ils adressent une expression langoureuse à leur partenaire. Le corps vient agir ici à une échelle infinitésimale. Le visage demeure fixe mais les yeux s'agitent, effectuant une sorte de ping-pong renvoyé au regard de leur partenaire. On retrouve encore ici la règle maîtresse de cette cinématographie; le corps est roi, l'action est maîtresse.

Il apparaît donc que l'animateur est peut-être la personne qui scrute le plus le visage d'un acteur dans ses plus infimes mimiques et ses moindres gestes. Quels sont ces détails retenus qui l'intéressent particulièrement? Est ce que la notion de punctum établit précédemment se retrouve ici.

II.B.2.c. Le détail: réalisme et effacement.

Si le détail, le punctum, semblait s'établir dans le geste de l'acteur, il semble que le détail en animation désigne plusieurs choses et puisse se focaliser sur une autre matière que celle des corps. Nous avons vu que le détail se situait bien plus dans l'épure d'un mouvement que dans sa restitution copie/conforme. Les mouvements de mains, accessoires, secondaires, et qui peuvent parasiter la lecture étaient à cette étape retravaillée pour livrer une animation la plus expressive possible. Cependant le poids de la technique donne la possibilité d'aller beaucoup plus loin dans le détail, c'est-à-dire, de donner des textures de peaux, de poils, d'écailles, des subtilités dans les mouvements des vêtements ou des respirations. Ici le détail s'approche de la réalité.

Le poids d'une technique qui permet d'aller toujours plus loin à cependant ses revers. C'est une perte du sens de la caricature, de la liberté donnée d'interprétation à l'animateur. Tout cela est dilué dans la force des logiciels et la force des images qu'on a aujourd'hui à l'écran et du commerce et de la promo qui tourne autour. Philippe Balmossière, qui a travaillé comme animateur traditionnel, a une certaine nostalgie de ce temps, et trouve qu'une partie de la poésie qui en faisait le charme a été perdue en cours de route. Le numérique est pour lui un peu la cause de tout ça, estimant qu'il permet plus de possibilités et des rendus plus propres, mais qu'en même temps, la maladresse et la fantaisie qui existait avant participaient de la poésie d'une animation. Le réalisme fonctionnant à l'inverse de l'épure qui était obligatoire dans les animations traditionnelles.

L'animation possède donc deux types d'effets de réalité, et ceux-ci peuvent se joindre en un unique personnage. D'un côté, le réalisme d'une animation qui n'est en fait que le fruit d'un travail d'élagage des données spatiales récupérées par l'observation. De l'autre, un photoréalisme des textures, de plus en plus convaincant, qui semble ne jamais devoir cesser sa course technologique. Ces deux aspects peuvent paraître antagonistes et posent la question du résultat de leur association sur le corps humain.

Il existe finalement assez peu d'exemples de corps humain ne passant pas par le prisme de la caricature dans le cinéma d'animation. Le film 'Wall-E'¹²⁷ de Pixar par exemple, marqué par une extrême finesse de la texture sur les objets et les robots, voit avec l'apparition de personnages humanoïdes, se dérouler une autre charte graphique bien

¹²⁷ Andrew Stanton, 'Wall_E', 2008, États-Unis, Pixar, 98 min, couleur.

plus épurée. Le mélange d'esthétiques dénote visuellement, ce qui renforce le message du film, d'une société américaine qui, consommant à l'excès, a perdu en profondeur tout comme en surface. Leurs corps servant de métaphore au récit.

À l'inverse, et en s'écartant de l'animation par ordinateur, on a le procédé de rotoscopie qui consistait à filmer en prise de vues réelles des acteurs puis à en redessiner les contours images par images, pour parvenir à une animation dites 'réaliste'. Ici le réalisme supposé vient de l'animation car le personnage était ensuite peint à la main. Le résultat est étrange puisque le spectateur reconnaît une animation proche de la réalité mais le faible degré de textures crée un décalage et un malaise que nous aborderons tout à l'heure; celui de la «vallée de l'étrange». C'est d'ailleurs ce qu'explique John Lasseter pendant la promotion de Cars 2 en 2011.

«Le principe des studios Pixar est d'utiliser des techniques d'animation qui peuvent créer du réalisme sans pour autant l'atteindre car on est dans le domaine de l'animation et non pas dans celui de la prise de vues réelles. Essayer de copier une autre catégorie du cinéma serait inutile.»

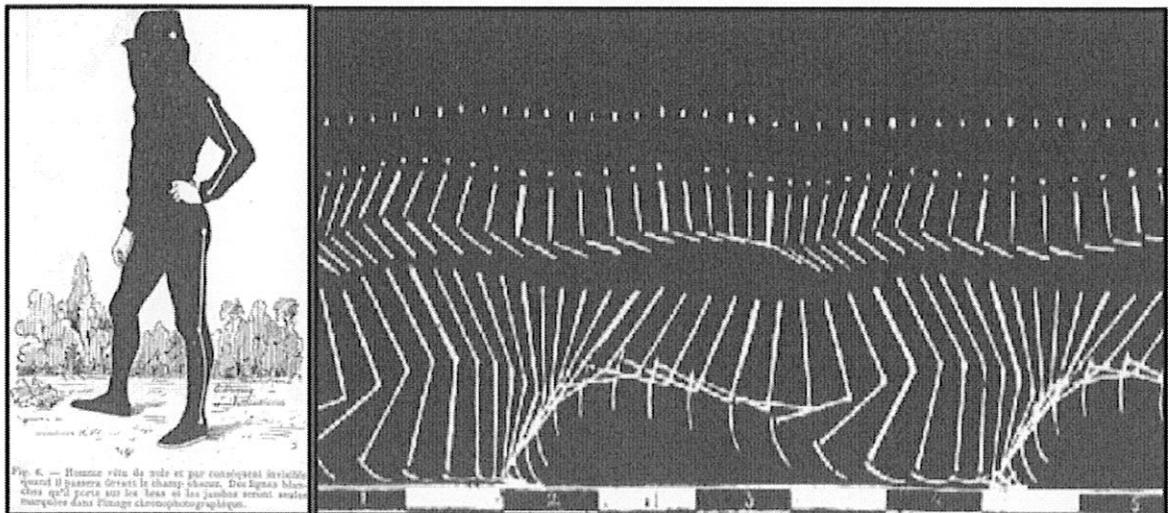
Pour ces studios, refuser la motion capture est comme un fer de lance. Avec humour, le studio ne cesse d'inclure dans ses génériques de fin la phrase 'Aucun animal n'a été motion capturé dans la création de ce film.' L'utilisation de la rotoscopie tout comme son descendant informatique la motion capture pose le problème d'une animation qui se contenterait de calquer le réel. Nous pourrions dans un premier temps nous demander si c'est vraiment le cas et quel est le rapport de ces technologies avec l'impression de réalité?

II.B.3. La capture de mouvement

II.B.3.a. Rappel et procédé

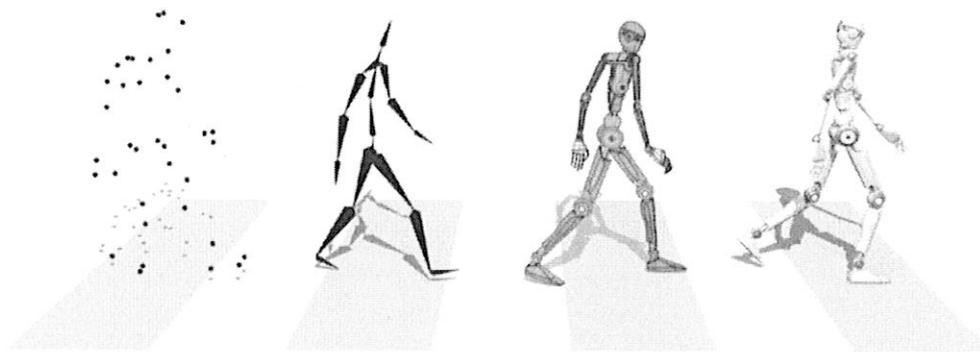
Elle consiste en l'enregistrement du corps humain en mouvement pour une analyse immédiate ou reportée. L'information enregistrée l'est par un certain nombre de positions du corps dans l'espace à des points précis. Ces points peuvent concerner aussi bien les positions d'un corps comme les déformations des muscles d'un visage. La capture du mouvement ou '*motion capture*' en anglais est également désigné par l'abréviation *mocap*.

La première tentative de capture du mouvement a été réalisée par Edward Muybridge. Photographe anglais passionné par l'étude du mouvement des hommes et des animaux. La technique utilisée par Muybridge pour saisir sur pellicule la décomposition du mouvement résidait dans une succession d'appareils photos reliés à des câbles qui s'enclenchaient au contact avec le sujet. A la même époque, Jules Etienne Marey, un scientifique français, développait un fusil chronophotographique qui était capable de prendre 12 images par seconde. Ce dernier inventeur nous intéresse particulièrement puisque afin de pousser plus loin ses études, il fut le premier à mettre en place un système de marqueurs.



Étienne-Jules Marey (1830-1904) - Combinaison et résultat de la prise de vue chronophotographique. FIG.21

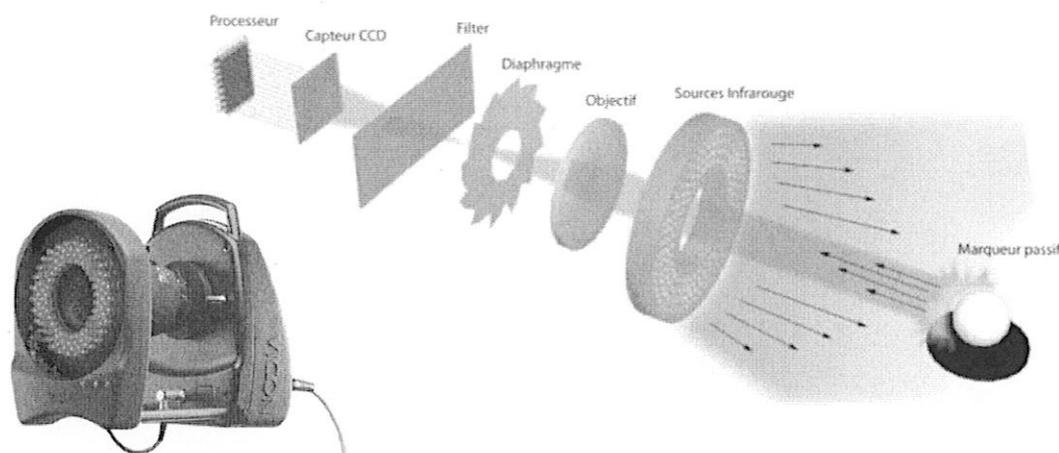
La première application en animation de cette capture de mouvement remonte à 1914 via la technique dite de rotoscopie dont nous avons déjà parlé. Dans les années 80, c'est Tom Calvert, professeur en kinésiologie et en science des ordinateurs qui eut l'idée d'attacher des potentiomètres sur les corps de ses patients afin de faire se mouvoir des figures animées par ordinateur pour évaluer cliniquement les mouvements anormaux. En 1983 Ginsberg et Maxwell présentèrent au MIT un système de motion capture 'Op-Eye' qui présentaient une série de LED reliés entre elles. Ils avaient construit une combinaison où les LED se situaient au niveau des articulations et d'autres points anatomiques stratégiques. Deux appareils photo, aux capteurs spéciaux, retournaient les positions en deux dimensions de chaque LED dans leur champ de vision. L'ordinateur utilisait ensuite les informations de positions données par les deux caméras pour obtenir une représentation 3D de chaque LED. L'utilisation toujours plus accrue de ce procédé ainsi que les récentes avancées technologiques ont permise d'apporter chaque fois plus de précision à la capture de mouvement. On peut l'envisager comme un moyen d'animer plus rapidement et précisément un personnage. Comme nous le verrons, l'intérêt ne se situe pas uniquement dans le gain de temps que permet cette technique.



Les différentes étapes de modélisation et d'animation d'un personnage 3D. FIG22

Il existe différentes techniques pour capter le mouvement d'un corps, mais celle qui prévaut dans le monde de l'animation 3D est la *motion capture* optique. Cette dernière est basée sur la combinaison de caméras et de capteurs réfléchissants. Le système repose sur l'envoi d'un faisceau lumineux monochromatique, en général dans le domaine de

l'infrarouge, et ce rayonnement est ensuite réfléchi par des marqueurs ultras réfléchissants que l'on a disposés sur les corps de l'acteur.



Caméra infrarouge et procédé de capture d'un marqueur passif. FIG23

On utilise des capteurs CCD pour leur forte sensibilité au rayonnement infrarouge. Ils vont ainsi détecter la position des marqueurs dans l'espace créant une image en 2D où l'on apercevra la disposition des capteurs sur le sujet. Une caméra nous livre des coordonnées x et y mais il manque pour reconstituer un espace en 3D une dernière coordonnée donnant une notion de profondeur à ces informations. Pour cela, plusieurs caméras sont synchronisées tout autour de l'espace capté. L'objet vu ainsi sous différents angles, il va être possible par extrapolation de trouver la dernière information qui nous intéresse. Une fois en possession des coordonnées (x,y,z) de chaque point, ils sont transférés vers les articulations du modèle 3D, dans l'espace virtuel.

II.B.3.b. Remise en question de la place de l'animateur...

Si nous comparons avec les techniques d'animation vues précédemment, le clivage semble pour le moins important. L'animateur qui avait la liberté laissée à l'interprétation à chaque étape de son travail se retrouve à récupérer des données fournies par le corps de l'acteur. Cette volonté de puiser dans le jeu des acteurs pour insuffler du réalisme à des avatars numériques fait sens mais qu'en est-il dans la pratique?

L'observation que faisait Philippe Balmossière au sujet de la récupération point par point du mouvement d'un personnage se retrouve ici dans la pratique. Il n'y a jamais réutilisation directe des informations récupérées lors de la capture sans qu'il y ait un

retraitement ultérieur effectué par l'animateur. Quel que soit le système, l'animateur intervient dans tous les cas pour nettoyer les aberrations que pourrait engendrer le système. Son rôle se trouve plus dans la maintenance d'un système qui fait le gros du travail. Ensuite selon ce qui lui est demandé, il peut intervenir dans l'animation du personnage à différents degrés. Réajustement de points ou carrément élagage de données et ré-interprétation afin de donner à l'animation du corps quelque chose de plus expressif.

II.B.3.c. ... et de l'acteur.

Dès lors on peut se demander s'il n'y a pas comme une trahison de la performance du comédien. Le cas de l'acteur Andy Serkis¹²⁸ est assez remarquable à ce titre-là car il marque une étape importante dans l'évolution de la motion capture. C'est la première fois que la performance d'un comédien est autant mise en avant tout en étant la cible de nombreuses controverses. Le problème réside dans le fait que ses mains tout comme son visage ne pouvaient être captées par une technique encore trop peu précise pour l'époque. Le travail d'animation a été primordial pour coordonner tout le personnage et prolonger la performance de l'acteur. Le superviseur de l'animation du personnage de Gollum explique d'ailleurs que la motion capture est responsable de 40% à 80% du résultat final selon le plan voulu. Puisque aucune captation n'a été effectuée sur le visage d'Andy Serkis, les animateurs utilisaient parfois la performance de Serkis (qui avaient été enregistrée préalablement 'on set') et parfois ils s'en détachaient lorsqu'ils avaient une nouvelle idée à proposer.

L'acteur semble alors totalement intégré dans la logique du cinéma numérique. Alors qu'une prise de vues réelles permet d'apporter un minimum de matière, qui sera ensuite retravaillé et tordu par l'outil numérique, la performance de l'acteur fonctionne de la même manière. Il livre une performance qui va ensuite servir de base à une restitution qui sera, soit fidèle, soit partielle, ou bien dans un cas extrême, va se voir recréée de toutes pièces. Cette nouvelle technique pose de nombreuses questions y compris pour les membres de l'académie des oscars. À quel moment la performance de l'acteur prend fin et à quel moment l'amélioration de cette dernière débute? L'acteur n'a en tout cas pas été nommé pour les oscars et ce malgré une performance qui imposait un être de

¹²⁸ Acteur connu pour avoir incarné des personnages générés par ordinateur.

synthèse jouant à armes égales avec les autres acteurs. De nombreux réalisateurs ayant utilisé ces techniques ont depuis demandé que ces questions soient clairement définies quitte à décerner un prix à part. Malgré toutes ces polémiques, il s'est avéré sur le tournage que les meilleures prises de vues étaient celles mettant en présence tous les vrais acteurs et il a donc fallu effacer Serkis des plans en le remplaçant par son double numérique, et ce malgré les différentes passes qui avaient été faites (avec ou sans acteur).

L'acteur paraît donc demeurer indispensable, malgré l'emballage d'images de synthèse qui le recouvre. C'est par un travail de quasi-mime que s'établit sa performance. Comme nous l'avons vu, la présence de l'acteur à l'écran est composé de milliers de petits détails qui marquent notre expérience. Ainsi il paraît indispensable de préserver l'acteur dans le processus de captation. Nous allons donc maintenant nous pencher sur le procédé dit de performance capture qui effectue une forme de condensé des problématiques que nous avons rencontré jusque-là.

II.C. Étude d'un cas particulier : 'la performance capture'

II.C.1. Nouveau dispositif et nouvelle manière de travailler

II.C.1.a. Origines du dispositif

Face à l'engouement pour les fables et les univers fantastiques que l'outil informatique permettait de créer, il a fallu repenser la manière de concevoir les films et avec eux la place de l'acteur au sein de la représentation. L'enjeu fondamental était de véhiculer des émotions au spectateur à travers des personnages photoréalistes mais totalement virtuels et évoluant parfois dans un environnement virtuel. C'est alors une nouvelle philosophie de création qui s'y dévoile, si le monde des images photoréalistes ouvre de nouvelles perspectives de réalisations alors il faut repenser la chaîne de production. Le workflow établi sur 'Avatar' constitue à l'heure actuelle le processus le plus performant qui ait été pensé.

Ce n'est pourtant pas le premier à s'être essayé à cette technologie. Une tentative avait été faite par un studio japonais plus habitué à produire des licences de jeux vidéo; Square Enix. '*Final Fantasy: The Spirit Within*'¹²⁹ fût le premier film totalement réalisé en images de synthèses photoréalistes. Le grand défaut de ce film se trouvait être l'animation des visages qui n'étaient pas capturés lors des séances de mocap. Le visage demeurait quasi inexpressif, sans vie. Le film fut un échec commercial en partie à cause de ça. Quand le spectateur est face à un personnage à l'apparence humaine, les défauts seront d'autant plus rejetés.



Le professeur Aki Ross (héroïne du film) et son regard disons... absent.FIG24

C'est un principe qui a été découvert dans le monde de la robotique et qui a été baptisé 'la vallée de l'étrange'¹³⁰ (uncanny valley). Il décrit le fait que plus un humanoïde (robots ou représentations virtuelles) est similaire à un être humain, plus ses imperfections nous paraissent monstrueuses. Le phénomène se révèle démultiplié si le personnage est en mouvement. C'est ce qui poussa les réalisateurs intéressés par la mocap à faire progresser la technique du point de vue de la restitution du faciès de l'acteur. Robert Zemeckis fut le premier à l'expérimenter sur des films comme 'Le Pôle express' ou 'Beowulf' mais la technique encore balbutiante ne parvenait à rendre de manière

¹²⁹ SAKAGUCHI, Hinorobu, '*Final Fantasy: The Spirit Within*', Japon, 2001, 108 min, couleur

¹³⁰ Existence suggérée par le roboticien japonais Masahiro Mori en 1970.

totallement photo-réaliste les mouvements et mimiques que pouvait perpétrer l'acteur. Nous allons maintenant avoir un bref aperçu des technologies mis en oeuvre dans la technique de performance capture pour parer à ce manque.

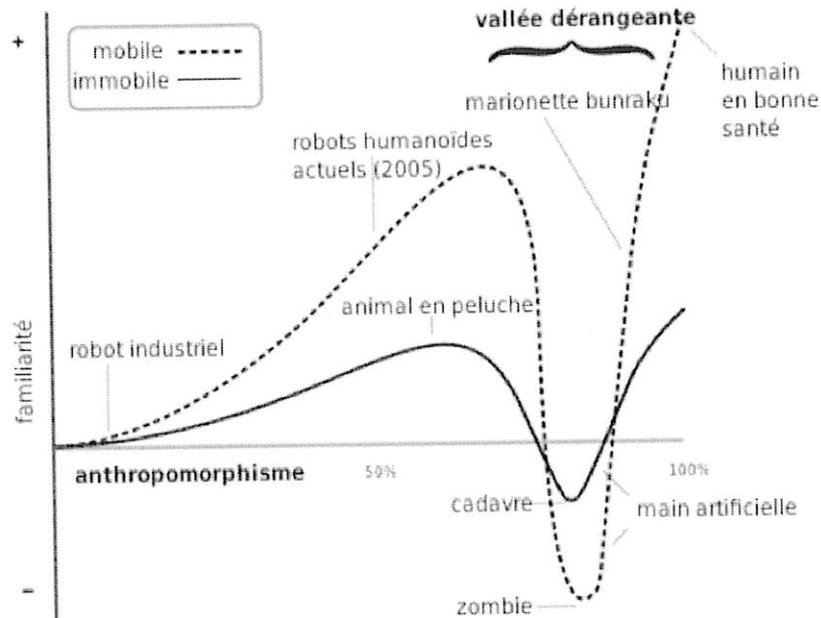


FIG25

II.C.1.b.Nouveau concept et technologies

Il s'agit d'une déclinaison améliorée de la technique de motion capture. Comme nous l'avons vu, cette dernière consistait en la captation du mouvement réel d'un corps afin de le transposer au cœur d'un univers numérique. La performance capture permet de retranscrire, non plus seulement le mouvement physique, mais également la performance de l'acteur jusque dans les plus fines expressions faciales. Ce qui fait l'originalité du procédé, c'est que les données concernant le visage ne sont pas prises à part. La performance de l'acteur est captée dans un volume; l'espace de motion capture rassemblant données de mouvement et faciales.

Deux méthodes existent pour capter le mouvement des muscles faciaux:

- La première consiste à tracker les mouvements par le biais de petits marqueurs disposés sur le visage de l'acteur. On installe ensuite plusieurs caméras placées relativement proches du visage afin de tracker les mouvements. Les données spatiales récupérées vont permettre de reconstituer très fidèlement la performance de l'acteur. Cela impose

cependant de dissocier corps et visage dans la postproduction et c'est un dispositif assez encombrant à porter.

- La deuxième méthode était pensée pour préserver toute l'intensité et la spontanéité du jeu de l'acteur. L'équipe d'Avatar a mis au point un système utilisant en partie des données photographiques. Une ou plusieurs caméras filment le visage de l'acteur (principalement centré sur les yeux et la bouche), et constituent une base de données moyennement détaillée. Un rig facial est ensuite mis en place, capable d'extrapoler les informations de la performance (les acteurs d'Avatar étaient équipés d'une seule caméra centrée sur la bouche et les yeux). Les animateurs donnent vie au visage en se basant sur l'image fournie par une caméra de définition standard, assurant ainsi une excellente reconstitution.



Dispositif de rig facial (ici porté par Andy Serkis dans 'La Planète des singes: les origines')FIG26

Ce système est également encombrant et peut gêner la performance des acteurs. Il était donc prévu, pour les séquences d'action une autre phase de capture faciale (appelé Facial Performance Replacement FPR).

La performance capture représente donc la capture associée du corps et du visage, dans un espace de motion capture 'le volume'. Le studio est équipé de 120 caméras infrarouges au plafond et toutes les séances de capture sont couvertes en plus par 8 à 12 caméscopes HD, servant en partie de références aux animateurs (permettant de retrouver la position des marqueurs n'ayant pas pu être filmé par les caméras de mocap).

Il existait en outre sur le plateau un moteur de rendu 3D temps réel qui permettait de visualiser dans le cadre, non pas les acteurs, mais leurs avatars intégrés dans un décor via une prévisualisation en temps réel. L'image était certes bien moins complexe que ce

qu'elle serait dans le résultat final, mais les doublures numériques prenaient vie simultanément lors de la performance des acteurs. L'univers de Pandora devenait tout à coup plus concret sur le plateau. La véritable avancée technologique concerne donc la performance capture et la prévis en temps réel de cette capture.

II.C.1.c. Les étapes du processus

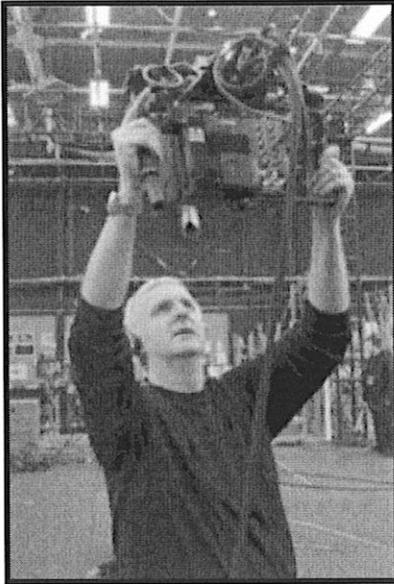
«Les gens confondent ce que nous avons fait avec l'animation. Ce n'est en rien de l'animation. Le créateur, ici, c'est l'acteur, et pas la main invisible d'un animateur.»¹³¹

James Cameron, le 3 février 2010

Comme dans un film en prise de vue classique, tout commence par l'élaboration d'un décor virtuel. Les graphistes ont déjà planché pendant des semaines, voir des mois, sur les concepts art qui donneront une direction aux infographistes. La modélisation du monde, d'abord en faible résolution s'effectue. Au cours de ce processus, des repérages sont effectués par le réalisateur accompagné de son assistant pour tenter d'établir si tous les éléments du scénario sont bien présents et s'il y a des retouches à apporter. La phase de repérage est donc très similaire à celle que nous connaissons dans le cinéma traditionnel. A ceci près qu'il ne s'agit que d'un ersatz de décors. En effet pour permettre une prévisualisation en temps réel, la masse des données calculées étant très lourde, il faut alléger la représentation au maximum.

La prévisualisation ou prévis est l'un des aspects les plus innovants de ce nouveau workflow. Une fois les décors prêts, c'est par cette étape que le tournage peut commencer. Par le biais d'une caméra virtuelle, ou swing cam, sorte d'écran LCD qui lui permet de régler focale et hauteur du point de vue et même vitesse de déplacement, le réalisateur va mettre en place la scène et préparer le découpage technique qu'il souhaite. Le studio est vide mais dans son écran LCD est projeté en temps réel l'univers créé par les infographistes. Dès cette première étape, le réalisateur vérifie avant tout grâce aux corps d'une équipe de cascadeurs que les actions prévues fonctionnent ainsi que les interactions avec le décor.

¹³¹ J.Cameron cité par Robert Dominguez dans son article «Avatar's actors snubbed by Oscars, and James Cameron blames himself» publié dans The New York Daily News. Consultable avec l'URL http://www.ydailynews.com/entertainment/movies2010/02/03/20100203_avatars_actors_snubbed_by_oscars_and_james_cameron_blames_himself.html



James Cameron et la 'Swing Cam' sorte d'écran LCD qui lui projette en temps réel l'univers de Pandora. FIG27

C'est ensuite à la phase dite de *performance capture* que peut se lancer l'équipe. Les acteurs sont projetés dans ce grand volume, aux allures peu accueillantes et à la lumière de néon blafardes. Ils interprètent leurs rôles sans repères mais avec une liberté particulière. Comme au théâtre, l'espace de leur interprétation n'est plus imposé par tel cadre ou telle marque. Le réalisateur effectue sur place un premier cadrage de la scène plus pour apprécier la performance de l'acteur (qui apparaît sous la forme d'un avatar simplifié sur l'écran LCD.

Cette prévisualisation est essentielle puisque les directions d'acteur doivent prendre en compte le masque virtuel qui doit ensuite être appliqué à leur corps. Derrière son écran LCD, le réalisateur peut voir naître ou pas l'émotion suscitée par l'avatar numérique. Mais ce premier cadre n'est pas uniquement fonctionnel, James Cameron souhaitait un réel contrôle sur le cadre pendant la performance des acteurs.

Comme nous l'avons vu, la tension n'est pas la même selon les valeurs de plan, et c'est dans la fragmentation opérée par le cinéma, que le corps trouve une nouvelle forme de présence. Considéré que, parce que le volume est capté dans sa totalité, l'on pourra ensuite y appliquer un découpage cohérent, est une erreur. La relation de l'acteur à la caméra est primordiale. C'est un repère pour les acteurs, qui sont sans cela perdus, ils adaptent leurs jeux à l'échelle des plans, la vitesse de leurs déplacements... Les films de motion capture, qui n'ont pas cette caméra virtuelle, perdent toutes les subtilités du jeu de l'acteur.

Le projet de James Cameron a emmené une totale restructuration de la chaîne de production d'un film réalisé en images de synthèse. La dissociation de la performance des acteurs et du travail de la caméra en est la plus fondamentale révolution. Au lieu de n'être que la personne qui prêtera sa voix à l'avatar numérique, l'acteur rentre concrètement pour ainsi dire dans la peau de son personnage et la caméra qui le filme est portée par l'opérateur.

Mais le tournage ne s'arrête pas là puisque c'est un volume qui est capturé. Ainsi la scène pourra être ensuite re-cadrée à volonté via l'emploi de la caméra virtuelle. Haroun Saïfi dans l'étude qu'il a consacré à la pré-visualisation considère que ce type de tournage peut être considéré comme une grande étape de pré-visualisation. Elargissant ce terme qui désignait alors l'image d'un univers en 3D, à l'étape de production dans son ensemble, il pose également la question des dissociations entre les parties production et post-production.

«Dans ce cas présent, on peut s'interroger sur la légitimité de la notion de post-production, car post-production signifie traitement de ce qui a été fait lors de la production. Or aucune image n'a été encore véritablement créée lors de la production de Avatar, et la production effective est finalement l'étape communément appelée la post-production»¹³²

Pourtant si le bouleversement des méthodes de production apparaît considérable, Cameron a toujours cherché à préserver les méthodes d'un cinéma traditionnel qu'il connaissait bien. Il a particulièrement senti l'importance de préserver pour l'acteur le repère de la caméra favorisant la relation que le corps avait au cadre.

I.C.2. Une redéfinition de l'acteur

L'histoire du cinéma démontre un désir constant d'imiter le réel. L'ajout du son, de la couleur, l'expansion de l'image pour couvrir tout le champ visuel font partie de ces expériences. L'évolution de l'image numérique participe aussi à cette recherche, et son aboutissement ultime semble être de représenter l'être humain virtuel de façon réaliste, au point qu'il soit impossible de le différencier d'un acteur réel. Le dispositif que nous venons d'étudier tend, si ce n'est dans le photo-réalisme, en tout cas dans la captation de

¹³² Haroun Saïfi, 'Incidence de la prévisualisation sur la production et l'esthétique des films'. ENSLL, p.94

la dynamique de l'acteur, qui est à la base de son interprétation comme nous avons déjà pu l'observer.

II.C.2.a. Le corps dans la performance capture

Cette approche encore neuve de la captation du jeu du comédien a plusieurs conséquences sur sa place au sein du film. Par extension, sur la notion même d'acteur, on se retrouve confronté à un domaine tout nouveau.

Ce n'est en effet qu'une fois la performance enregistrée, codée et digitalisée, que le metteur en scène peut placer sa caméra virtuelle où bon lui semble, dans un univers numérique entièrement prédéterminé. L'organisation est dès lors pensée entièrement autour du comédien. On procède désormais comme à l'inverse. On peut souvent reprocher à la technique cinématographique de restreindre l'acteur dans des marques et de découper et sur découper sa prestation au travers du montage. Le fait même de décider du cadre après coup, une fois la performance de l'acteur terminée, atteste de toute l'importance qu'acquiert dès lors l'acteur.



Le décor et les costumes sont minimalistes, ne reste plus que les acteurs sur le plateau.FIG28

Le squelette du film, c'est la performance du comédien sur laquelle tout repose. Cette méthode hybride voit se croiser toute à la fois, le cinéma d'animation, une technologie numérique de pointe et le cinéma en prise de vues réelles. La figure qui en ressort est tout à fait particulière et ce nouveau procédé continue de poser de nombreuses

questions, aussi bien esthétiques qu'éthiques, sur la nouvelle place de la représentation du corps dans la fiction.

Les quelques réalisateurs qui s'y sont essayés n'arrêtent de vanter les mérites de cette nouvelle manière de travailler et les acteurs qui ont enfilé ces combinaisons sont la plupart du temps ravis de l'expérience. Leur corps est en effet au centre d'un processus qui sépare pour une fois le travail de direction d'acteurs et la partie proprement technique de mise en scène. Le plateau de tournage révèle cet état de fait. Scène théâtrale vierge de tout décor, et dont les accessoires sont ramenés à leurs formes les plus primaires. Le volume accueille l'acteur et son corps qui deviennent alors les seuls points de référence pour la caméra, le metteur en scène et pour le comédien lui-même.

Il peut ainsi ne se concentrer que sur son jeu et non pas sur l'environnement qui lui permettrait de penser son corps de personnage dans un espace concret. Libéré des contraintes techniques du dispositif cinématographique, le comédien possède un plein domaine pour s'exprimer. Son travail est d'ailleurs assez proche de celui accompagnant la représentation théâtrale ou la danse. Tout se passe alors dans le mouvement et la gestuelle. C'est bien le geste qui prime ici, dans les mouvements du corps et par l'activation des muscles de son visage, l'acteur active la vie au sein du personnage.

II.C.2.b. Nouvelle présence et réticences?

Est-ce qu'on peut alors parler de présence? La captation fait tout pour préserver le moindre geste de l'acteur. Le système de caméras présentes sur le plateau permet de penser non pas l'espace de captation comme un volume, mais de préserver un maximum de tension du geste, en préservant la relation qu'entretiennent corps et cadre. Ces différents éléments semblent ici regroupés pour faire passer la présence de l'acteur outre la barrière numérique. Ce n'est pourtant pas l'avis d'une académie des oscars qui émit de nombreuses réticences à ce sujet, ainsi que d'une partie des spectateurs.

Cette difficulté à appréhender ce cinéma hybride, ni tout à fait traditionnel, ni tout à fait animé, car le public a été décontenancé par une gestuelle de personnages forcément éloignée des conventions propres à l'art de l'animation. Il y eut également de la résistance dans le monde de l'animation (Pixar annonçant avec humour, dans ses génériques de fin, "*aucun animal n'a été motion capturé dans la création de ce film*"). Le raccourci a été fait très rapidement entre réalisateurs qui employaient le terme

'fusionner', et journaliste ou critiques le substituant en 'remplacer'. Malgré l'argumentation de ces réalisateurs expliquant en boucle que la technique permettait de créer des personnages qu'il serait impossible d'obtenir d'une autre façon et que d'autre part les comédiens ne pouvaient être remplacés et ne devaient pas être remplacés.

Si le procédé peut se penser si distinctement du cinéma en prise de vues réelles, c'est qu'il invente une nouvelle méthode de travail qui cristallise l'essence même du jeu, simulation physique et mentale d'un personnage conceptualisé, tout en niant l'illusion visuelle chère au spectateur. Aussi peut se poser la question de la disparition du corps, de ce qu'elle signifie pour lui et pour la fiction dont il devient paradoxalement tout le corps.

Et pourtant comme nous l'avons vu, la disparition du corps fait l'essence même de ce qu'est le cinéma. Le corps de l'acteur y est absent, seule sa trace apparaît à l'écran. C'est pour Rafik Djoumi¹³³ là que se pose le cœur du problème:

«la performance d'un comédien enregistrée de façon photochimique en deux dimensions est intuitivement vécue comme étant le témoignage de sa "présence". Tandis que la performance d'un comédien enregistrée de façon numérique en trois dimensions relèverait du pur artifice électronique, de l'animation. On aurait besoin de "voir" James Dean à l'écran sans qu'un petit malin vienne nous rappeler qu'en réalité James Dean est mort et que celui que l'on voit à l'écran n'a jamais été qu'une image, un fantôme, une convention.»¹³⁴

En reprenant la notion de jeu d'acteur à sa source, une volonté mentale, mêlant imagination, émotion, et intellect visant à simuler une personnalité en la transférant aux muscles du corps. C'est-à-dire retranscrire un processus qui naît dans la psyché ou l'inconscient pour venir se réaliser à un niveau physique. La performance capture semble y répondre en tout point. Le corps n'est plus ce qui caractérise l'acteur, ce qui le définit, c'est désormais son mouvement. Le mouvement actualise dès lors sa prestation. C'est pourquoi le procédé propose de capter la performance dans sa totalité et non plus seulement sous un seul angle. Si le corps de l'acteur disparaît à l'écran, il devient en fait paradoxalement le corps de la narration. C'est d'ailleurs tout l'enjeu du récit d'Avatar. Le personnage interprété par Sam Worthington veut en effet reprendre goût à la vie à

¹³³ Critique de cinéma et journaliste spécialisé dans les contenus audiovisuels.

¹³⁴ Rafik Djoumi, extrait d'un article posté sur le site 'Arretsrimages' le 11/11/11 et consultable à l'adresse: <http://www.arretsrimages.net/contenu.php?id=4451>

travers un avatar de synthèse qui lui permet paradoxalement de renouer avec la sensation. Jean Baptiste Massuet¹³⁵ voit: « à travers ce personnage absent de lui-même qui ne peut se réaliser que dans la peau d'un avatar virtuel, un procédé qui répond figurativement à la numérisation de la personnalité qui régit significativement l'ère de l'internet, sites communautaires, jeux en ligne etc. et qui permet une existence par procuration digitale.»

I.C.3. Portées et Avenirs: les nouveaux masques

Certains voient dans le numérique la fin du corps la fin de l'acteur 'réel'. Il semble pourtant que l'acteur n'ait jamais été aussi présent analysé, décortiqué, disséqué par les caméras et les scanners que pour les personnages de cinéma. Nous allons partir d'un humain pour arriver à un substitut, un double. Dans la performance capture , c'est ce double qui est porté à l'écran puisque nous ne voyons pas l'homme lui-même mais un être synthétique élaboré à partir de ses mouvements. En prélevant au réel sa réalité, cette technique cinématographique semble vouloir s'imposer comme machine à réifier. L'acteur s'y cache derrière un masque virtuel.

L'analogie avec le masque pose question. Rafik Djoumi rappelle dans son article qu'Andy Serkis s'est rapidement vu comparé à la star du muet Lon Chaney, celui que l'on surnommait 'L'homme aux mille visages' pour les nombreux rôles où maquillage et masques le rendaient méconnaissable.



Lou Chaney (1880-1930), acteur protéiforme du muet.FIG29

C'était une manière astucieuse de faire accepter cette technologie, comme la forme moderne d'un poste qui existait déjà. Dans ce processus, le masque avance comme un procédé technique, mais aussi comme un principe esthétique. Il parcourt toute l'histoire du cinéma hollywoodien et c'est logiquement qu'on le voit réapparaître à l'ère

¹³⁵J-B Massuet dans 'Cinéma(s) et nouvelles technologies (continuités et ruptures créatives' p.297

numérique. L'acteur est là, quelque part derrière. On considère souvent que l'image de synthèse, parce qu'elle est une reconstruction, est moins capable de transmettre de l'émotion qu'une représentation basée sur la captation du réel. Or la problématique est aujourd'hui inverse, et ne concerne pas foncièrement 'Avatar' qui choisit de jouer sur ce masque virtuel. Comme me le fait remarquer Christian Guillon¹³⁶ «*les outils numériques semblent ne plus être dans la simulation ou dans la recreation mais bel et bien dans la captation et l'acquisition du réel*». Le numérique interprétera désormais le réel de la même manière que pouvait le faire le cinéma, dans un respect du réel tout relatif mais dans un respect des méthodes du cinéma traditionnel.

La question de l'hyperréalisme ou plutôt du photoréalisme apporte une nouvelle problématique puisqu'il ferait sortir les représentations numériques de la fameuse 'uncanny valley'. La similarité des mimiques, des traits d'un visage font tomber le doute quant à l'humanité qui pourrait s'y cacher. De l'acteur au personnage, on peut donc dire que le cinéma de l'ère numérique impose un masque qui permet le travail sur les deux aspects propres à cet art; le jeu entre réalité et fiction.

¹³⁶ Interview visible en annexe.

III. Un médium confronté à la dématérialisation forcée de ses protagonistes: le jeu vidéo.

Le jeu vidéo est un médium encore jeune. En quelques années, il s'est cependant imposé sur le marché de l'audiovisuel, jusqu'à finalement dépassé en terme de chiffre d'affaire l'industrie du cinéma. Faire dès maintenant, la comparaison entre ces deux médiums, me semble important tant les passerelles les reliant sont nombreuses. Le besoin de narration est, en effet, très vite apparu décisif afin de faire sortir le jeu vidéo des bornes d'arcades qui l'avaient vu se développer. En quelques années, ce nouveau média est devenu un moyen d'expression majeur, touchant un nombre toujours plus étendu d'utilisateurs, de tous âges, nationalités et cultures.

Il me semble donc important de commencer par me pencher, dans un premier chapitre, sur les spécificités de ce médium, qu'il s'agisse des univers qu'il peut déployer, des nouvelles formes de récit qu'il véhicule, tout comme de la redéfinition qu'opère la présence d'une interface. Je profiterai ainsi de cette partie pour revenir sur la notion d'interactivité qui l'accompagne. Cela nous mènera vers le deuxième chapitre focalisé sur la place du corps dans ce nouveau médium, qu'il s'agisse aussi bien de celui du personnage, que de celui du joueur.

Il m'a semblé bon, afin de resserrer le corpus d'étude, de me recentrer sur le jeu vidéo d'horreur dit 'survival horror'¹³⁷. En effet, les émotions éprouvées par le joueur forment, comme nous le verrons, un spectre relativement large, mais c'est confrontées à la peur que les émotions enserrant les corps sont les plus fortes. C'est d'ailleurs un fait commun à tous les types de médias, qui veut qu'expérimenter sa peur, en toute sécurité, a toujours été un élément attractif pour le public. Je m'appuierai pour se faire en partie sur les écrits de Bernard Perron qui, avec son livre 'Video horror game'¹³⁸, livre une étude très intéressante de ce contexte particulier de mise en tension des corps.

¹³⁷ Type de jeu vidéo dans lequel le joueur doit survivre dans un environnement hostile et angoissant. C'est un genre qui emprunte énormément aux cinématographies japonaise et occidentales. Le terme fut popularisé avec la saga des 'Resident Evil' dont le premier en date sortis en 1996.

¹³⁸ PERRON, Bernard, 'Horror Video Games' Ed. Bernard Perron.

III.A. Le jeu vidéo, médium à part?

Plusieurs caractéristiques nous permettent de définir, plus précisément, ce qu'est le jeu vidéo. Tout d'abord, et à l'instar des autres médias informatiques, il permet l'interactivité. Elle est souvent envisagée comme la mise en relation entre l'homme et la machine et, selon les termes d' Yves Jeanneret, comme une « interprétation actualisée dans un geste¹³⁹». Le jeu vidéo nous confronte d'autre part à des environnements déclinables à l'infini, chaque jeu possédant sa palette de possibilités et ses lois physiques propres. Parler d'univers fait d'autant plus sens que, chaque première insertion dans ces univers, est accompagnée d'un temps d'adaptation. Nous sommes donc confronté de nouveau à la notion de simulation que les médias numériques transportent. Qu'ils soient réalistes ou cartoonésques, il y a dans ces univers une logique propre que le joueur est emmené à devoir faire sienne. Comme la première page d'une bande dessinée, qui impose une charte graphique et annonce le déroulement à venir, le jeu vidéo impose au joueur la manipulation de cet univers. Nous allons donc essayer de saisir, dans ce chapitre, les différents outils qui nous permettront d'appréhender au mieux ce médium.

III.A.1. Caractéristiques et fondements d'un univers interactif

III.A.1.a. Qu'est ce que l'interactivité? Son mythe.

Puisque nous avons, aux travers des deux premières parties, déjà traités du domaine cinématographique et de sa narration, il semblait intéressant de faire quelques liens entre ces deux médiums. J'éviterai cependant de systématiser le procédé car, si les deux médiums entretiennent des relations étroites, les dispositifs qu'ils mobilisent sont bien souvent opposés. Ainsi comme l'explique Gérard Leblanc: «*l'interactivité qui caractérise ce médium semble ouvrir de nouvelles voies, levant en effet un de ses interdits principale, celui de l'action*»¹⁴⁰. La question de l'interface est primordiale car elle redistribue les rôles d'auteur, objet de création et spectateur. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) intègrent la nouvelle dimension de l'interactivité comme leur propriété esthétique principale. On peut la définir comme un échange instrumentalisé

¹³⁹ JEANNERET, Y. (2000), *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, citation extraite de l'article 'le jeu vidéo au regard de la corporéité' <http://communication.revues.org/index3414.html>

¹⁴⁰ LEBLANC, Gérard, dans la préface du livre 'Entre cinéma et jeux vidéo: l'interface-film' de Marida Di Crosta, Bruxelles, Ed. De Boeck, 2009, p.8

entre l'utilisateur, le programme informatique et le dispositif technologique (l'interface). Comme nous l'avons déjà vu, le 'message', véhiculé par la machine, peut alors prendre toutes formes d'expressions que l'imagination humaine est en mesure de concevoir.

Or peut-on parler de nouvelle dimension? Lev Manovich considère le terme d'interactif comme un concept trop vague car tautologique en ce qui concerne les nouveaux médias. L'interface informatique est interactive par définition ¹⁴¹. Encore une fois, Manovich va procéder par correspondance, pour faire tomber l'idée reçue établissant que l'interactivité des nouveaux médias était absente des anciens médias. L'interaction définie aujourd'hui la nouvelle place d'un utilisateur, qui peut désormais faire le choix des routes qu'il prendrait, des éléments avec lesquels il interagirait. Il crée ainsi une oeuvre unique, devenant par la même occasion le coauteur de l'oeuvre. Si l'on peut accorder du crédit à une part de ces affirmations, il est cependant nécessaire d'en nuancer le propos. Dans son développement, Manovich estime que tous les arts, classiques ou modernes sont interactifs; «*L'ellipse dans la narration littéraire, les détails d'objets marquant en art plastique (comme nous l'avons développé en ce qui concerne le punctum de Barthes) et d'autres raccourcis exigent de l'utilisateur qu'il complète les informations absentes*». C'est ce que l'on retrouve à la base du montage cinématographique, fondé sur la sélection d'éléments qui fragmentent le réel¹⁴².

L'emploi de ce concept, met souvent en relation l'interaction physique entre utilisateur et objet médiatique, aux dépens d'une interaction psychologique. Marquées auparavant par un processus mental propre à l'individu, ces nouvelles formes de récit nous confrontent à des associations pré-calculées et pré-programmées, qui guident notre conscience vers un domaine plus standardisé. C'est une actualisation du concept 'd'interpellation' du philosophe français Louis Althusser, qui avait émis l'hypothèse selon laquelle, les nouvelles formes de récit nous demandaient de confondre la structure de l'esprit d'un tiers avec la nôtre ¹⁴³. C'est donc un nouveau type d'identification qui est à l'oeuvre ici. Alors que, comme nous l'avons vu, le cinéma nous emmenait à nous identifier à l'image

¹⁴¹ L.Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Ed. Les presses du réel, 2010, p.142

¹⁴² C'est d'autant plus prégnant aujourd'hui puisqu'au début des années 90, le cinéma s'est efforcé de repousser les limites d'une narration arrêtée et linéaire. Cela s'est opéré à travers une dé-construction des éléments principaux du récit. (cf.'Short Cuts' de Robert Altman, 'Un Jour sans Fin' d'Harold Ramis etc.) 'Entre cinéma et jeux vidéo: l'interface-film' de Marida Di Crosta, Bruxelles, Ed. De Boeck, 2009

¹⁴³ Louis Althusser 'Idéologie et appareils idéologiques d'État', Les éditions sociales, 1976 citation extraite du livre de Lev Manovich p.148

corporelle de quelqu'un d'autre, par exemple (comme l'expliquait Marcel Mauss) d'imiter le corps de la vedette, l'utilisateur d'un ordinateur, tout comme le joueur, sont emmenés à suivre la trajectoire mentale du concepteur.

Or, il serait tout aussi réducteur de ne voir dans l'interactivité qu'une forme de prolongement. Il est en effet difficile de saisir ce qui caractérise la narration interactive, sans comprendre en quoi, ces technologies, diffèrent des précédentes. On peut cependant avancer le fait que les médias numériques font ce qu'aucune autre technologie ne faisait avant; permettre un dialogue avec leur utilisateur. On touche là au principe du jeu vidéo. Car si on peut parler d'interaction, pour désigner la relation du sujet à l'oeuvre, telle qu'elle a toujours existé sous une forme ou sous une autre, c'est dans le principe du dialogue de l'interface avec l'ordinateur que nous trouvons notre définition. Ce dialogue s'effectue, en outre, à travers plusieurs modes: le langage naturel, mais surtout le langage visuel et gestuel.

Ainsi que l'explique Marida Di Crosta, c'est appliqué au domaine de la narration que l'interactivité opère des changements fondamentaux, dans la place occupée par le spectateur et son glissement vers des rôles aussi divers que celui de narrateur, de personnage, de scénariste etc.¹⁴⁴ C'est d'ailleurs dans la dimension 'spatio-navigable' du média numérique, que se trouve le nouveau plaisir spectatoriel le plus significatif. Peut-on parler alors d'immersion ?

III.A.1.b. La capacité d'immersion du jeu vidéo, confrontation à ses univers (le test de l'ampoule)

La dimension de l'immersion possède un rapport propre à la fiction: le sujet va plonger dans un univers imaginaire et donc virtuel. Mais c'est principalement dans l'environnement puissamment interactif des jeux vidéo, que l'immersion va jouer un réel pouvoir dramatique. Les objets qui remplissent ces espaces sont le lieu de toutes les transformations et interactions. En instaurant de nouvelles relations, entre l'univers de l'histoire et spectateur, le potentiel narratif, acquis par l'immersion, est utilisé pleinement par ces programmes.

¹⁴⁴ DICROSTA, Marida, *'Entre cinéma et jeux vidéo: l'interface-film'* Bruxelles, Ed. De Boeck, 2009 p.20

Le joueur est ainsi projeté, via une interface, dans un univers qu'il redécouvre en permanence. En effet, chaque univers possède ses règles, ses lois physiques. Il y a là derrière, une observation intéressante qui touche la majorité des joueurs. Le joueur teste, de manière inconsciente ou pas, l'univers dans lequel il va se trouver dans les premières heures du jeu. Il le teste par rapport à des critères relevant de son observation pure. Ainsi lorsque nous sommes en possession d'une arme, les premières expériences se révèlent quasi automatiquement toujours les mêmes. Est-ce que l'impact de mon arme est réaliste? Est-ce que l'ampoule sur laquelle je vais tirer va se briser, voir s'éteindre?

Malgré le photo-réalisme flagrant des derniers jeux sortis, et les moteurs physiques toujours plus perfectionnés, il n'apparaît pas moins que, si une ampoule refuse de se briser, le joueur est emmené à reconsidérer les règles physiques de l'univers qui l'entoure. Le jeu vidéo se base, en grande partie, sur ces rapports de satisfaction/frustration qui entérinent un contrat tacite entre le joueur et son univers. Comme le précise Mathieu Triclot¹⁴⁵: *«Franchir les limites du jeu, c'est s'exposer à une succession d'interactions catastrophiques: se cogner à des portes qui ne s'ouvrent jamais sur aucun intérieur, engager la conversation avec des personnages non joueurs qui 'bouclent' sur le même texte. Toutes choses que l'on évitera naturellement une fois que l'on aura soigneusement délimité le terrain et que l'on saura s'y tenir.»*¹⁴⁶

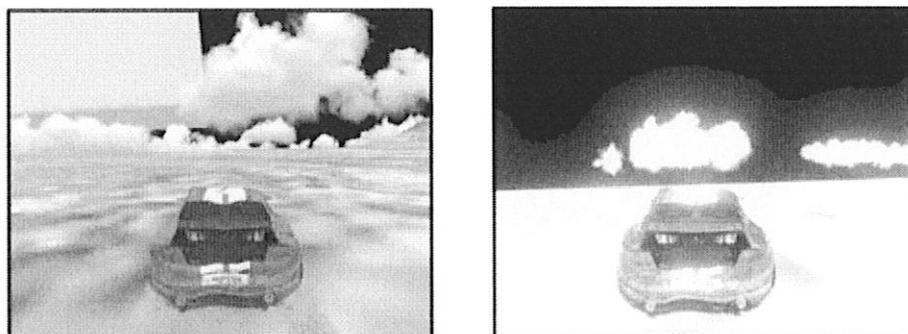
Or, le fait de proposer un univers avec ses propres règles physiques peut avoir d'autres conséquences. Le joueur peut décider de demeurer dans les limites qui lui ont été assignées, mais ce n'est souvent pas la seule option dont il dispose. Le joueur peut ainsi décider, à tout moment, de produire du jeu au sein du jeu, tout en se tenant dans les limites de fonctionnement. Plus les capacités des machines se sont accrues, plus cette zone s'est retrouvée soumise à l'aléa. Ainsi bon nombre de joueurs sont en recherche permanente de «bugs» ou d'astuces qui leur permettront de reprendre le jeu à leur compte. Le net pullule de vidéos mettant en scène des performances qui n'étaient pas prévues par les développeurs. Dans l'univers de 'GTA IV'¹⁴⁷, c'est l'internaute allemand Ultra Ben Buja, qui s'est bâti une réputation internationale en publiant des vidéos de cascades périlleuses, bugs et ratages. L'aspect ludique de ses vidéos est à mesurer à

¹⁴⁵ TRICLOT, Mathieu, philosophe français, spécialisé dans l'épistémologie et l'histoire des sciences et des techniques et développant dans son livre 'Philosophie des jeux vidéo' une réflexion sur les jeux vidéo.

¹⁴⁶ TRICLOT, Mathieu ' Philosophie des jeux vidéo', Paris, Ed. La découverte, 2011, p29

¹⁴⁷ Rockstar North 'GTA IV', 2008, États-Unis, Xbox360, PlayStation 3 et PC.

l'aune du temps et de l'énergie dépensée pour atteindre ces résultats. Une autre vidéo tente de répondre à la question: Qu'y a-t-il au-delà de la route dans le jeu 'Trackmania Canyon'¹⁴⁸? Lors de cette vidéo¹⁴⁹, deux joueurs décident de quitter le circuit de course et de parcourir le paysage à la recherche de la limite du monde. Cela engendre une expérience assez étrange. Le ciel disparaît au bout d'un certain temps, la lumière se fait plus forte, presque éblouissante, et finalement la voiture, arrivée à la fin du monde, tombe dans une chute sans fin.



Plus le joueur avance, à contrario de ce que les développeurs prévoient, plus la physique de l'univers s'emballent. FIG.30

Pour ma part, je me souviens de la première fois où le moteur graphique d'un jeu m'a surpris, au point de reconsidérer le degré d'interaction qui m'avait jusqu'alors été permis. Il s'agissait d'un niveau de 'Half Life 2'¹⁵⁰ dans lequel une cage de métal rentré sous l'eau devait être renfloué à l'aide de bonbonnes d'air. C'est la première fois qu'un jeu me donnait à ce point la possibilité de jouer avec des lois physiques réalistes, proche de mon expérience personnelle.

III.A.1.c. L'expérience du jeu.

L'analyse du médium jeu vidéo est encore jeune et remonte à une dizaine d'années. Elle a été jusque là tenue au domaine de la théorisation pure. Les premières «game studies»¹⁵¹ étaient ainsi dénuées de toutes approches émotionnelles, prenant le jeu vidéo comme un

¹⁴⁸ Nadeo 'Trackmania 2: Canyon', 2011, États-Unis, Ubisoft, PC.

¹⁴⁹ Qui parodie l'émission présentée par Raphaël Enthoven sur Arte 'Philosophie', consultable à l'adresse: http://www.dailymotion.com/video/xm07lp_y-pilot-trackmania-canyon-ontologie-du-polygone_videogames#.UZnzzl6pUSk

¹⁵⁰ Valve corporation 'Half Life 2', 2004, Valve Corporation/Sierra Development, PC.

¹⁵¹ 'Narratologues' et 'Ludologues' désignent deux écoles de conception du jeu vidéo, l'une centrée sur les formes du récit et estimant que l'histoire y tient une place capitale et de l'autre centrée sur les formes du jeu.

objet de théorisation enfermé dans un circuit clos. Du point de vue de la critique, la presse spécialisée s'est également, pendant très longtemps, arrêtée à l'énumération des caractéristiques d'un jeu comme l'on décrirait un appareil électroménager. Le jeu était un objet de consommation comme un autre, dont les critères de sélection se trouvaient arrêtés à une simple énumération impersonnelle. On y jugeait de ses graphismes, de sa maniabilité, de sa durée de vie etc. En réponse à ces «game studies», Mathieu Triclot a décidé d'analyser les jeux d'une autre manière et «d'adopter ce regard sur les jeux comme 'une expérience instrumentée'»¹⁵²

C'est l'envie qui pousse le joueur à s'immerger dans ces univers, l'investissement passe par le désir de se confronter à des états vidéoludiques. Ces régimes d'expériences sont toujours fluctuants, puisqu'ils dépendent de l'espace qui entoure le joueur (jeu en réseau, jeu en arcade, console de salon, ordinateur de bureau...) et du type de jeu (shoot them up, point&clic, FPS, RTS, hack 'n slash etc.). Comme nous l'avons vu précédemment, il faut noter que les plus fortes expériences de jeu se rencontrent lorsque le joueur va arrêter la marche du jeu, ne pas suivre la trame de l'histoire, pour s'arrêter et contempler le monde qui l'entoure.

C'est un fait observé par un certain nombre de journalistes qui ont décidé de partager leurs expériences de jeu et en quoi ces expériences les avaient émus. Le site «*Rock paper Shotgun*» regorge d'articles de ce genre, notamment à propos du jeu 'Stalker'¹⁵³. Jim Rossignol y décrit certains des événements qui surviennent sans actions du joueur et permises par l'intelligence artificielle. Il exprime son enthousiasme face à ce genre d'événements, et y voit la concrétisation d'un univers qui vit sans lui. Il considère ces actions parallèles comme de l'interactivité pure; il peut décider d'y participer ou pas. Le jeu vidéo peut dès lors impliquer l'errance. Dans ce jeu, ma propre expérience se situe en effet moins dans l'observation de ces phénomènes, que dans l'errance qu'il m'avait été possible de mener. Tout renvoyait vers moi à une saison, que j'affectionnais particulièrement, celle de l'automne. Mon expérience de jeu se situe là, d'avoir eu à certains moments l'impression de sentir l'odeur des feuilles mortes, de l'humidité dans l'air, alors que dehors, le soleil terrassait l'ombre.

¹⁵² TRICLOT, Mathieu ' Philosophie des jeux vidéo', Paris, Ed. La découverte, 2011, p.17

¹⁵³ GSC Game World, 'S.T.A.L.K.E.R', 2007, États-Unis, THQ, PC.

Mais l'expérience ne se limite pas à l'aspect contemplatif et peut s'observer aussi dans les cadres imposés par le jeu. En effet, se confronter à un univers, c'est comme nous l'avons vu, passer par un apprentissage. L'expérience qui en ressort à une nature étrange puisqu'elle n'est attachée qu'à ce seul univers.

Comme le précise Triclot, l'expérience de jeu stigmatise ce qui a été reproché maintes et maintes fois au jeu vidéo; la fabrication d'un état de retrait. Le cinéma ou la lecture mettent également en place des états de retrait, la différence est qu'ici le récit peut se prolonger sur des dizaines d'heures, voir plus, lorsque le joueur est confronté à des mondes ouverts propice à l'exploration. L'anecdote de Rafik Djoumi à propos de Tom Bissell¹⁵⁴ est assez édifiante. Le jeune journaliste, critique et auteur s'est en effet reclus dans l'univers de 'GTA' pendant plusieurs années. Il y a perdu beaucoup de choses mais n'en a tiré aucun regret.

«Qu'est ce que ces jeux m'ont apporté? Des expériences. Non pas des substituts d'expériences mais d'authentiques expériences, dont certaines me sont aussi chères que des souvenirs du monde réel.

J'ai d'abord voulu que les Jeux vidéo me montrent des choses que je ne pouvais pas voir dans d'autres médias.

Puis j'ai voulu que ces jeux me racontent une histoire comme aucun autre média ne pouvait le faire.

Puis j'ai demandé à ce que ces jeux ressuscitent en moi quelque chose qui en était absent. Puis j'ai voulu que l'expérience du jeu ne me mène pas vers quelque chose mais à quelque chose.

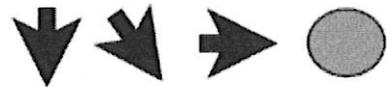
En jouant à GTA IV, sous coke, pendant des semaines voire des mois, j'ai appris que tout ce qu'un jeu peut faire, c'est de mener vers la personne qui y joue. Et peut-être que c'est bien suffisant.»

L'état de retrait dans lequel est plongé le joueur est d'autant plus fort que les stimulations permanentes, que réclament les jeux, font disparaître toute notion de temps au joueur.

¹⁵⁴ DJOUMI, Rafik, dans l'article 'Bacs à sable: plénitude, addiction et mélancolie dans le jeu vidéo' publié sur le site arrêt sur images le 07/06/2010: <http://www.arretsuriimages.net/contenu.php?id=3064>

Comme nous l'indique une étude menée sur des enfants de 12 à 16 ans: «Le jeu tend à concevoir une autre dimension du temps et à organiser un espace d'interaction propre. Il semble provoquer, dans une certaine mesure, la perte du contrôle du temps mais aussi le refoulement de certaines sensations du corps. La grande majorité des enfants oublie momentanément la faim lorsqu'ils jouent.»¹⁵⁵

Mais comme l'indique Triclot, le jeu vidéo présente une propriété que l'on pourrait appeler l'irréductibilité des expériences à la seule description du dispositif du jeu. Pour savoir ce que c'est de jouer, il ne suffit pas de connaître la machine ou le programme, ou même, de suivre simplement le déroulement pas à pas des actions à l'écran, il faut jouer. L'exemple le plus significative pourrait se trouver dans jeu de versus fighting (ou jeu de combat en un contre un). En effet, puisqu'il y a des combinaison de touches, alors le joueur a une toute autre expérience que le spectateur pourrait observer. En effet, un unique geste à l'écran étant l'oeuvre d'une combinaison parfois complexe de touches.



Le spectateur voit un homme propulser une boule d'énergie sur son adversaire. Le joueur quant à lui, a décomposé ce mouvement manuellement.FIG31

Il y a là une jouissance qui puise aux sources de l'arcade, c'est-à-dire un rapport à l'habilité, au réflexe. Le plaisir vient en grande partie de là, bien avant l'action violente perpétrée à l'écran. Les régimes d'expériences sont donc déterminés par le lieu et le type de jeu auquel le joueur joue. Certains, comme c'est le cas de l'arcade, réclame du joueur de se mettre hors de soi, tout est dans la sensation de vertige et de débordement

¹⁵⁵ BOULDOIRES, Alain, 'Le jeu vidéo au regard de la corporéité', consultable à l'adresse: <http://communication.revues.org/index3414.html>, article extrait du livre 'Communication' Vol.24 n°2 (2006)

puisque le joueur ne peut que perdre. À l'inverse, dans le domaine de la console de salon, le rythme peut être plus détendu et les sollicitations extérieures plus nombreuses.¹⁵⁶

Or analyser uniquement les expériences de jeu ne nous permettrait pas d'appréhender les outils offerts par ce médium puisqu'elles sont soumises aux développeurs qui se regroupent en deux grands courants de pensée. Il y a les 'ludologues' et les 'narratologues' qui pensent le jeu vidéo, pour l'un sous l'angle de l'histoire et pour l'autre celui du «gameplay». Intéressons nous, tout d'abord, au courant des 'narratologues' centré sur les formes de récit, qui estime que l'histoire tient une place capitale dans le jeu vidéo et son expérience.

III.A.2. Le récit dans le jeu vidéo.

Dans ces états de retrait, la référence au cinéma paraît se faire d'elle même. Le parallèle englobe aussi bien le système de représentation que les techniques de narration. Même si ce n'est pas dans le récit que se situe la particularité du jeu vidéo. Il emprunte néanmoins des voies qu'il me semble bon d'étudier avant d'observer comment les corps y sont attachés.

III.A.2.a. La structure narrative

Le problème fondamental dans le jeu vidéo, pris en comparaison avec le cinéma, c'est que l'on ne peut pas y maîtriser le temps. Le développeur ne peut que supposer combien de temps le joueur va passer sur telle ou telle phase. C'est une difficulté dont les écrivains ou les cinéastes n'ont pas à se soucier. Ils ont une maîtrise totale du temps de la narration. Le récit du jeu vidéo est, de ce fait, pensé en termes d'action. Ce qui change c'est la décision du joueur, agir ou ne pas le faire et le but qui lui est donné, qu'il s'agisse d'une quête ou de la nécessité de survivre. Ce qui va influencer les décisions du joueur, ce sont les informations distillées tout au long du jeu et les ressources qu'il va devoir gérer. Ces principes là sont expérimentés depuis les tous premiers jeux, la différence est qu'aujourd'hui l'immersion paraît de plus en plus sophistiquée.

¹⁵⁶ TRICLOT, Mathieu dans une interview sur le site de Libération, <http://video.liberation.fr/video/iLyROoafzabU.html>

Dans le cadre d'un jeu c'est le joueur qui va révéler l'histoire définitive. Il a une multitude de choix à faire tout au long de sa partie. Le nombre des possibilités qui lui sont offertes est un des facteurs de la sensation de liberté qu'il peut éprouver. Cette liberté est toute relative puisque, déterminée et cadrée, par les auteurs du jeu. Les auteurs ne racontent pas l'histoire, ils créent une trame qui sert de direction aux actions du joueur. Comme nous l'avions vu avec la définition de l'interactivité établit par Manovich, le développeur confond la structure de son esprit avec la nôtre. Concernant les règles d'écriture, les choses ne changent pas puisque, tout est histoire de conflit. Et pour prendre en compte les paramètres du jeu, il faut que ces situations de conflits soient associées aux systèmes des ressources dont dépend le joueur. La progression du joueur peut alors être comparée à la trame d'une histoire linéaire ponctuée, par moments, de scènes fortes.

En apparence, tous les jeux ne semblent pas avoir ce rapport au récit. Le jeu de course par exemple, qui voit une voiture faire des tours de circuits, ne semble pas avoir à faire avec une quelconque forme de récit. C'est pourtant ce que dément Stéphane Baudet ¹⁵⁷, concepteur de V-Rally¹⁵⁸ qui affirme utiliser, à chaque étape de la création, des techniques dramatiques déjà éprouvées. Lorsqu'avec son équipe, il élabore une course, il ne perd pas de vue que les éléments qui la constituent, sont ceux d'un drame. La présence d'un protagoniste et de son objectif, l'élaboration des obstacles présentés au joueur, la bonne disposition de ces obstacles qui auront une influence sur la difficulté et le rythme du jeu. Tout est en fait pensé pour le récit: la présence d'une introduction plongeant le joueur dans la course, puis la tension qui monte jusqu'à la résolution de la course, sanctionnée par le franchissement de la ligne d'arrivée. La référence aux trois actes dramatiques, (1. l'avant course, 2. la course et 3, l'après-course) qui ont été établies dès l'antiquité paraît évidente. Quelle que soit l'épreuve dans laquelle le joueur s'engage, il va vivre une expérience calquée sur la meilleure manière que l'homme à trouver pour raconter des histoires.

Avec plus d'une centaine d'années d'existence, le cinéma a couvert un vaste champ des possibles en ce qui concerne la narration. Le dénominateur commun à toutes ces formes, tient dans la fragmentation du récit. Il y puise sa particularité et sa force. Cependant, est-ce que la forme de narration non-linéaire est applicable au jeu vidéo? La tâche apparaît

¹⁵⁷ GARDIOLA, Emmanuel, *'Ecrire pour le jeu'*, Paris, Ed. Dixit, 2000

¹⁵⁸ 'V-Rally' Infogrames, Playstation, 1997

assez complexe comme nous l'explique le blogueur FibreTigre¹⁵⁹, également auteur de plusieurs fictions interactives. Il prend comme exemple 'l'ellipse'¹⁶⁰, qui est un procédé très régulièrement utilisé dans les narrations cinématographiques et littéraires.

« Les créateurs de jeu vidéo ont cet outil de l'ellipse sous la main comme tout un arsenal de procédés narratifs mais tendent à ne pas l'utiliser pour les raisons suivantes, entre autres:

a) Pour une raison bêtement technique. L'ellipse a un sens si elle marque un changement concret d'environnement. Si vous faites un environnement d'été et un environnement d'hiver (...) il faut multiplier par deux (pour simplifier) le nombre d'éléments pour un environnement qui est pourtant le même.

b) D'une façon générale, on nous vend une « expérience ». Il est toujours délicat de rendre un jeu vidéo immersif, surtout si sa durée de vie est assez faible. Prendre le risque, par une ellipse, de couper la magie du jeu est délicat, surtout qu'à tout instant, indépendamment de la volonté du créateur du jeu, le joueur peut décider de suspendre sa propre partie.

c) Historiquement, le jeu vidéo avait pour modèle la littérature. C'est pour cela que souvent dans les jeux classiques (il y a une subsistance assez intéressante dans certains jeux modernes), on fonctionne par chapitres. Aujourd'hui, le modèle est clairement le cinéma dans tous ses aspects. Des jeux comme Battlefield¹⁶¹ ou Crisis¹⁶², dont on dénonce la durée de vie du mode solo, sont pensés pour être joués d'un seul trait comme l'on regarde un film au cinéma. L'unité de temps dans le jeu découle naturellement de cette approche.

d) Et enfin, un des axiomes des productions modernes est « vous êtes le joueur ». Autrement dit, vous ne donnez pas d'ordre à un avatar, vous êtes le héros, vous voyez dans ses yeux, vous frappez de ses mains. Établir une ellipse ou une coupure aussi petite qu'elle soit suspend la continuité du soi virtuel.»

Si les concepteurs de jeux vidéo peuvent éprouver de la difficulté à utiliser les outils d'autres médiums, l'étape de mise en cinéma apparaît inévitable, dans le contexte d'industrialisation du jeu vidéo. Leurs natures ont beau être fondamentalement différentes, la communication et le marketing, qui se sont maintenant insérés dans la partie, finissent par faire entendre leur vérité. Les techniques se sont rôdées avec le temps et, pour ce qui est de la promotion des produits de fictions, ils donnent le la. C'est pourquoi l'industrie des jeux vidéo a vu apparaître, dans les années 2000, une

¹⁵⁹ Interview extraite du site Ragemag, consultable à l'adresse: <http://ragemag.fr/jeu-video-entretien-avec-fibretigre/>

¹⁶⁰ Figure de style qui consiste à omettre un ou plusieurs éléments nécessaires à la compréhension pour produire un effet de raccourci.

¹⁶¹ Série de jeux publiés par Electronic arts qui plongent le joueur dans l'enfer de la seconde guerre mondiale. Le premier de la série est sorti en 2002 sur PC.

¹⁶² Cervat Yerli, 'Crisis', Electronic Arts, PC, Xbox 360, Playstation 3, 2007

multiplication des 'blockbusters' vidéo-ludiques, aux campagnes promotionnels démentes. En mettre plein la vue pour rameuter le public, la recette n'est pas nouvelle et il faut remonter jusqu'au film de David W. Griffith 'Naissance d'une Nation'¹⁶³, pour s'en persuader.

III.A.2.b. La mort et les sauvegardes

Comme nous l'avons vu, la narration dans les jeux vidéos emprunte en grande partie aux grandes formes déjà connues. Malgré ses spécificités, il apparaît donc que, sur ce terrain, le jeu vidéo n'invente rien, voir opère une véritable régression des dispositifs de narration mis en place par d'autres médias. Le jeu vidéo a pourtant une particularité qui lui est propre et qui concerne purement la narration. Cette particularité tient dans la capacité donnée au joueur de sauvegarder ou charger simultanément ses parties. Ces deux actions que peut effectuer le joueur sont par ailleurs très fortement liées à la présence quasi systématique de la mort au sein du jeu.

La capacité de recommencer une partie, jusqu'à ce qu'elle soit satisfaisante, offre une dimension nouvelle aux expériences de jeu. La répétition peut hypothétiquement s'opérer à l'infini. Mathieu Triclot perçoit dans ces fonctionnalités un plaisir spécifique et gigantesque, celui de pouvoir reprendre et répéter sans entraves une séquence, jusqu'à ce qu'elle nous donne satisfaction. «Pour toucher du doigt la nature de ce plaisir, il suffit de se demander ce que serait le grand monde s'il était pourvu des touches F5 et F9»¹⁶⁴ (touche permettant respectivement de sauvegarder et de revenir à la partie sauvegardée). Aucune forme d'expérience narrative ne permet cela, et plus généralement aucune expérience tout court. «C'est un plaisir inédit qui est intimement lié à la machine informatique, à la confrontation à un univers engendré par le calcul.»

Mais pourquoi cette nécessité de sauvegarder? D'une part parce que la durée de vie d'un jeu dépasse bien souvent la vingtaine d'heure, la sauvegarde permet donc au joueur de mettre sa partie en suspend et ne pas avoir à tout recommencer à chaque fois. Mais ce qui m'intéresse particulièrement c'est son utilisation pour déjouer les pièges et échapper à la mort de son personnage. Car la mort constitue, dans la majorité des jeux, le premier

¹⁶³ GRIFFITH, D.W., 'Naissance d'une nation', 1915, États-Unis, 157 min, N&B.

¹⁶⁴ TRICLOT, Mathieu 'Philosophie des jeux vidéo', Paris, Ed. La découverte, 2011, p.21.

challenge lancé au joueur. Elle va forcer le joueur à être attentif et réactif. La mort de l'avatar est bien souvent vécue avec un léger agacement mais dans certains cas l'émotion engendrée est bien plus importante. Le dernier 'Tomb Raider'¹⁶⁵ propose ainsi des petites 'cut scenes' (qui sont des micros cinématiques) à chacune des morts de l'héroïne. Le jeu a fait parler de lui, par la violence de ces petites séquences et les joueurs témoignaient, après avoir vécu ces expériences brutales, qu'ils n'avaient jamais autant fait attention à ce qu'ils faisaient.



Une des nombreuses morts qui peuvent frapper l'héroïne.FIG32

Par l'utilisation de la sauvegarde et du chargement, le joueur se retrouve comme plongé dans un processus de répétitions et de prises multiples. Faire attention, être plus réactif, la crainte de la mort dans le jeu vidéo rejoint les observations que nous avons pu observer chez les acteurs. Le corps est sous tension et les nombreuses répétitions l'emmèneront à réaliser le geste parfait au moment opportun. Le joueur a donc conscience qu'il lui faut engranger une certaine expérience, afin de pouvoir maîtriser le jeu. L'importance donnée au corps par le jeu vidéo semble donc relativement importante mais nous approfondirons cette notion plus tard.

Ce qu'il faut retenir, c'est que la narration est soumise à cette utilisation des touches F5/ F9 (pour reprendre l'expression de Triclot, ce ne sont pas toujours ces touches qui ont cette fonction) qui façonnent le récit à la manière d'un livre parfait où l'on pourrait réécrire sans cesse l'histoire. La mort est un élément crucial dans le jeu vidéo puisqu'elle impose bien souvent un enjeu de base au récit; notre personnage doit rester en vie. Par ailleurs, certains jeux ne possèdent pas de système de Game Over. Le conflit n'étant plus

¹⁶⁵ Crystal Dynamics, 'Tomb Raider', 2013, États-Unis, SquareEnix, PC, PlayStation 3, Xbox360.

présent, une forme de mélancolie peut prendre le joueur qui pourra même, lors de certaines séquences, finir un niveau sans toucher une seule fois à sa manette.¹⁶⁶ Le challenge n'existe plus. Mais peut-on continuer à jouer sans plaisir?

III.A.2.c La séquence cinématique ou l'émotion du calcul pré-rendus.

Il s'agit d'une particularité qui a changé la manière d'emmener le récit dans le jeu vidéo. Au début des années 90, les jeux vidéos sont marqués par la généralisation du support de stockage de type CD-ROM et simultanément l'arrivée de graphismes en trois dimensions. C'est alors à une révolution que les jeux vidéo se confrontent, leur grammaire se voyant réinventer dans la nouvelle relation qu'ils peuvent désormais entretenir avec l'image de cinéma. La nouvelle forme créée est la 'cinématique', petite séquence très cinématographique qui vient s'intercaler entre les actions du jeu. La 3D et la cinématique engage un rapport particulier à l'image filmique. La confrontation avec du contenu cinématographique va modifier l'ensemble du jeu vidéo en un genre de quasi cinéma.

C'est pourtant un objet antagoniste à l'action vidéo-ludique. Elle va en effet stopper l'expérience du jeu, rendant le joueur passif pendant un certain temps. Le joueur s'efface derrière la posture du spectateur de cinéma. Avec le temps, les jeux ont essayé d'y remédier en y enserrant des phases interactives. Le joueur est invité à intervenir lors de la cinématique par une indication à l'écran. Ces nouvelles formes d'interactivité hybride sont apparues avec le jeu *Dragon's Lair*¹⁶⁷ mais elles se sont ensuite démocratisées sous l'appellation de QTE 'Quick Time Event'. Si la démarche s'insère logiquement dans la logique vidéo-ludique, ces QTE ne sont pas dépourvues de certains défauts. Un décalage s'opère en effet dans l'expérience du jeu. Comme vous pourrez le voir dans la prochaine illustration, le personnage s'apprête à effectuer un mouvement des plus complexes, tandis que le joueur n'a appuyé que sur un unique bouton (certes de façon synchronisée). Malgré le décalage permanent, qui existe entre l'action du joueur et sa répercussion à l'écran, les QTE portent ce décalage à son paroxysme.

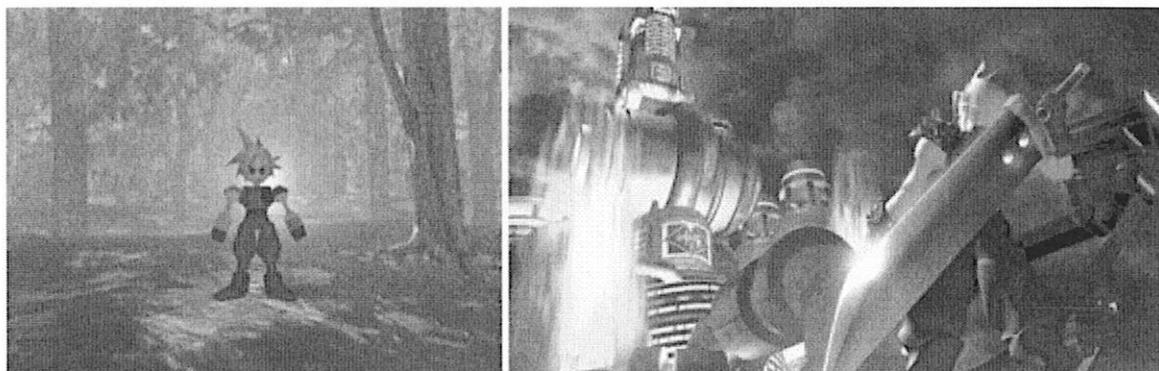
¹⁶⁶ Voir la vidéo 'Kirby au fil du désespoir': http://www.youtube.com/watch?v=_57tZfryehI

¹⁶⁷ Jeu vidéo particulier puisqu'il proposait un film d'animation interactif, au cours duquel le joueur était emmené, lors de différents tableaux, à intervenir par le biais de son interface. Publié par Cinematronics en 1983 sur arcade puis, par la suite, adapté à un grand nombre de supports.



L'action perpétrée par le personnage est impressionnante quant au joueur, il a de son côté appuyé sur un seul bouton au bon moment. ¹⁶⁸FIG.33

Le décalage de ces séquences s'est pendant très longtemps porté sur la discontinuité des esthétiques qui peuvent exister entre les phases de jeu et les cinématiques. D'une représentation au pixel affirmé, notre avatar était remplacé la minute d'après par une représentation bien mieux modélisée voir même par un vraie acteur (comme nous pouvons le voir avec la licence '*Wing Commander*'¹⁶⁹). Le décalage sort pendant un temps le joueur de son expérience de jeu, l'identification attachée au personnage est en effet brisée. Cependant, le décalage esthétique entre les deux formats est de moins en moins fréquent, au vu des qualités graphiques toujours plus performantes des jeux.



Deux esthétiques différentes pour un même personnage. ¹⁷⁰FIG.34

¹⁶⁸ Eiichiro Sasaki, '*Resident Evil 6*', Capcom, Japon, 2012

¹⁶⁹ Chris Roberts, '*Wing Commander*' Origin Systems, Etats Unis, Amiga, 1990

¹⁷⁰ Yoshinori Kitase, '*Final Fantasy VII*', Square Product, Japon, 1997

Il existe cependant des alternatives à ce procédé comme ce qu'à pu pratiquer Valve avec sa série des 'Half Life' (1998). La méthode consiste à dissoudre les moments cinématiques dans le flux du jeu lui-même, les évènements qui surviennent alors, sont dit scriptés (car ils suivront toujours la même marche). Les développeurs distillent ensuite dans ces scènes des indices visuels ou sonores, de façon à guider le joueur sans pour autant suspendre le contrôle sur le personnage.

La cinématique apparaît ainsi comme une formule tout à la fois bancale et robuste. Certains jeux parviennent ainsi à l'utiliser intelligemment, et rassemblent les plaisirs du jeu et ceux du cinéma. L'exemple le plus célèbre, de cette alchimie précaire, est sans aucun doute la scène de la mort du personnage d'Aeris dans le jeu Final Fantasy VII¹⁷¹ (Square, 1997). Moment d'émotion remarquable au sein des jeux vidéo et qui ne fût que rarement répété par la suite. Cependant, la réussite particulière de cette séquence, sa capacité à s'insérer dans l'expérience du joueur, tient à des conditions qui demeurent extrêmement focalisés sur le jeu en lui même.

La première est que ce personnage était attachant pour le joueur car il avait pour rôle de soigner le groupe. C'est donc grâce à elle que le joueur pouvait avancé dans l'aventure. Mais le procédé le plus génial est d'avoir justement utilisé le format de la cinématique (seul instant de non interactivité dans le récit) pour redoubler l'effet d'impuissance face à sa mort. En mélangeant la nature de ces deux médias, la puissance de la scène est amplifiée et fait naître chez le joueur une émotion fugace.



Extrait d'une cinématique qui aura traumatisé toute une génération.FIG.35

¹⁷¹ KITASE, Yoshinori, 'Final Fantasy VII', Square Product, Japon, 1997

Comme vous l'aurez compris les problématiques, englobant les questions de la narration dans le jeu vidéo, prennent racine au sein même des mécanismes du jeu vidéo. Il apparaît donc essentielle de faire un bref détour par ces mécanismes rassemblés dans le terme 'gameplay'.

III.A.3.Le gameplay

Le «gameplay» est la manière spécifique avec laquelle les joueurs vont interagir avec le jeu. Cela peut concerner les règles du jeu, les liens qui vont être créés entre le joueur et l'univers, ces défis etc. Cela rassemble tout ce qui concerne les mécanismes du jeu, en excluant «l'habillage» que peuvent représenter les graphismes ou le son. Ces mécanismes s'orientent à produire une expérience de jeu agréable pour le joueur. Le gameplay est donc un terme assez vague que les études sur les jeux essaient d'éviter. Pour simplifier, il va s'agir d'une forme d'analyse du ressenti du joueur à travers la manière dont est pensé le jeu.

III.A.3.a Les mécanismes du jeu.

Ce sont des constructions de règles destinées à produire un jeu. Tous les jeux utilisent ces mécaniques, mais les théories et les styles diffèrent quant à leur importance. C'est le fameux bras de fer entre narratologues et ludologues. Ces derniers étudient les processus de conception des jeux dans une visée qui n'est pas nécessairement de l'ordre du divertissement. Les relations qu'entretiennent les différents mécanismes déterminent aussi la complexité et le niveau d'interaction existant entre le joueur et le jeu. Leur conjonction avec l'environnement et les ressources disponibles permettent de l'équilibrer. Certaines formes de mécaniques ne se retrouvent pas seulement dans les jeux vidéo et nous pourrions même observer que bon nombre de ces règles ne sont que l'actualisation de règles bien plus anciennes (parfois de plusieurs siècles).

La complexité de la mécanique de jeu ne doit pas être confondue avec la profondeur ou même avec le réalisme. Le jeu de Go¹⁷² par exemple est peut-être l'un des jeux les plus simples, mais la richesse de ses combinaisons lui confère une profondeur de jeu imposante. À l'inverse, la plupart des ordinateurs ou des jeux vidéo disposent en surface d'une technique et de mécaniques relativement complexes (quêtes nombreuses, multiples ressources à gérer etc.) mais qui, sur le plan de la conception et de la profondeur, se trouvent être relativement simples. Les jeux à l'action sur-vitaminée d'aujourd'hui, pensés pour être terminés d'une traite se résument bien souvent aux seules actions d'avancer et tirer et ce malgré leur apparence complexe.

La mécanique du jeu est plurielle et agit en profondeur à de multiples échelles. Le game play se réfère plus à une expérience globale du jeu, à son essence. Nous pourrions schématiser le système en expliquant que le gameplay n'est finalement qu'un ensemble de mécanique de jeu. Cet avis n'est cependant pas partagé et pour certains, parler de gameplay c'est renvoyer aux mécaniques de base du jeu.

Par exemple, le gameplay de base d'un jeu de combat est de frapper sans être touché. Dans un jeu d'aventure, le gameplay de base est de résoudre des énigmes etc. Il définit ce qu'est un jeu, tandis que la mécanique de jeu déterminent ce dont est constitué le jeu. Cependant, d'un point de vue de programmation ou de conception globale, le gameplay de base peut être déconstruit pour en révéler ses mécanismes de jeu constitutifs. Par exemple, le gameplay de base du jeu de combat peut être déconstruit aux éléments constitutifs qui composent l'attaque ou la défense (coup de poing, coup de pied, blocages etc.). Pour cette raison, la mécanique de jeu est plus un concept d'ingénierie tandis que le gameplay est plus un concept de design.

Sans perdre de vue que le but du joueur est bien souvent de se procurer du plaisir, et que le plaisir de jouer est dérivé principalement des moyens et des procédés dans lesquels un tel but est atteint. Tout cela rentre dans la nouvelle notion de jouabilité, déterminante lors de la conception du gameplay et que nous sur laquelle nous allons désormais nous attarder.

¹⁷² Originaire de Chine, ce jeu oppose deux adversaires qui placent à tour de rôle des pierres noires et blanches en tentant de constituer des territoires qui se comptent en point, il fut inventé bien avant l'ère chrétienne.

III.A.3.b Les répercussions sur l'expérience du jeu.

La jouabilité concerne la facilité avec laquelle le jeu va se jouer. Elle est une forme de mesure de la qualité d'un gameplay. C'est un ensemble de propriétés qui décrivent l'expérience du joueur. La jouabilité porte sur des mécaniques spécifiques, dont l'objectif principal est d'offrir du divertissement tout en demeurant cohérent. Que le jeu soit joué par un joueur unique ou par un groupe de personnes. Elle se caractérise par différents attributs et propriétés, permettant de mesurer l'expérience de jeu éprouvée par le joueur. Il y a également des critères assez subjectifs, comme la satisfaction, qui va concerner le degré de plaisir éprouvé par le joueur, dans l'accomplissement du jeu.

D'autres sont plus centrés sur les mécaniques du jeu. Nous avons, déjà en partie, évoqué l'une d'entre elle; l'apprentissage. Cela concerne la facilité à comprendre et à dominer le système de jeu et ses mécaniques (objectif, règles, interactions...). L'entraînement peut s'effectuer à deux niveaux. Cela peut être dans le jeu que le personnage doit s'entraîner pour parvenir à aller jusqu'au bout de l'aventure. Parfois c'est au joueur de passer par une phase d'apprentissage, voir d'entraînement intensif, pour parvenir à progresser. Ainsi, face à un jeu qui requiert des réflexes très rapides, associés à des manipulations complexes, cet apprentissage ardu peut avoir des répercussions sur la satisfaction du joueur qui pourra abandonner assez rapidement. Or, il s'agit bien d'un critère subjectif puisque l'on remarque aujourd'hui un engouement pour des jeux à la difficulté punitive. Plutôt que de finir tranquillement le jeu, le joueur est constamment frustré dans son expérience ce qui va donner à chacune de ses victoires une forme de plaisir salvateur qui n'existerait pas sans cette difficulté.

On peut également parler de l'efficacité d'un jeu lorsque celui-ci est capable de capter l'attention dès les premiers instants et de l'entretenir jusqu'à son terme. L'efficacité peut être analysée comme l'utilisation correcte du défi dans le jeu, qu'il s'agisse de la structuration des objectifs ou de la facilité d'utilisation de l'interface pour réaliser des actions. Une part de l'efficacité est liée à la capacité d'immersion que possède le jeu. On dira qu'un jeu vidéo, a un bon niveau d'immersion, s'il y a un équilibre entre les défis proposés et les aptitudes qui sont nécessaires au joueur pour les surmonter. Si un jeu est efficace, un mouvement involontaire de la part du joueur peut se produire. Il s'agit de l'émotion que le jeu vidéo pourra avoir induit ou déclencher. Nous allons plus précisément nous centrer sur la peur, mais il faut bien se rendre compte que les différents

critères, concernant la jouabilité (citée plus haut), mènent le joueur vers des états émotionnels très différents, qu'il s'agisse du bonheur, de l'intrigue, de la curiosité, de la tristesse et.

III.A.3.c Etude d'un cas particulier: le point de vue.

Ses répercussions sur l'expérience de jeu.

Une des caractéristiques fondamentales du jeu vidéo repose dans l'action en continue. Ce qui sépare les jeux, les dissocie, se trouve être dans le choix de tel ou tel point de vue. Cela va concerner, à la fois la narration, mais également la manière dont le joueur va interagir avec son univers. Les différences avec l'objet littéraire sont assez peu nombreuses et les points de vue interne, externe et omniscient se trouvent mis en image de manière assez naturelle. Afin de préparer l'étude portant sur le «survival horror», il apparaît important de se recentrer sur un point de vue en particulier, dit en première personne; le point de vue interne. En quoi le choix de ce point de vue a des répercussions, à la fois sur la manière de raconter une histoire et dans l'expérience de jeu?

La vue à la première personne dite aussi FPS (First Person Shooter) est une vue subjective. C'est-à-dire que le joueur voit à travers les yeux du personnage. Par le passé, les seuls instants en dehors de ce corps étaient les séquences de narration pure (les cinématiques). Alors que ce genre de point de vue implique une notion de malaise au cinéma, dans le jeu vidéo, ce sentiment appelle l'action et la mise en mouvement d'un personnage. Ce qui, au cinéma, limite le regard du spectateur, devient ici pour le joueur une incitation à l'action et à la prise de responsabilité. Elle est destinée à être jouée. *'Elle incite à recréer de l'espace habitable, à s'arracher à la vision mutilée du cinéma.'*¹⁷³

Aujourd'hui, des événements narratifs scriptés sont de plus en plus introduits dans la progression du héros. Le but étant que le joueur ne quitte jamais la vue à la première personne. Or, le paradoxe vient du fait que, d'être dans le dedans du personnage, ne participe en rien au phénomène d'incarnation, mais fonctionne plutôt à l'inverse. Le joueur est laissé dans un espace qui n'est nulle part et qui est surtout dans un schéma de représentation totalement artificiel (le champ de vision est réduit, le corps semble flotter au-dessus du sol etc.). Néanmoins, c'est dans cette alliance entre un dispositif artificiel et

¹⁷³ TRICLOT, Mathieu ' Philosophie des jeux vidéo', Paris, Ed. La découverte, 2011, p.82

une altération du régime normal de vision, que la logique d'immersion est poussée jusqu'au bout. L'absorption qui apparaît, se caractérise par une focalisation de l'attention. Comme l'explique Mathieu Triclot: '*Le regard dans le jeu redouble le regard sur le jeu hors du jeu.*'¹⁷⁴ L'immersion s'effectue cependant sans corps propre. Le problème provient sans doute de l'absence de vrais personnages. Le jeu vidéo ne met en scène que des avatars, ou des marionnettes, dans une logique plus centrée sur l'action que sur le regard. '*L'identification va alors se déplacer, elle se fait sous le régime de l'avatar plutôt que du personnage, sous la forme d'une immersion désincarnée.*'

Les jeux vidéo mettent constamment à profit les avantages tirés de ce point de vue, notamment en ce qui concerne la peur. Cette dernière fait partie de ces rares émotions que le jeu vidéo peut provoquer sans difficulté. Le champ de vision une fois restreint, associé à la focalisation demandée pour faire avancer le jeu, les astuces sont nombreuses pour effrayer le joueur.

III.B. Le corps dans le jeu vidéo

J'ai décidé de me recentrer ici sur un genre particulier dans le jeu vidéo; celui du 'Survival horror'. De toutes les émotions que peut ressentir le joueur, la peur et l'horreur sont les impressions les plus fortes et les plus jubilatoires. Simplement parce qu'expérimenter ses peurs, dans le confort d'une salle de cinéma ou d'un salon, a toujours séduit le spectateur. Ce phénomène est de plus accentué par la force d'identification qu'autorise l'interactivité.

Comme un critique de jeu l'a déclaré: «*Si les jeux vidéo peuvent produire un meilleur sentiment d'effroi qu'à Hollywood, c'est à cause de la jouabilité*»¹⁷⁵. Or, nous venons de voir que le concept de jouabilité et le joueur entretenaient une relation forte. Elle agit sur son ressenti, ses émotions et, l'engagement qu'elle implique, par le biais de la manette, l'associe de manière définitive au corps du joueur. Ainsi nous allons voir dès à présent que

¹⁷⁴ TRICLOT, Mathieu ' Philosophie des jeux vidéo', Paris, Ed. La découverte, 2011, p.84

¹⁷⁵ Clive Thompson dans un article posté sur Wired.com 28/08/07 http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/commentary/games/2007/08/gamesfrontiers_0827

le régime d'expérience du corps du joueur semble différent de ce que nous avons pu observer jusque là avec le cinéma.

Soumis à l'oeuvre vidéo-ludique, le joueur est, en outre, confronté à des corps de synthèses: le personnage qu'il contrôle, tout comme ceux qui gravitent autour de lui. Par conséquent, je tiens à étudier les réponses du corps, par rapport aux trois organismes différents, engagés dans l'expérience de l'horreur vidéoludique: le corps du monstre, le corps du personnage du joueur et le corps du joueur. Mais avant cela, il me faut faire le rappel sur un point débattu bien plus tôt: la place du spectateur de cinéma au regard de sa corporéité.

III.B.1. Le corps du joueur

III.B.1.a. ... et le spectateur de cinéma.

Dans la première partie de ce mémoire, il avait été question du corps du spectateur. J'avais alors essayé de réhabiliter sa présence, face aux multiples théories tentant de l'en écarter. Si je peux apporter du crédit, à l'analyse faites par Metz d'un corps nécessairement soumis à l'endormissement, à la somnolence, il m'apparaissait alors que ses théories ne s'appliquaient pas, de manière homogène, à toutes les formes de représentation.

Les processus cognitifs se forment conjointement entre des processus de pensée et la manipulation d'objet. L'émotion s'exprime la plupart du temps au travers des actions de notre corps. Elle est un élément clé dans l'appréhension d'un évènement horrible et il est intéressant de remarquer que les émotions surviennent, bien souvent, après que notre corps se soit déplacé. Il est bien souvent le premier à fournir une réponse selon une situation donnée. Etymologiquement, le mot émotion renvoie à l'idée d'«extérioriser». D'une part, avoir peur nous chasse des autres, surtout des monstres, comme nous allons le voir. D'autre part, avoir peur rend tout nos gestes hésitants. Ainsi, s'il y a bien des émotions qui saisissent vraiment notre corps et notre esprit, c'est certainement la peur, le choc, ou le dégoût associé avec le genre de l'horreur.

Comme l'explique David Perron:

«Dans la mesure où la perception, la cognition et l'émotion sont ancrées dans le corps et ses interactions dynamiques avec l'environnement, il devient difficile de souscrire à une conception du spectateur du film ou du joueur, comme d'un œil désincarné.»¹⁷⁶

Bernard Perron introduit ainsi l'auteur Vivian Sobchack et son essai intitulé *«Qu'est ce que mes doigts savaient?: le sujet cinesthésique ou la vision dans la chair»¹⁷⁷* Sobchack souligne le fait que les théories, concernant la cinématographique contemporaine, ont éludé la question de l'adresse sensuelle du cinéma et notamment à l'encontre du corps du spectateur. Ainsi, pour Sobchack, *«l'expérience du film est significatif non sur les à côtés de notre corps, mais bel et bien à cause de notre corps»*. Le parallèle avec l'exemple de Merleau Ponty, de son regard à travers l'eau d'une piscine, se fait d'office.

Comme l'explique Bernard Perron¹⁷⁸, certaines cinématographies caractérisent, plus que d'autres, ces expériences qui vont au-delà de la vue. Ce sont les genres de la pornographie et de l'horreur. Le spectateur y est mis en contact de manière viscérale. Le choc y est direct, mais surtout, aucuns genres ne jouent plus avec la fragmentation que ces deux là. Le corps y est fragmenté et le détail, central (qu'il soit morbide ou sexuel). La crédibilité n'a d'ailleurs pas lieu d'être puisque le principal objectif est de faire palpiter l'émotion dans le corps du spectateur.

Or, le simple fait que le joueur ne puisse participer à l'action principale, mais que son déroulement repose quand même sur sa volonté propre, nous amène à penser que la notion d'expérience, incarnée dans le fragment, s'applique de la même manière au jeu vidéo. Puisqu'il lui est demandé d'agir et que sa présence en tant que joueur s'incarne dans le monde virtuel, le joueur n'est pas seulement pris dans un mimétisme involontaire reliant son corps avec l'écran.

¹⁷⁶ PERRON, Bernard, 'Horror Video Games' Ed. Bernard Perron, p.122

¹⁷⁷ Sobchack raconte son impression, lors du premier visionnage du film de Jane Campion 'La leçon de piano', que «ses doigts savaient» avant ses yeux, qu'elle regardait les doigts du personnage principal féminin, ce genre de réaction corporelle préreflexif au films, n'est pour elle pas si inhabituel.

¹⁷⁸ PERRON, Bernard, 'Horror Video Games' Ed. Bernard Perron, p.124

Ainsi, en ce qui concerne ce genre en particulier, il n'est pas maladroit de dire que le «survival horror» est une sorte de corps étendu. Mais si nous devons analyser le corps étendu que représente le jeu peut être faut il avant tout analyser l'expérience vécue par le corps du joueur.

III.B.1.b. L'expérience physique du joueur (son environnement, sa manette)

Il apparaît important d'analyser ce qui caractérise la situation du corps du joueur, avant de me pencher sur le corps visible à l'écran, tant leur relation est étroite. Chronologiquement, avant de pénétrer dans l'univers d'un jeu et même avant d'allumer son interface, le joueur est soumis à un environnement extérieur. Il en existe plusieurs selon qu'il joue sur une borne d'arcade, dans son salon, en réseau local ou sur internet, dans le métro sur son téléphone etc.. Il n'y a donc pas une expérience unique du jeu. Comme l'explique Mathieu Triclot: *'il y a une pluralité des régimes d'expériences qui se valent, dans le rapprochement du corps à la machine, et ce malgré des pratiques sociales et culturelles différentes'*. L'environnement joue un rôle fondamental. S'il s'agit d'une expérience sur borne d'arcade, alors on va observer des regroupements de spectateurs qui, à la manière des matchs de boxe traditionnel, entourent le joueur. On peut également parler de l'expérience du joueur sur console de salon qui, avant de lancer le jeu, fait attention à avoir bien fermé sa maison, s'être plongé dans l'obscurité pour jouer un retrait assez similaire au spectateur de cinéma. L'expérience du jeu dépend en premier lieu de son hybridation avec un lieu.

Si nous nous recentrons sur notre objet d'étude; le corps du joueur en train d'interagir avec le jeu, il apparaît que l'expérience du joueur de «survival horror» demeure une «expérience du soi»¹⁷⁹. C'est-à-dire que le corps du joueur semble être au centre de l'adresse émotive du jeu. D'ailleurs, pour combler l'écart entre l'action perpétrée par le joueur, et la manipulation qui en était la cause, les développeurs se sont très vite tournés, vers l'implémentation de moteur de vibration situés dans la manette¹⁸⁰. Le contrôleur ressemblant ainsi un peu plus à une véritable extension du corps. L'interface de contrôle était dès lors capable en lui-même de faire ressentir une émotion au joueur. Les «survival horror» en jouent à foison, soit par une vibration très puissante pouvant nous effrayer

¹⁷⁹ PERRON, Bernard, 'Horror Video Games' Ed. Bernard Perron, p.136

¹⁸⁰ Le premier système étant celui déposé par Sony Playstation; le Dualshock en 1997.

alors que nous cherchions un objet dans l'obscurité, soit par la pulsation, semblable à celle d'un coeur, lorsque les ennemis approchent ou que notre santé est trop faible.

Mais la dimension tactile n'est pas la seule à participer de l'expérience corporelle du joueur. La frénésie d'images audiovisuelles invite également le corps à éprouver de nouvelles émotions. Bernard Perron reprend les travaux du semio-théoricien du cinéma français; Roger Odin, pour les adapter au domaine du jeu. Les images et les sons emmènent une lecture énergique et orientée, qui va immerger le joueur dans le mouvement. C'est le concept de «mise en phase» dont parle Odin. Le corps du joueur résonne, au rythme des événements qui se produisent, le propulsant dans un état de correspondance psycho-somatique assez fort.

Les réponses peuvent être très concrètes comme des épisodes de nausées ou de mal de tête, on parlera également de «motion sickness», phénomène survenant lorsque la perception des sens est perturbée. J'ai pour ma part connu certains jeux qui nécessitaient d'effectuer un grand nombre d'actions, sur des laps de temps très courts et de façon très précises. L'implication de mon corps était totale puisque, après des parties assez longues, il se trouvait recouvert de sueur et les veines de mes bras avaient gonflé comme après l'effort physique le plus intense.

La connexion entre le joueur et le personnage est ainsi particulièrement forte et l'implication émotionnelle est assez peu commune avec celle du spectateur de cinéma. Pour revenir au genre qui nous intéresse, cette relation est d'autant plus intéressante. Le joueur est en effet constamment obligé de garder les mains sur sa manette pour que l'action se déroule, pour qu'il puisse se défendre. La survie du personnage dépend d'un ensemble de capacités d'adaptation à des moments spécifiques. L'émotion est orientée et à une forte tendance à l'action.

Pour Perron les alternatives du joueur effrayé sont assez faibles puisqu'il sera susceptible d'opter pour trois réactions liées à l'émotion: s'immobiliser, fuir ou combattre. Le choix qu'il fait aura bien entendu une conséquence dans l'univers du jeu.

Concernant la question de l'incarnation que j'avais négligée jusqu'à présent. Andreas Gregersen et Torben Grodal¹⁸¹ en soulignent parfaitement l'importance au sein de l'expérience vidéoludique.

« L'interaction avec les jeux vidéo peut conduire à des sentiments d'incarnation étendus et de contrôle, qui se situent quelque part entre les deux pôles du schéma corporel et de l'image du corps - c'est une conscience incarnée dans le moment de l'action, une sorte d'image corporelle en action - où l'on éprouve à la fois le contrôle et la propriété des entités virtuelles. Ce processus est une fusion des intentions, des perceptions et des actions du joueur. »¹⁸²

Quand le personnage effectue une action c'est le joueur qui a effectué un mouvement de son propre corps. Les mêmes Gregersen et Grodal ont appelés ces actions des actions primitives. L'effet de ces actions primaires est sensible avant tout dans le monde du jeu plutôt que dans la réalité du joueur. Le décalage entre l'action du joueur et celle du personnage est bien souvent immense. C'est ce que nous disions plus haut sur les «Quick Time Event», il suffira d'appuyer sur une unique touche pour voir son personnage effectuer des prouesses physiques dont nous n'osons même pas rêver. Malgré ce décalage, les actions primaires correspondent à un mouvement dans le jeu et l'effet principal semble provenir avant tout des actions de l'organisme à l'écran.

«Tant que ses intentions, ses perceptions et ses actions demeurent fusionnées, le joueur n'a pas à être possédé par le personnage du joueur pour «être» dans le jeu.»

Aussi arbitraires et minimes qu'elles puissent paraître, ces actions primaires deviennent au bout d'un temps intuitives. Nous retrouvons ainsi le concept de Sobchack puisque nous pourrions dire que «nos doigts savent» comment évoluer dans le monde des jeux. Comme les actions semblent naturelles, le joueur a le sentiment d'être dans le monde du jeu. Il prend des décisions qui lui donnent l'impression d'être dans la situation du

¹⁸¹ Cité par Bernard Perron 'Horror Video Games' Ed. Bernard Perron, p.139

¹⁸² Gregersen, Andreas, and Torben Grodal, 'Embodiment and Interface' dans le livre de Bernard Perron et Mark J.P.Wolf, 'The video Game Theory Reader 2', New York: Routledge, p.65-83.

protagoniste, comme s'il était en danger. Que son corps ne le soit pas n'a finalement aucune importance, il a peur parce qu'il est dans l'incarnation, que sa propre fréquence cardiaque augmente, que son corps réagit comme dans la situation virtuelle à laquelle il est confronté. L'avenir de cette implication reste à déterminer, la console Wii et sa télécommande, le périphérique Kinect¹⁸³ de la X-Box marque les prémises d'une nouvelle ère pour le jeu vidéo, où le corps dans son intégralité serait le lieu de tous les gestes, de toutes les actions.

III.B.1.c. L'apprentissage:

Mais le geste, qu'il s'agisse de la pression d'un bouton ou d'un vrai mouvement (comme le propose les interfaces des consoles de nouvelle génération), l'action du joueur est toujours accompagné de celle de son avatar. Cette notion de similitude est importante. Gregersen et Grodal ont ainsi établies qu'à chaque fois que le sujet observe une action et qu'il en effectue une lui-même, s'active alors des neurones miroirs. Ce sont ces mêmes neurones qui s'activent lorsque nous observons les mouvements de l'autre, dans l'optique d'une possible imitation. Le public face à des représentations d'horreur imitent ainsi ce qu'il va voir à l'écran. C'est pourquoi la mort violente de notre protagoniste nous hérissent le poil. Le phénomène d'identification et d'empathie est comme amplifié par le dispositif du jeu vidéo.

La peur est maîtresse en ce qui concerne les réactions cognitives. Outre l'empathie qui va nous permettre de nous identifier à un personnage, uniquement par les gestes qu'il peut accomplir, la peur amplifie les réponses de préservation du corps. Des stimuli sont ainsi déclenchés à chaque fois que le corps est en situation de danger. Vous vous doutez bien que, dans l'univers englobant le personnage du jeu, ces situations arrivent relativement fréquemment. Ainsi, le jeu joue également de motifs et de codes universellement reconnues, pour créer de l'appréhension. Le joueur ainsi mis en tension, l'apparition de ces signes obtiendra toujours des réponses corporelles très fortes.

Si le corps apprend de lui-même à réagir aux stimuli qui lui sont envoyés, la répétition de geste auquel il est soumis n'est pas non plus anodine. Comme nous l'avons vu, la mort entretient des liens étroits avec le jeu vidéo. Chacun de ces «game over» qu'aura à subir le

¹⁸³ Périphérique destiné à la console de jeux vidéo Xbox 360 permettant de contrôler des jeux vidéo sans utiliser de manette et sorti en 2010.

joueur, vont l'emmenner à rejouer la même séquence jusqu'à ce que la technique soit parfaite, le geste synchronisé. Nous avons déjà parlé d'une certaine forme de répétition insérée à l'univers vidéo-ludique. Le but est le même, mettre le corps dans une certaine tension qui va lui permettre de s'accomplir au travers de l'Avatar. Répéter un geste, c'est gagner de l'expérience. La plupart des jeux intègrent ce constat dans leur logique de fonctionnement. Les jeux de rôles en particulier, usent de ces principes afin de signifier de manière claire que la progression du personnage s'opère. Cela peut être des points, des niveaux, des étoiles etc. Il y a là par contre une dérive qui nous mène peut être trop loin de notre sujet initial. Le système de bons points refait aujourd'hui son apparition par le biais des jeux vidéo. Qu'il s'agisse du domaine bucco-dentaire ou dans le monde du travail, la «gamification» s'étend à tous les domaines. L'accomplissement de telle ou telle action se voit bien souvent gratifiée par des points ce qui maintient le joueur dans l'excitation de l'entassement.

Ce phénomène s'apparente un peu, comme nous l'avons dit plus haut, au joueur d'arcade qui, face à un jeu de plus en plus dur, est dans la recherche d'un état de vertige. Si en ce qui concerne la brosse à dent qui distribue des points, l'action paraît inoffensive, en ce qui concerne le monde du travail l'effet est bien plus pervers. L'effacement d'une frontière entre travail et jeu peut être extrêmement dangereux, car il sera dès lors toujours demandé plus à l'individu. On observe d'ailleurs aujourd'hui une récupération des mécanismes du jeu vidéo par les études de management.

Ce petit écart nous aura cependant permis de mettre le point sur la nouvelle relation qu'entretient le jeu face au sentiment de plaisir que peut véhiculer l'apprentissage. La problématique posée est d'autant plus intéressante qu'aujourd'hui, les enfants se trouvent confrontés, de plus en plus jeunes, à ces nouveaux schémas de pensée. J'ai moi-même le souvenir d'avoir été confronté aux notions d'expériences et d'apprentissages bien avant que le milieu scolaire ou le monde du travail ne deviennent des institutions concrètes.

III.B.2. Le corps à l'écran

III.B.2.a. Le corps de l'avatar

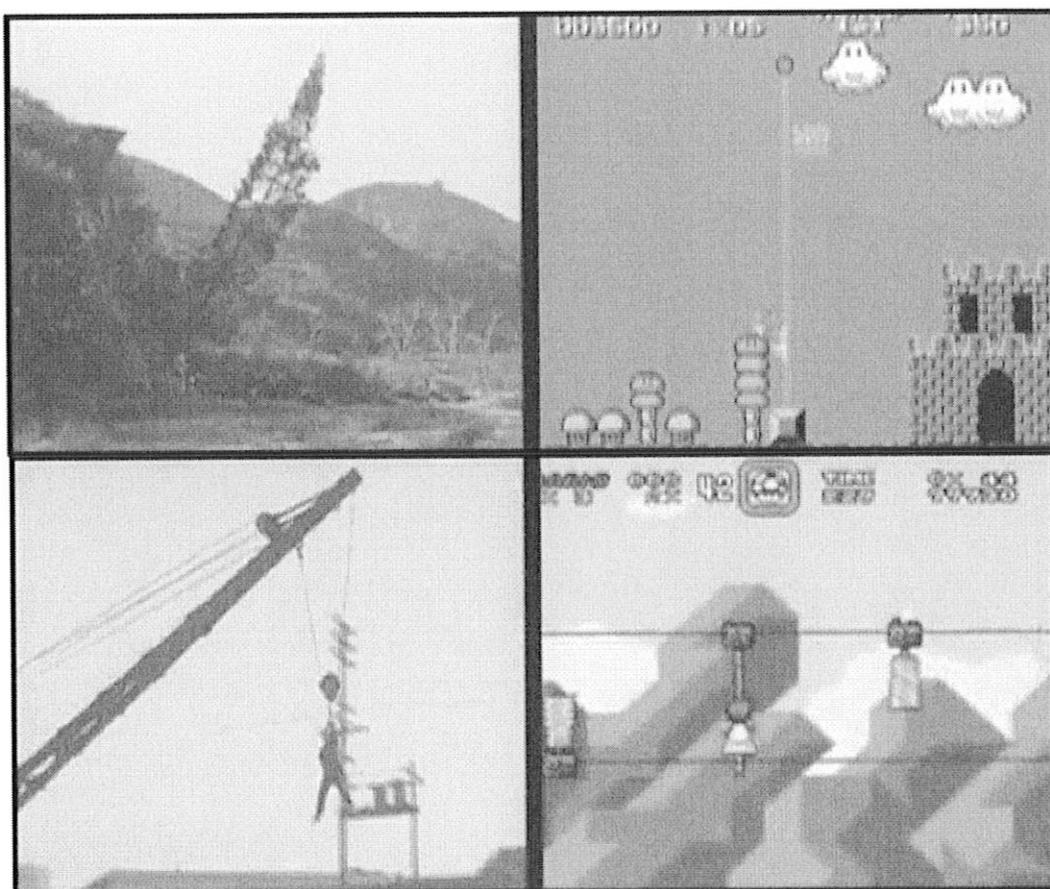
Dans le jeu vidéo, il est toujours question de gérer un handicap. Puisque le corps de l'avatar est limité dans ses mouvements, que son animation est fragmentée sous forme de boucle, le joueur comme nous venons de le voir, doit apprendre de ces contraintes afin de pouvoir avancer dans l'aventure. Et c'est souvent de ces contraintes que née une certaine forme de liberté. L'exploration que le joueur mène l'est à travers un corps de substitution. Si jouer, c'est faire semblant d'être un autre et de se comporter en conséquence, cela implique que le joueur fait corps avec ce personnage mais aussi possède un visage qui n'est pas le sien. L'exploration dans le monde n'est pas sous son contrôle total et dépend des mouvements déterminés par la caractérisation du personnage, de son animation et des possibilités qu'elle lui propose.

Il faut également remarquer l'absence bien souvent d'expressivité faciale du personnage principal qui est bien souvent de dos. Bernard Perron nous rappelle ainsi les stars du slapstick que sont Buster Keaton ou Harold Lloyd et les comparant au personnage du «survival horror» par le maintien d'un visage de pierre qu'elle que soit la situation. Le rapprochement apparaît tout à fait cohérent puisque les «games designers» n'ont aucun intérêts à animer leurs expressions: «*Ce n'est pas eux qui sont censés avoir peur, mais le joueur*»¹⁸⁴

En effet, pour Jean Louis Schefer¹⁸⁵: «*le corps burlesque est mobile, malléable et se transmet à toutes les aventures du film. Dans les scénarios de très peu d'intérêt (ce qui est souvent le cas dans le jeu vidéo), le corps est le premier lieu et le premier objet de l'action - c'est pourquoi cette action n'est pas dramatique*». Schefer répète ainsi que le slapstick ne recourt que très rarement aux effets de gros plan car il n'est pas nécessaire de détailler le personnage en dehors du récit. Le genre de l'horreur peut ainsi facilement faire disparaître à la fois le caractère et l'intrigue, puisque c'est le détail des monstres, l'efficacité de la tension et de la puissance des chocs qui vont compter.

¹⁸⁴ PERRON, Bernard, 'Horror Video Games' Ed. Bernard Perron, p.131

¹⁸⁵ Jean Louis Scheffer: 'L'homme ordinaire au cinéma', Paris, Ed.Cahiers du cinéma, collection 'Petite Bibliothèque', 1997



Alexis Blanchet avait réalisé un montage assez intéressant à ce sujet, comparant le jeu tout en «scrolling»¹⁸⁶ de Super Mario¹⁸⁷ et une séquence tiré d'un film de Buster Keaton;

'Les fiancées en folie'¹⁸⁸FIG.34

Une autre manière de ne pas subir ce problème d'identification, pousse les développeurs à ne pas imposer de visage spécifique au personnage. La technique la plus utilisé est bien souvent de lui faire revêtir un casque, laissant ainsi au joueur le loisir de se projeter dans ce corps qui n'est pas le leur. Une autre manière de déjouer ce problème est de permettre au joueur de créer le visage de son personnage. Les développeurs donnent ainsi la possibilité au joueur, par un nombre souvent élevé de caractéristiques faciales, de façonner à sa guise son avatar, de le faire sien. La problématique comme nous l'avons vu

¹⁸⁶ Mot anglais qui peut se traduire par défilement.

¹⁸⁷ Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka 'Super Mario Bros.' Nintendo, 1985

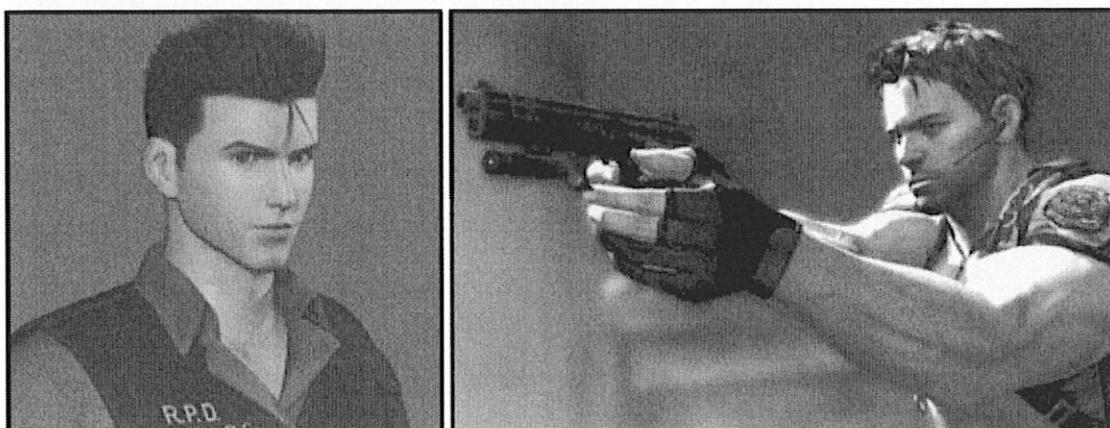
¹⁸⁸ Alexis Blanchet, vidéo consultable en ligne: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=bEyfaM9pQBE#!

ne se pose pourtant pas vraiment, le joueur comme le spectateur de cinéma ayant à coeur d'incarner des personnages forts, embarqués dans de grandes aventures.



Le Master Chief tiré de la licence 'Halo'¹⁸⁹, Isaac Clarke dans 'Dead Space'¹⁹⁰ ou bien Ryu Hayabusa 'Ninja Gaiden'¹⁹¹ tous ces personnages avancent masqués.FIG35

L'uniformisation des figures n'est pas uniquement liée au masque qu'ils portent. L'univers des jeux vidéo est aujourd'hui envahis par des représentations très stéréotypés qui n'ont cessé d'évolué en fonction du public qui était visé. On remarque que les premiers personnages étaient assez juvéniles puisqu'ils étaient destinés aux enfants qui était la première catégorie visée par le jeu vidéo à ses débuts. Aujourd'hui, les joueurs, ayant entre temps grandi, se voient proposer des personnages calqués sur des archétypes de virilité propre au développement de leurs hormones. Le cinéma était déjà par le passé par cette standardisation. Les Schwarzenegger, Stalonne, furent pendant un temps les modèles masculins par excellence. Aujourd'hui c'est aux héros des consoles de salon de voir leurs biceps gonflés. Il est intéressant ainsi de noter l'évolution du corps de personnages appartenant à une même licence.



Chris Redfield, personnage récurrent dans 'Resident Evil', en 1996 et 2012.FIG36

¹⁸⁹ Studios Bungie 'Halo' 2001, Xbox

¹⁹⁰ EA Redwood Shores, 'Dead Space', 2008, Xbox

¹⁹¹ Tomonobu Itagaki, 'Ninja Gaiden', Team Ninja, 2004, Xbox

À la question posée par Emmanuel Guardiola «*De quelle manière caractérisez vous vos personnages?*»¹⁹² Antoine Villette¹⁹³ avoue utiliser des méthodes directement tirés du cinéma. Pour résoudre le problème de l'identification, il estime qu'il existe deux voies. La première irait vers une transparence complète du personnage; consensuels, non saillants et qui permet à n'importe qui de s'y identifier. C'est le cas comme nous l'avons vu des masques. L'autre est de caractériser le personnage même si on ne le voit jamais (en première personne par exemple). Ce n'est pour lui qu'un prétexte technique puisque, à partir du moment où le personnage va se mettre à marcher, sauter ou courir, sa caractérisation s'installe.

Il existe de toute manière un fossé entre le personnage et le joueur, et on peut étendre cette problématique au domaine du cinéma. C'est là qu'intervient l'identification qui va permettre de combler ce fossé. Sans cela, l'attachement ne s'opère pas. L'identification peut ainsi fonctionner de deux manières, la première consisterait à tenter une approche réaliste du personnage et l'autre à jouer sur l'attachement à un personnage qui n'a aucun point communs avec nous. Dans les deux cas, le fossé qui sépare personnage et joueur doit être comblé, pour permettre l'identification.

III.B.2.b. Identification et expérience de jeu

Le design du personnage, son animation, sont donc des caractéristiques très importantes pour le joueur. Elles ont un effet sur la façon dont le joueur va être en empathie avec le personnage, sur la manière dont va se propager la notion de danger (en particulier si le personnage apparaît vulnérable) et comme nous l'avons vu sur les mécanismes de jeu. L'identification et l'expérience immersive durant le jeu, fonctionne parce que le corps de substitution porté à l'écran, reflète pour une part nos désirs et partage notre expérience corporelle. Il représente notre propre corps. On peut ainsi noter que la plupart des joueurs qui racontent leurs expériences de jeu ne vont pas parler de leurs personnages, mais utiliser le verbe 'être'¹⁹⁴.

¹⁹² GARDIOLA, Emmanuel, *'Ecrire pour le jeu'*, Paris, Ed. Dixit, 2000, p.33

¹⁹³ Ex-président de *'Darworks'* studio de développement français.

¹⁹⁴ BOULDOIRES, Alain, *'Le jeu vidéo au regard de la corporéité'*, consultable à l'adresse: <http://communication.revues.org/index3414.html>, article extrait du livre *'Communication'* Vol.24 n°2 (2006)

L'expérience est donc vécue comme personnelle car l'implication du corps de joueur est très forte. Le plaisir est finalement assez peu visuel et se déplace vers la part corporelle de nos émotions. Le genre du 'survival horror' se focalise d'ailleurs sur cette approche, la préférant à l'extatisme qui peut enserrer le corps.

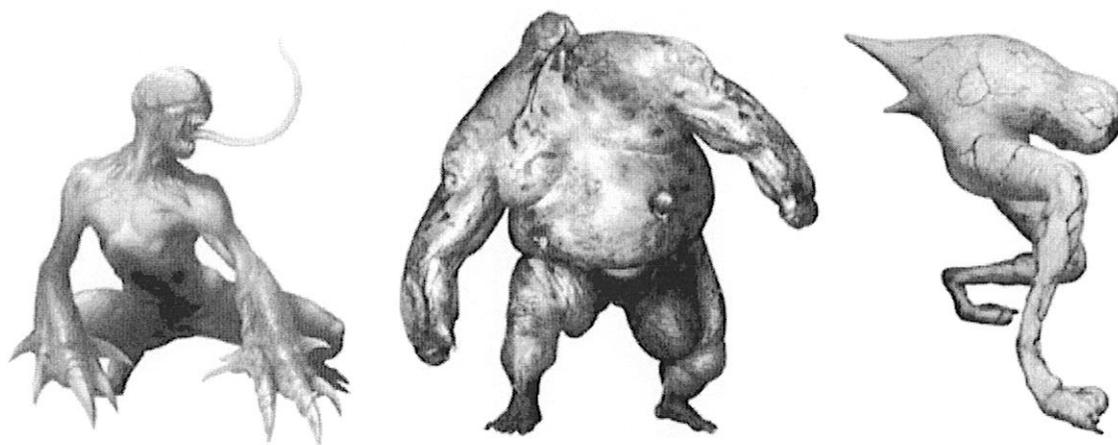
La manière dont va réagir notre personnage de manière spontanée est également très importante. Dans le cas d'Amnesia 'The Dark Descent'¹⁹⁵, le personnage va échapper au contrôle du joueur lors d'excès de peur panique. La frustration du joueur est redoublée par son effroi car, devenu incontrôlable, le joueur craint pour sa vie, enfin celle de son personnage. La grande technique est de faire incarner au joueur un personnage à l'apparence chétive, fragile et faible, voir qui dans ses réactions, est peureux. C'est un dispositif régulièrement utilisé au cinéma, puis calqué dans ces jeux-là. Le hors champ et les événements traumatisant sont particulièrement utilisés. Qu'il s'agisse de vue en troisième ou première personne, les développeurs trouvent toujours des moyens de nous faire sursauter, ou d'aller titiller notre imagination de la pire manière qui soit.

Or pour se recentrer sur le jeu vidéo, nous pourrions nous demander quels sont les dispositifs qui fonctionnent sur la peur du joueur et qui sont propres au jeu vidéo. Cette problématique englobe à la fois l'identification du joueur au personnage, son expérience de jeu et le gameplay. La saga des 'Resident Evil'¹⁹⁶ a parfaitement compris ces questions, puisque le jeu nous propose de contrôler des avatars qui sont lents et dont les mouvements sont handicapant. Le personnage ne peut ainsi courir et tirer en même temps, il lui faut plusieurs secondes pour se retourner etc. Toutes ces caractéristiques corporelles rendent le personnage vulnérable et vont faire que le joueur va souvent préférer la fuite ou le contournement à l'affrontement frontal. Le joueur, une fois qu'il a pris conscience du corps de son personnage, va être plus prudent. Dès lors, chaque apparitions d'un ennemi puissant va voir son anxiété s'amplifier, non pas pour des raisons relevant de la situation, mais plutôt du gameplay. L'horreur vidéo ludique faisant alors pleinement son office.

¹⁹⁵ Frictional Games, 'Amnesia: The Dark Descent', 2010, Suède, PC

¹⁹⁶ Une des premières licences à avoir transporté la figure du zombie dans le jeu vidéo.

La figure du monstre est au coeur de l'expérience vidéo-ludique de terreur. Elle le distingue même des autres genres. Comme nous l'avons vu, la mort est un élément central dans le jeu vidéo. Elle conditionne l'expérience du joueur, lui imposant un but, influant sur la manière dont il va devoir s'approprier un univers. Mais la mort dans le «survival horror» est différente puisqu'elle est incarnée, ou du moins personnifiée par quelqu'un ou quelque chose. L'être qui nous fait face est bien souvent physiquement très différent et souvent disproportionné. Si nous pouvions avoir peur de mourir dans un jeu de guerre, de plate forme etc. les ennemis dans ces jeux ne souffrent d'aucune comparaison avec ceux visibles dans le jeu d'horreur. Le principe y est presque d'y figurer les forces les plus obscurs qui soient, munir la peur d'un corps, puisque la peur ne peut rester invisible dans le jeu vidéo. L'incarnation de la peur est toujours effective puisque le principe même du game play du survival est de forcer le joueur à avancer, à passer à la salle suivante. Le joueur est emmené par ses propres actions à aller à la rencontre du monstre.



Comme l'outil numérique permet les expérimentations les plus folles, c'est les monstres qui en profitent.FIG37

Si la réaction de la figure du personnage n'intéressait que peu les développeurs, d'où la faible présence de gros plans sur le héros, le corps du monstre fait l'objet d'un traitement totalement différent. Ainsi comme l'indique Bernard Perron, au tout début du jeu Resident Evil¹⁹⁷, la première apparition d'un de ces monstres s'effectue via une courte

cinématique montrant en gros plans le visage complètement décomposé de l'ennemi. Cela assure ainsi au joueur, dès les premières minutes du jeu, une immersion émotionnelle forte, puisqu'il est directement confronté à l'horreur.

Le découpage dans ces cas est très important, tout comme le point de vue. Le point de vue à la troisième personne implique le joueur d'une tout autre façon que la vue en première personne. Dans la vue en troisième personne, le joueur voit le corps de son personnage en danger, puisque s'il est touché c'est bien le corps tout entier qui reçoit le coup. Tandis que dans la vue en première personne, si elle permet une efficacité plus grande des jaillissements inopportuns, ce rapport au corps du personnage est biaisé.

On pourrait y voir une forme d'actualisation de la théorie élaborée par André Bazin concernant sa théorie du montage interdit. Le fait même de ne voir que le corps de la menace, sans voir son propre corps va dé-spécialiser en quelque sorte la tension qui pouvait lui être appliquée. On sursautera facilement, mais une fois l'ennemi à l'écran, les coups qu'il nous infligera n'auront qu'une répercussion assez moindre sur nos émotions. A l'inverse en vue troisième personne le contact entre les deux corps est vécu de manière bien plus viscérale. Les morts violentes des protagonistes en jouent aujourd'hui énormément, décapitation à la tronçonneuse, pieu enfoncé dans la gorge, tout est bon pour faire vivre une expérience traumatique au joueur et la vue en troisième personne est à n'en pas douter le point de vue le plus efficace dans cette voie.

On peut également ajouter que la particularité de ces monstres est de souvent ne répondre qu'à la seule présence du joueur. C'est un moyen efficace pour appeler à l'interactivité. Or, il se produit aujourd'hui quelque chose qui renforce l'expérience de jeu sans pour autant jouer de l'interactivité. L'implémentation d'IA toujours plus perfectionnée a permis en effet d'oublier ces ennemis qui ne s'activaient qu'en présence du joueur.

Jim Rossignol journaliste de jeu vidéo, dont j'ai déjà parlé, nous raconte ainsi sa surprise lorsque, pour la première fois, il vit deux ennemis s'attaquer entre eux. C'était dans le jeu 'Doom'¹⁹⁸ et il explique que ce fût un moment de joie parce que c'était la première fois que le jeu ne tournait pas entièrement autour de lui. Il y a pour ainsi dire un embryon de

¹⁹⁸ Id. Software 'Doom', 1993, États-Unis.

vie propre. Les évènements, auxquels le joueur assiste, n'impliquent pas une interactivité forcée, le joueur à le choix de lancer son corps dans le combat ou ne pas le faire. Il peut être simple spectateur dans l'univers interactif, c'est à dire ne plus suivre les mécanismes de jeu qui structurent l'univers.

CONCLUSION

Il apparaît difficile, après l'étude que j'ai menée, d'apporter une définition rigoureuse à la nature du corps au sein des représentations audiovisuelles. Pris dans les développements les plus divers, parcouru par des théories qui ne laissent que peu de place à des affirmations strictes, le corps de l'acteur au sein de ces représentations apparaît pluriel. Il me semble néanmoins pouvoir dégager un certain nombre de correspondances et de relations communes entre toutes ces représentations, qu'elles concernent le médium du cinéma ou celui du jeu vidéo.

Le cheminement emprunté, de l'étude de la place du corps dans le cinéma traditionnel, à sa dématérialisation totale au sein des représentations numériques et du jeu vidéo, aurait pu nous entraîner dans sa désincarnation progressive. La multiplication des outils techniques, et la technologie en général, a toujours été perçue avec méfiance par les hommes. Un grand nombre de récit de science fiction par exemple, mettent en scène des univers où le progrès technologique a, petit à petit, phagocyté les êtres humains. Ils ne sont plus que des esclaves, asservies aux machines, la fin inéluctable se profilant est d'ailleurs toujours la même. La disparition pure et simple de l'être, remplacé par sa création.

Le bilan de cette lente descente, dans les arcanes des nouvelles technologies, nous a cependant renseigné sur la volonté de leurs instigateurs, de ne jamais perdre le corps dans le processus. Peut être, faut il y voir une réponse aux suspicions que ces médias véhiculaient et de la perte de tout contrôle qui était attendue. Bien au contraire, il apparaît que la peur de la désincarnation a poussé les créateurs à redoubler d'effort afin de conserver le corps, quitte à mettre en place des dispositifs techniques toujours plus perfectionnés. Il y a donc là un paradoxe assez flagrant puisque, la place donnée à l'incarnation, s'est traduit par une multiplication aussi bien quantitative que qualitative des intermédiaires technologiques.

Le parangon de ce phénomène se cristallise assez bien dans le procédé de performance capture que nous avons pu étudier, mais peut également s'appliquer au domaine des jeux vidéo. Il peut s'agir de l'implémentation de moteurs dans la manette, permettant d'envoyer une secousse, au moment opportun, ou bien dans le développement de nouvelles interfaces de jeu, donnant au corps, dans son intégralité, le privilège du contrôle. L'implication du corps se révèle ainsi être l'objectif premier des développeurs. Si la performance capture est d'une complexité technologique sans précédent, c'est justement pour ne jamais perdre de vue la présence de ce corps. Tout est mis en oeuvre dans ce but. Cela peut passer par un enregistrement des expressions faciales de l'acteur ou bien par la présence sur le plateau d'une caméra servant de référence aussi bien aux acteurs qu'au réalisateur.

Il y a d'ailleurs là un aspect récurrent de ces nouvelles technologies, celui d'aller puiser dans les formes antérieures pour se forger une nouvelle identité. Ce rapprochement, fait l'objet d'un large espace de réflexion dans le livre publié par Lev Manovich. Comme nous avons pu le voir, cet auteur questionne continuellement ces 'nouveaux médias', en les mettant toujours en relation avec d'autres plus anciens. Qu'il s'agisse de l'échantillonnage (il prend alors l'exemple de la vidéo analogique et de ses trames) ou des représentations numériques (les photogrammes peints à la main du début du cinéma). Le constat est souvent le même. Il y voit toujours le retour à des formes primitives d'art.

Ainsi, pour revenir au dispositif de la performance capture, il apparaît que les techniques éprouvées pendant près d'un siècle au cinéma, ne se sont pas perdues dans le processus. À la manière d'un vrai tournage, des repérages sont ainsi effectués au sein des décors numériques et nous retrouvons les différents postes clés composant nos équipes de tournage. Ce qui change, c'est que la plus grande charge de travail se répartit lors de la phase de post-production, qui englobe pour résumer les 3 étapes de fabrication habituelles. L'outil informatique est le grand dénominateur commun de tous ces postes et il a finalement un seul et même objectif; offrir un contrôle de plus en plus grand aux techniciens et aux artistes. Qu'il soit appliqué à la production d'un film en live action, d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo, l'outil numérique est avant tout au service de l'imagination.

La différence fondamentale repose sur deux aspects, chacun liés au dispositif de la captation. Tout d'abord, la captation ne s'effectue plus selon des axes, mais dans un volume. L'acteur a ainsi une large zone où il peut s'exprimer, l'absence de marque, de problèmes de raccords ne se pose plus. L'acteur se redéfinit donc dans la nouvelle liberté qui lui est offerte. L'autre différence, imposée par ces dispositifs, se trouve dans le revirement progressif d'un outil qui au départ se limitait à récupérer un nombre limité d'informations destinées à un traitement ultérieur et qui, aujourd'hui, se retrouve avec la capacité d'enregistrer, et de traiter en temps réel, des informations pour des résultats de plus en plus réalistes. Je pense ainsi qu'il faut envisager, dans un avenir relativement proche, le revirement quasi complet de la nature de ces technologies, qui permettront alors de capturer numériquement le réel.

Mais a-t-on besoin de ces représentations hyper-réalistes pour s'émouvoir? Le désir de retrouver la matière est au cœur des débats concernant le numérique. Si l'étude du film d'animation semble nous indiquer que le mouvement, une fois passé au travers de la sensibilité d'un animateur, est souvent bien plus expressif qu'un même modèle 'motion capturé', la réponse ne peut être stricte. En effet, de plus en plus de représentations numériques parviennent à susciter des émotions fortes qu'il s'agisse de représentations numériques d'êtres humains ou même d'animaux.

Ainsi, il faut bien entendu rappeler que ces technologies ne sont, avant tout, que des outils qui ne doivent pas faire perdre la spontanéité d'une idée, ou même le point de vue d'un artiste. Il y a d'ailleurs là aussi un écueil, que le procédé de Cameron a su éviter, dans la captation en volume de l'action. Cela nous renvoie aux concepts établis dans la toute première partie. La volonté de préserver la caméra sur son plateau, de garder intact la relation du comédien à la caméra, nous

permet de comprendre en quoi les avatars de son film parviennent à nous toucher de manière plus forte que d'autres productions qui utilisent les mêmes dispositifs. Au cinéma, la force expressive du corps l'est dans le fragment. L'intérêt de cette caméra réside dans le découpage qu'elle va continuer à créer du corps. La présence de l'acteur est ainsi rendue possible et les avatars numériques ne dérogent pas à la règle.

La présence, au sens de présence active et intensifiante, fait office de fil rouge dans notre cheminement. Qu'il s'agisse, de celle d'un acteur, d'un personnage d'animation ou d'un avatar de synthèse on peut remarquer qu'elle naît toujours en retrait de l'acteur, lorsque celui-ci est parvenu à donner à ses gestes une forme d'épure. Le personnage d'animation en est doté par l'épure que lui octroie son animateur. L'acteur peut l'acquérir en mécanisant son jeu, de manière à fondre les mouvements de son corps dans une tension constante. C'est ce que permet le cinéma et c'est ce qui réunit le cinéma traditionnel et ses représentations numériques. Le dispositif unique qu'octroie ce médium, pour permettre cette mécanisation du corps, se trouve dans la répétition et l'enchaînement de prises successives. L'acteur, dans le déroulement répété de ses actions, parvient ainsi à se libérer des contraintes que lui impose son corps. Il livre alors un mouvement qui surpasse sa pensée, lui donnant une précision qu'il ne pourrait livrer dans une situation normale.

Ce phénomène n'est cependant pas spécifique au cinéma et nous permet de faire la transition avec le domaine du jeu vidéo. Dans ce médium, le joueur semble ainsi fonctionner de la même manière. Par l'utilisation des capacités de stockages de son interface, il va rejouer et rejouer encore, les mêmes phases de jeu, afin de parvenir à une intensité proche de la perfection. Si l'effet qu'il en tire n'est pas à chercher du côté d'une quelconque présence, c'est la mécanisation de son corps qui est ici en jeu. Le joueur se fait donc l'acteur de sa propre aventure et l'implication de son corps tend à la même épure de ses gestes.

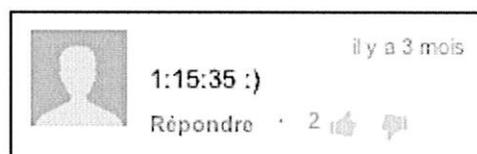
Dans le jeu vidéo, ces enjeux se déplacent au sein du corps du joueur. La présence naît dans la maîtrise de l'épure, dans la répétition et la tension appliquée au corps. Cependant, comme nous l'avons vu, cette forme de mécanisation est aujourd'hui de plus en plus présente et paradoxalement c'est par le médium du jeu qu'elle apparaît. Les nouveaux supports ont, en effet, augmenté le nombre de passerelles entre les jeux et le quotidien. C'est ainsi à la notion de gamification que nous sommes alors confrontée. Elle est à mettre en relation avec toutes les notions développées plus haut et englobe aussi bien le cinéma traditionnel que ses représentations numériques. Dans une société où les valeurs d'instantanéité, de spécialisation et de réussite sont portées aux nues, l'effacement par l'épure des corps nous permet de dresser un portrait de l'homme futur. La gamification généralisée n'est elle pas l'application du concept de répétition à notre quotidien?

En définitive, la performance capture, les représentations numériques et leurs animations, ou bien encore les jeux vidéo, ne sont que des outils au service du corps et ne semblent en aucune mesure devoir le remplacer. Qu'il s'agisse de l'intelligence d'un gameplay qui impliquera de manière intense le corps du joueur, de l'épure d'un geste par laquelle l'émotion va se créer, chacun de ces dispositifs placent le corps au centre de la représentation. Le corps fonctionne donc comme un grand dénominateur commun à ces différentes voies d'expression.

S'il m'est possible de faire un dernier parallèle entre la place du corps et ses différents domaines d'expériences, je me servais du concept 'd'expérience de jeu' développé par Matthieu Triclot puisqu'il est, je crois, également applicable au domaine du cinéma. En effet, si la salle de cinéma constitue le dispositif caractéristique de ce médium, il apparaît que ses oeuvres sont aujourd'hui visionnables dans des domaines d'expériences relativement différents. La cassette VHS, puis le DVD, ont permis au spectateur d'avoir une influence directe sur le cours de la narration.

L'apogée de ces interventions me semble provenir de la culture développée par l'outil informatique. En un clic ce dernier peut nous transporter d'une séquence à l'autre. Cette dernière observation vous paraîtra peut-être hors sujet, mais un phénomène a pris avec internet, et les sites de partage de vidéos, une ampleur considérable, que l'on pourrait qualifier de forme de punctum du net. L'utilisateur par le biais de quelques clics va venir référencer, par un indice temporel, le moment qui l'a marqué dans la vidéo. Si l'implication du corps est moindre, j'ai trouvé que ce phénomène participait à la fois de la fragmentation d'une expérience et de l'effacement du corps au profit de sa présence. Tout cela se trouve actualisé dans un geste.

Un geste, même infime. Un simple clic. Le partage instantané d'une émotion.



Capture d'écran provenant du célèbre site de partage de vidéos; Youtube. L'utilisateur a laissé en commentaire, le moment exacte qui l'avait touché.

(il s'agit ici de la vidéo d'un opéra)

BIBLIOGRAPHIE

(Liste des livres consultés et/ou cités dans le mémoire)

OUVRAGES

- BARTHES, Roland**, '*La chambre claire: Note sur la photographie*', Paris, Ed. Seuil, 1980
- NIETZSCHE, Friederich**, '*Ainsi parlait Zarathoustra*' (1885), (trad. Henri Albert), éd. Société du Mercure de France, 1898, partie I, chap. « Lire et écrire »
- NIETZSCHE, Friederich**, '*Fragments posthumes*', Paris, Gallimard, 1885
- MERLEAU-PONTY, Maurice**, '*L'œil et l'esprit*' Paris, Ed. Gallimard, 1964
- BERGSON, Henri**, '*Le Rire. Essai sur la signification du comique*', (1900), Paris, Payot, coll. "Petite Bibliothèque Payot", 2011
- METZ, Christian**, '*Le signifiant imaginaire*', Paris, Bourgeois, 1977
- QUINTILIEN** '*De l'institution oratoire*', Paris, Ed. et trad. Jean Cousin, Livre VI, 1979
- BRENEZ, Nicole**, '*De la figure en général et du corps en particulier*' Paris, Ed. INA-De Boeck Larcier, 1998
- PINEL, Vincent**, '*Techniques du cinéma*', Paris, PUF, Que sais-je?, 2012
- MANOVICH, Lev**, '*Le langage des nouveaux médias*' Ed. Les presses du réel, 2010
- LINDSAY, Vachel**, '*De la caverne à la Pyramide*' (1914-1931), Ed. Klincksieck, traduit par Marc Chénétier, 2010
- DEBORD, Guy**, '*La Société du spectacle*' (1967), Paris, Gallimard, 1992
- TARKOVSKI, Andrei**, '*Le temps scellé*' Paris, Ed. de l'Étoile/ Cahiers du cinéma, 2008
- McLUHAN, Marshall**, '*Pour comprendre les médias*' (1964), Paris, traduit par Jean Paré Ed. Points, 2005
- AUMONT, Jacques**, '*Du visage au cinéma*', Étoile, 1992 cité par Anaïs Kompf dans '*Cinéma(s) et nouvelles technologies*' Ed. L'Harmattan, 2011
- LIORET, Alain**, '*Emergences de nouvelles esthétiques du mouvement*', Paris, Ed. L'Harmattan, 2004
- Recueil coordonné par **Patrick LOUGUET** et **Fabien MAHEU** '*Cinéma(s) et nouvelles technologies (continuités et ruptures créatives)*' Paris, Ed. L'Harmattan, 2011, avec des extraits tirés des écrits de Fabien MAHEU et Thibaut GARCIA, J-B MASSUET.
- DELEUZE, Gilles**, '*Différence et répétition*', Ed. P.U.F., 1968
- DANEY, Serge**, '*Devant le recrudescence des sacs à main*', Paris, Ed. Aléas, 1991
- BRESSON, Robert**, '*Notes sur le cinématographe*' Paris, Gallimard, 1995
- STANISLAVSKI, Constantin**, '*Ma vie dans l'art*', Lausanne, La Cité –L'âge d'homme, 1980

'*Brûler les planches, crever l'écran*' paru dans la collection 'les voies de l'acteur' aux Ed. L'entretemps et sous la direction de **Gérard-Denis FARCY** et **René PRÉDAL**, Saint Jean-de-Védas, 2001, avec des extraits tirés des écrits de Vincent AMIEL, René PRÉDAL, Frédéric MAURIN, Corinne ENAUDEAU.

CUROT, Franck, '*Styles filmiques (Volume 2: les réalismes)*', Paris-Caen, Lettres Modernes Minard, 2004

TRICLOT, Mathieu, '*Philosophie des jeux vidéo*', Paris, Ed. La découverte, 2011,

PERRON, Bernard, '*Horror Video Games*' Ed. Bernard Perron, p.122

PARIS, Maxence, '*La focale comme paramètre de mise en scène*' ENSLL Mémoire de recherche, promotion cinéma 2011

SAIFI, Haroun, '*Incidences de la prévisualisation sur la production et l'esthétique des films*' ENSLL, Mémoire de recherche, promotion 2011

ROUX, Martin, '*Persistence ou l'influence de l'esthétique argentine sur les technologies numériques*' ENSLL, Mémoire de recherche, promotion 2012

PLATON, Phédon, 64c, trad. Chambry.

Sous la direction de Denis DIDEROT et Jean le Rond d'ALEMBERT '*Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*' (1751-1772) Tome 4

BOULET, '*Notes tome 7: Formicapunk*', Paris, Guy Delcourt, 2012

GARDIOLA, Emmanuel, '*Ecrire pour le jeu*', Paris, Ed. Dixit, 2000

SOURCES INTERNET

MAUSS, Marcel, http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthropo/6_Techniques_corps/techniques_corps.pdf

FREUD, Sigmund, '*Psychopathologie de la vie quotidienne*'
http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/psychopathologie_vie_quotid/Psychopahtologie.pdf

HÉBERT, Chantal, '*L'acteur burlesque et le jeu comique: le savoir faire d'Olivier Guimond fils*' Paru dans la revue: '*Jeu: revue de théâtre, n°104, (3) 2002, p.99-108.*' et consultable à partir du lien <http://id.erudit/26409ac>

DJOUMI, Rafik, extrait d'un article posté sur le site Arretsurimages le 11/11/11, intitulé: '*Ceci est-il un acteur? Tintin contre le fantôme de James Dean*' et consultable à l'adresse: <http://www.arretsurimages.net/contenu.php?id=4451>

DJOUMI, Rafik, dans l'article '*Bacs à sable: plénitude, addiction et mélancolie dans le jeu vidéo*' publié sur le site arrêt sur images le 07/06/2010: <http://www.arretsurimages.net/contenu.php?id=3064>

TRICLOT, Mathieu, dans une interview sur le site de Libération, <http://video.liberation.fr/video/iLyROoafzabU.html>

J.Cameron cité par **Robert DOMINGUEZ** dans son article '*Avatar's actors snubbed by Oscars, and James Cameron blames himself*' publié dans The New York Daily News. Consultable avec l'URL http://www.ydailynews.com/entertainment/movies2010/02/03/20100203_avatars_actors_snubbed_by_oscars_and_

james_cameron_blames_himself.html

JEANNERET, Y. (2000), *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, citation extraite de l'article 'le jeu vidéo au regard de la corporéité' <http://communication.revues.org/index3414.html>

THOMPSON, Clive dans un article posté sur Wired.com le 28/08/07: http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/commentary/games/2007/08/gamesfrontiers_0827

BLANCHET, Alexis, interview vidéo consultable en ligne: http://www.youtube.com/watchfeature=player_embedded&v=bEyfaM9pQBE#

BEVILACQUA, Fabio, Interview de FibreTigre: '*Réduire le jeu vidéo aux techniques du cinéma est criminel*' <http://ragemag.fr/jeu-video-entretien-avec-fibretigre/>

PARIS, Robert, '*Tout est-il virtuel ? La matière n'existe-t-elle que pour une conscience humaine ? Le niveau virtuel du cerveau est-il indépendant du réel ?*' consultable à l'adresse <http://www.matierevolution.org/spip.php?article2266>

LASVIGNE, Guillaume, '*La performance capture et le cinéma virtuel*': <http://www.courte-focale.fr/cinema/dossiers/performance-capture-et-cinema-virtuel/>

BOULDOIRES, Alain, '*Le jeu vidéo au regard de la corporéité*', consultable à l'adresse: <http://communication.revues.org/index3414.html>, article extrait du livre 'Communication' Vol.24 n°2 (2006)

Brundle Mousse et Real Myop, '*Phi(Pilot) Trackmania Canyon: Ontologie du polygone*'. http://www.dailymotion.com/video/xm07lp_y-pilot-trackmania-canyon-ontologie-du-polygone_videogames#.UZnzzl6pUSk ainsi que la vidéo 'Kirby au fil du désespoir': http://www.youtube.com/watch?v=_57tZfryehl

ROSSIGNOL, Jim, '*On the Importance of S.T.A.L.K.E.R*' et '*Why I still play S.T.A.L.K.E.R*' consultable aux l'adresses: <http://www.rockpapershotgun.com/2011/12/10/on-the-importance-of-s-t-a-l-k-e-r/> et <http://www.rockpapershotgun.com/2008/05/01/why-i-still-play-stalker/>

FILMOGRAPHIE

(Liste des films cités dans le mémoire)

- LAWRENCE, Bill**, '*Scrubs*' (2001-2010), Série TV, États-Unis, 20 min, couleur
- SEINFELD, Jerry et Larry DAVID**, '*Seinfeld*' (1990-1998), Série TV, États-Unis, 20 min, couleur
- LEONE, Sergio**, '*Le bon, la brute et le truand*' 1966, Italie/Espagne, 178 min, couleur.
- GILIAM, Terry**, '*Las Vegas Parano*' 1998, États-Unis, 118 min, couleur.
- SCOTT, Tony**, '*Man on fire*', 2004, États-Unis/Grande-Bretagne, 146 min, couleur.
- WRIGHT, Edgard**, '*Scott Pilgrim Vs. The World*', 2010, États-Unis/Canada/Royaume-Uni, 112 min, couleur.
- SPIELBERG, Steven**, '*Jaws*', 1975, Universal Pictures, États-Unis, 124 min, 35mm, couleur.
- JOHNSON, Ryan**, '*Brick*' 2005, États-Unis, 110 min, 35mm, couleur
- LISBERGER, Steven**, '*Tron*' 1982, États-Unis, Walt Disney Pictures, 96 min, couleur.
- KOSINSKI, Joseph**, '*Tron: L'héritage*', 2011, États-Unis, Walt Disney Pictures, 125 min, couleur.
- CAMERON, James**, '*Avatar*', Twentieth Century Fox, 2009, 162 min, couleur.
- CAMERON, James**, '*Terminator 2: Le jugement dernier*', 1991, États-Unis, 152 min, couleur.
- CAMERON, James**, '*Abyss*', 1989, États-Unis, 171 min, couleur.
- SAKAGUCHI, Hinorobu**, '*Final Fantasy: The Spirit Within*', Japon, 2001, 108 min, couleur.
- JACKSON, Peter**, '*The Hobbit*' 2012, Nouvelle Zélande, Warner Bros. Pictures, 169 min, couleur.
- ZEMECHIS, Robert**, '*Le Pôle express*', 2004, États-Unis, ImageMovers, 100 min, couleur.
- ZEMECHIS, Robert**, '*Beowolf*', 2007, États-Unis, ImageMovers, 115 min, couleur.
- FORESTIER, Frédéric et LANGMANN, Thomas**, '*Astérix aux Jeux olympiques*', 2008, France, Pathé Distribution, 35mm, 113 min, couleur.
- HAND, David**, '*Blanche-Neige et les Sept Nains*', 1937, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 35 mm, 83 min, couleur.
- HOWARD, Byron et GRENO, Nathan**, '*Raiponce*', 2010, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 100 min, couleur.
- LELOUCH, Claude**, '*L'aventure, c'est l'aventure*', 1972, France, Les films 13, 120 min, couleur.
- MOLINARO, Édouard**, '*L'emmerdeur*', 1973, France, CCFC, 85 min, couleur.
- BIRD, Brad**, '*Ratatouille*', 2007, États-Unis, Pixar, 111 min, couleur.
- WELLS, Simon, CHAPMAN, Brenda, HICKNER, Steve**, '*Le prince d'Égypte*', 1998, DreamWorks Animation, 99 min, couleur.
- BERGERON, Éric**, '*La route d'El Dorado*', 2000, États-Unis, DreamWorks Animation, 89 min, couleur.

TARTAKOVSKY, Genny, '*Hotel Transylvania*', 2012, États-Unis, Columbia Pictures, 92 min, couleur.

RAY, Nicholas, '*La fureur de vivre*', 1955, États-Unis, Warner Bros. Pictures, 111 min, couleur.

LEAN, David, '*Le docteur Jivago*', 1965, États-Unis, MGM, 197 min, couleur.

KEATON, Buster, '*Le mécano de la générale*', 1926, United Artists, 94 min, N&B.

FOSSE, Bob, '*Que le spectacle commence*', 1979, États-Unis, 20th Century Fox, 123 min, couleur.

RODRIGUEZ, Robert, '*Sin City*' 2005, État-Unis, Troublemaker Studios, 124 min, couleur.

GRIFFITH, D.W., '*Naissance d'une nation*', 1915, États-Unis, 157 min, N&B.

COPPOLA, Francis Ford, '*Apocalypse Now*', 1979, États-Unis, United Artists, 153 min, couleur.

CARNÉ, Marcel, '*Les enfants du paradis*', 1945, France, Pathé Cinéma, 205 min, N&B.

ALLÉGRET, Yves, '*Les orgueilleux*', 1953, France, Mexique, 103 min, N&B.

TOBACK, James, '*Fingers*', 1978, États-Unis, Brut Productions, 89 min, couleur.

McTIERNAN, John, '*Predator*', 1987, États-Unis, Silver Pictures, 107 min, couleur.

INDEX DES JEUX CITÉS

Nadeo '*Trackmania 2: Canyon*', 2011, États-Unis, Ubisoft, PC.

Rockstar North '*GTA IV*', 2008, États-Unis, Xbox360, PlayStation 3 et PC.

GSC Game World, '*S.T.A.L.K.E.R.*', 2007, États-Unis, THQ, PC.

Crystal Dynamics, '*Tomb Raider*', 2013, États-Unis, SquareEnix, PC, PlayStation 3, Xbox360.

'*Half Life 2*' Valve Corporation/Sierra Development 2004

Id Software '*Doom*', 1993, États-Unis.

Shigeru Miyamoto et **Takashi Tezuka** '*Super Mario Bros.*' Nintendo, 1985

TOYAMA, Keiichiro, '*Silent Hill*' 1999, Japon, Konami Computer, PlayStation.

'*V-Rally*' Infogrames, PlayStation, 1997

Studios Bungie '*Halo*', Xbox, 2001

Cervat Yerli, '*Crysis*', Electronic Arts, PC, Xbox 360, PlayStation 3, 2007

'*Dead Space*', EA Redwood Shores, Xbox, 2008

'*Battlefield 1942*', Electronic Arts, PC, 2002

Eiichiro Sasaki, '*Resident Evil 6*', Capcom, Japon, PlayStation 3, Xbox, PC, 2012

ITAGAKI, Tomonobu Itagaki, '*Ninja Gaiden*', Team Ninja, Xbox, 2004

KITASE, Yoshinori, '*Final Fantasy VII*', Square Product, Japon, 1997

ROBERTS, Chris, '*Wing Commander*' Origin Systems, États Unis, Amiga, 1990

TABLES DES ILLUSTRATIONS

FIG.01: *'The ministry of Silly walks', photogrammes tirés d'un poster du sketch.*
Source: Internet. p.21

FIG.02: *Strip extrait de la bande dessinée de l'auteur Boulet 'Notes tome 7: Formicapunk', Paris, Guy Delcourt, 2012' p.38*

FIG.03: *Photogrammes tirés du générique d'introduction de 'Scrubs';*
LAWRENCE, Bill, 'Scrubs' (2001-2010), Série TV, États-Unis, 20 min, couleur p.38

FIG.04: *Photogrammes tirés de l'épisode pilote de 'Scrubs';*
LAWRENCE, Bill, 'Scrubs' (2001-2010), Série TV, États-Unis, 20 min, couleur p.38

FIG.05: *Photogrammes extraits du film 'Le bon, la brute et le truand'*
LEONE, Sergio, 'Le bon, la brute et le truand' 1966, Italie/Espagne, 178 min, couleur. p.41

FIG.06: *Photogrammes extraits du film 'Las Vegas Parano' p.41*

FIG.07: *Photogrammes extraits du film 'Man on Fire' p.42*

FIG.08: *Photogrammes extraits du film 'Scott Pilgrim Vs The World', le corps comme une aide au montage. p.43*

FIG.09: *Photogrammes extraits du film 'The Blade' à propos du corps sans limite. p.47*

FIG.10: *Photogrammes extraits du film 'Les Dents de la Mer' sur le corps comme volet au noir. p.48*

FIG.11: *Photogramme extraits du film 'La fureur de vivre' à propos de la présence de l'acteur. p.54*

FIG.12: *Photogrammes extraits du film 'Brick' sur la mécanisation des gestes. p.57*

FIG.13: *Photogramme extraits du film 'Apocalypse Now' à propos du premier geste de Kurtz. p.59*

FIG.14: *Photogrammes extraits du film 'Le Mécano de la Générale': le corps seul vecteur de sens. p.61*

FIG.15: *Photogrammes extraits de la sitcom américaine 'Seinfeld' à propos de Michael Richards. p.64*

FIG.16: *Photogrammes extraits du film 'Prédateur' sur les bras musclés du cinéma. p.64*

- FIG.17:** *Photogrammes extraits du film 'All that Jazz' à propos du leitmotiv du film. p.65*
- FIG.18:** *Etude comparé des photogrammes du film et des cases de la Bande Dessinée 'Sin City' p.78*
- FIG.19:** *Étude comparée du film original 'Tron' et de son reboot 'Tron: Legacy' p.84*
- FIG.20:** *Étape de réalisation d'un film numérique. p.91*
- FIG.21:** *Les chronophotographes d'Etienne Jules Marey. p.99*
- FIG.22:** *Les différentes étapes de modélisation d'un personnage p.100*
- FIG.23:** *Les caméras à infrarouge et leur principe de fonctionnement en 'motion capture' p.101*
- FIG.24:** *Le personnage Aki Ross dans le film 'Final Fantasy: les créatures de l'esprit' p.104*
- FIG.25:** *La théorie de la vallée de l'étrange sous forme de graphique. p.105*
- FIG.26:** *Andy Serkis et son rig facial. p.106*
- FIG.27:** *James Cameron empoignant la 'Swing cam' p.108*
- FIG.28:** *Captures d'écrans du jeu 'Trackmania 2: Canyon' p.120*
- FIG.29:** *Capture d'écran du jeu 'Street fighter' p.123*
- FIG.30:** *Capture d'écran du jeu 'Tomb Raider' p.128*
- FIG.31:** *Capture d'écran du jeu 'Resident Evil 6' p.130*
- FIG.32:** *Capture d'écran du jeu 'Final Fantasy VII' p.130*
- FIG.33:** *" p.131*
- FIG.34:** *Capture d'écran du montage réalisé par Alexis Blanchet et consultable à l'adresse: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=bEyfaM9pQBE#! p.145*
- FIG.35:** *Les personnages du jeu vidéo qui avancent masqué, tirés des licences 'Halo, 'Ninja Gaiden' et 'Dead Space' p.146*
- FIG.36:** *Étude comparée des caractéristiques physiques du personnage Chris Redfield entre la première version de 'Resident Evil' et sa plus récente. p.146*
- FIG.37:** *Les monstres numériques (tirés des licences Resident Evil, et Silent Hill)p. 149*

ANNEXES

Transcriptions d'entretiens

RETRANSCRIPTION ITW AVEC PHILIPPE BALMOSSIÈRE

Ancien animateur chez Disney et professeur d'animation traditionnelle à SUPINFOCOM Arles.

PARTIE I (DANS LES LOCAUX DE SUPINFOCOM)

Q: Pourquoi choisir de raconter une histoire via l'animation ?

P. Balmossière: L'animation c'est la transgression de la réalité, une interprétation, c'est aller plus loin que le réel. Donc c'est un bon média pour raconter des histoires qui peuvent être très poétiques. C'est ce qu'a fait Disney¹⁹⁹ qui, dès le début, a adapté des contes ou bien s'est orienté vers des exagérations aux ressorts plus cartooniques (traverser les murs, faire voler des personnages et aller au-delà du réel). Maintenant avec le numérique tout s'est mélangé et on voit dans la captation en prise de vue réel, de gros effets numériques qui permettent de mixer les deux. Je crois qu'avant tout ça c'est le plaisir et le bonheur de faire des images qui ont des inspirations graphiques et picturales. Quand on regarde l'histoire de l'animation et du cinéma, les mêmes origines se retrouvent au final.

Q: Concernant la place du personnage, et la notion de présence, quel est la place de l'animateur là dedans, quelle est la place qu'il donne aux détails ?

R: Les détails sont très importants mais tout dépend de ce que l'on entend par détail. On est souvent focalisé sur des petits mouvements et on est très préoccupés par ça. En fait ce ne sont pas pour nous des détails. Les gestes des mains, l'aspect des accessoires, les petits mouvements secondaires qui peuvent parasiter la lecture. On va regarder de près les mouvements corporels et nettoyer ce qui pourrait nuire à la lecture.

Q: Est-ce que l'animateur se base pour se faire uniquement sur de l'observation ? Quelle est la part de personnel là dedans ?

R: La part de l'interprétation fait la force de l'animateur. Plus il est dans la création, plus il pourra aller loin. L'histoire des animateurs s'est fait tout d'abord en regardant des comédiens, Tex Avery²⁰⁰, Chuck Jones²⁰¹, ont fait leurs armes à partir de l'observation des acteurs du burlesque comme Chaplin ou Mack Sennet. Ils étaient très impressionnés par ces acteurs qui étaient déjà des personnages déjà un peu dessin animé. Puis ils en ont fait

¹⁹⁹ Walter Elias Disney (1901-1966), producteur, réalisateur, scénariste et animateur américain qui fonda en 1923 la société Walt Disney Company et devint petit à petit l'un des producteurs de films les plus célèbres.

²⁰⁰ Tex Avery (1908-1980), réalisateur de films d'animations. Il est à l'origine du style farfelu des cartoons hollywoodiens.

²⁰¹ Chuck Jones (1912-2002), réalisateur, producteur, scénariste, il est le co-créateur de plusieurs personnages emblématiques de dessins animés américains.

autre chose, une transcription du burlesque. Donc la première part de l'animateur est d'analyser le jeu des grands acteurs, il y a une fascination pour ça. Dans les studios d'animation, c'est toujours le cas. On regarde les extraits de vieux films, on a de grands miroirs pour observer nos propres mimiques. Lino Ventura et De Funès m'ont par exemple énormément inspirés. Ensuite tu animes des personnages complètement différents, alors tu ne copies pas forcément mais ça t'as nourris. Donc l'acteur est toujours là, présent, s'il n'y avait pas eu les acteurs, il n'y aurait pas les mêmes animations.

Q: Je crois comprendre qu'il y a plusieurs manières d'animer un personnage, celle dont on a parlé précédemment, liée à l'interprétation, mais aussi en passant par les techniques de capture des sujets afin d'avoir quelque chose de plus réaliste.

R: C'est deux façons différentes de faire et deux termes différents de l'animation. Il y a l'animation, au sens artistique tel qu'on l'entendait avant. Donc dans l'interprétation, la folie, la fantaisie et il y a l'animation au sens technique d'animation. Pour moi la motion capture, c'est une technique d'animation, c'est un outil. Mais ça n'est qu'un outil et les gens qui ont travaillé en mocap le savent très bien, la plupart des données qui sont récupérées par la mocap sont ensuite retouché derrière. Il y a beaucoup de choses qui sont bricolées et refabriquées par la main humaine. Bref, les deux techniques se rejoignent de toutes manières.

Q: J'ai l'impression que pour l'animation réalisée en mocap, l'acteur bouge effectivement comme ça en vrai, mais il y a une perte évidente. Pourquoi aller vers ça, alors que les personnages de cartoons semblent parfois plus vivants. Quelle est la part de détails, qu'est ce qui focalise le regard de l'animateur ?

R: Dans la méthode de travail, tu vas d'abord déterminer tes intentions d'acting, de jeu. Pourquoi ton personnage se met en mouvement, qu'elles sont ses intentions, dans quel état d'esprit il est. C'est la première chose qui est commune entre l'animateur et le metteur en scène de cinéma. Une fois que tu as ça, si tu es parvenu à bien tout visualiser, alors dans une deuxième étape tu vas mettre en œuvre ta technique d'animateur au service de ça. Qu'il s'agisse de l'animation traditionnelle ou de la 3D, tu mets ce que tu veux là dedans en oeuvrant à régler des durées de mouvements. Qu'est-ce que le spectateur regarde en premier? Les yeux et les mains du personnage. Ce qu'on va essayer de comprendre c'est la manière dont vont s'articuler les mouvements du corps, mais là on est déjà plus dans la technique. Les premiers outils de l'animateur c'est donc l'acting et le timing, c'est-à-dire savoir à quelle vitesse, quel rythme général le mouvement va s'orchestrer. Notre boulot est de faire ressentir ça.

Q: Du coup, le corps a une importance à tous points de vue ?

R: Très souvent les étudiants se filment en jouant leurs scènes. Quel que soit la chose à animer, on part de ce qu'on connaît. Tu vas chercher des références qui sont dans ton quotidien, ton réel à toi. On dit que les animateurs sont des acteurs frustrés qui n'ont pas réussi, mais il y a un peu de ça. Une volonté de jouer la comédie à travers le dessin. Peut être qu'après tout j'aurais aimé jouer la comédie. J'ai trouvé dans l'animation une autre façon de jouer la comédie .

Q: Qu'est-ce qui différencie du coup l'animation en image de synthèse et celle plus classique ?

R: C'est le poids de la technique qui, à la fois se donne la possibilité d'aller beaucoup plus loin dans le détail, c'est-à-dire à donner quelque chose de plus réaliste dans la finesse des poils ou bien des subtilités dans les mouvements des vêtements ou des respirations. Ça permet ainsi d'être plus proche de la réalité. Ce qui les distingue, c'est que tu perds au final un peu ce sens de la caricature, de l'interprétation. Ce sens se dilue dans la force des logiciels et la force des images qu'on a aujourd'hui à l'écran. On a perdu un peu de notre poésie je trouve.

Q: Tu penses donc qu'il y a un paradoxe entre des représentations avec plus d'effets réalistes, mais une perte émotionnelle pour le spectateur.

R: C'est un peu le numérique qui fait ça en général. On a certes plus de possibilités, mais en même temps on a perdu la poésie, et surtout la maladresse, qui pouvait emmener une certaine fantaisie. Parce que quand on était dans le burlesque, il y avait déjà un éloignement par rapport au spectateur, le corps était une sorte d'automate. Il y avait une cadence d'images différentes, des petites sautes et tout ça participait à l'expressivité de ces corps, à l'émotion qui s'en dégageait. Aujourd'hui c'est trop parfait. Mais c'est un débat sans fin et même la 3D n'échappe pas au retour de l'artiste qui vient mettre sa pagaille là dedans.

Q: Dans mon étude du corps comme moteur de l'action, j'ai eu l'impression qu'un nombre non négligeable de films ne pensaient plus le corps avec l'importance qu'il faudrait lui consacrer. Que le corps ne participait plus vraiment à la narration, comme on peut l'observer et comme tu l'expliquais dans les films d'animation. On parlait de Richard Williams²⁰² tout à l'heure, existe-t-il des codes dans l'animation?

²⁰² Richard Williams, animateur, réalisateur d'animation et producteur canadien, particulièrement connu pour son travail de réalisateur à l'animation de *'Qui veut la peau de Roger Rabbit?'* de Robert Zemeckis. Il est également l'auteur du livre intitulé *'Techniques d'animation pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo'*, considéré par beaucoup d'apprentis-animateurs comme la bible de l'animation.

R: Il y a bien sûr un code de la route de l'animation. Beaucoup de gens qui ont travaillé dans l'animation, l'ont également théoriser, en mettant en place des principes d'animation. Ils ont établi des règles qui concernent l'anticipation, le stretch and squach etc. Il existe douze termes qui, mis ensemble, correspondent à une manière de faire bouger le personnage. Quand est-ce qu'on va donner la sensation de poids, comment se décompose une marche etc. Ce qui prime dans ces codes de l'animation, c'est toujours l'observation, par où on passe pour arriver à donner une impression de réalisme à l'écran. C'est très différent de la prise de vue réelle. Si un animateur doit donner l'impression de danse, il n'empruntera pas les mêmes poses que le danseur car le réalisme ne fonctionnerait pas. L'animation paraîtrait plus compliquée, mais surtout moins dynamique et c'est pourtant bien là que se situe l'obsession de l'animateur. Que l'animation soit dynamique, virevoltante et que ce soit très expressif. Susciter de l'émotion constitue le graal de l'animateur.

Q: Est ce que l'on peut dire que l'application des codes de l'animation et l'observation d'animation déjà reconnue entraînent une forme de standardisation. Je pense notamment aux personnages créés par de jeunes animateurs.

R: Oui il y a beaucoup de gimmicks, qui proviennent notamment du cinéma américain. Cela s'observe sur des mouvements de tête, des yeux, des regards qu'on a l'impression d'avoir déjà vu ça dans plein de films. Il y a beaucoup de parallèles entre ces deux médiums, à tel point que les animateurs de chez Disney, à une époque, voulaient être payés comme les acteurs d'Hollywood. Puisqu'ils avaient donné vie à Cendrillon et Blanche Neige qui étaient perçus comme des personnages aussi fort que les grands acteurs de cinéma.

Q: Est-ce que ces problématiques persistent aujourd'hui ?

R: Oui car il y a toujours cette volonté de donner vie à un personnage, ce n'est pas rien.

Q: Est ce qu'on se pose encore la question avec la mocap, étant donné que l'acteur est cette fois ci présent?

R: Le soucis c'est qu'avec de grosses productions, l'animation est confiée à des dizaines d'animateurs avec donc une standardisation à la fois du produit et de la façon de travailler. On le retrouve d'ailleurs avec des séries téléés, qui vont travailler différemment selon les formats. En animation on applique un peu les mêmes schémas.

Q: Concernant l'impact du cinéma sur notre comportement, est ce qu'on peut dire qu'animer une personne aujourd'hui, c'est animer quelqu'un qui est influencé par le cinéma?

R: Oui bien sûr, d'ailleurs les animations ont évolué avec le temps. Tu remarqueras que dans 'Blanche Neige'²⁰³, l'héroïne joue un peu comme une actrice de cinéma muet. Elle adopte les poses vues auparavant dans les films de cette époque. Aujourd'hui on a la princesse dans 'Raiponce'²⁰⁴ aussi réalisé chez Disney. C'est une jeune fille d'aujourd'hui complètement speedé avec ses crises de fou rires. On n'aurait jamais imaginé Blanche Neige faire ça par exemple. Mais d'ailleurs j'aime bien regarder le cinéma français pour ça d'ailleurs, car on sort un peu de ces codes-là justement.

Q: Tu préfères le cinéma français pour ça ?

R: Pas forcément mais j'aime bien regarder des mecs comme Yvan Attal qui sont moins dans la gesticulation moins dans le gimmick. Walt Disney, à ce propos, à très bien parler d'animation. Il prend pour l'exemple un geste quotidien, celui de prendre ses clés. C'est un geste inconscient de notre part, alors que, lorsqu'on anime un personnage d'animation, il faut toujours y mettre une intention. Il donnait d'ailleurs à ces animateurs toute une liste de choses à observer. Disney a été au départ un très bon analyste de la gestuel en animation, mais aussi du jeu d'acteur. Il regardait beaucoup ça.

PARTIE II (DANS UN ÉCHANGE DE MAIL)

Q: Tu m'expliquais que la base du travail de l'animateur se trouvait dans l'observation et notamment dans celle d'acteur mythique. Est-ce que tu peux me donner des exemples d'acteurs qui t'ont marqué et pourquoi leur physionomie t'a intéressé d'un point de vue d'animateur?

R: 'L'Aventure c'est l'Aventure'²⁰⁵ : avec Jacques Brel, Aldo Macionne, Lino Ventura a constitué pour moi une référence dans les comportements et les attitudes corporelles. Les expressions de Lino Ventura (le type fâché qui contrôle ses nerfs) sont bien connues, il y a aussi le côté court sur patte et la dégaine un peu stupide de Macionne. Dans le même genre tu as 'L'emmerdeur'²⁰⁶. J'y apprécie tout particulièrement la nervosité et la force rentrée de l'un par rapport à la panique et la fragilité de l'autre. Ces personnages

²⁰³ HAND, David, 'Blanche-Neige et les Sept Nains' États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 1937, 35 mm, couleur.

²⁰⁴ HOWARD, Byron et GRENO, Nathan, 'Raiponce', 2010, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 100 min, couleur.

²⁰⁵ LELOUCH, Claude, 'L'aventure, c'est l'aventure', 1972, France, Les films 13, 120 min, couleur.

²⁰⁶ MOLINARO, Édouard, 'L'emmerdeur', 1973, France, CCFC, 85 min, couleur.

sont déjà des caricatures. Il y a bien entendu les grands acteurs de mime auxquels il est souvent fait référence: Chaplin (admiré par Tex Avery), Jacques Tati (qui pourrait servir de référence pour Goofy²⁰⁷ notamment) ou plus récemment Gad Elmaleh (que je fais regarder et dessiner aux étudiants). Toutes ces manières de jouer, entrent dans le registre des poses caractéristiques, voir caricaturales, dont l'animateur doit s'inspirer pour aller plus loin encore. Je pourrais en citer plein d'autre : Louis de Funès par exemple a servi de modèle pour le personnage de Skinner dans 'Ratatouille'²⁰⁸.

Q: Toujours de ce point de vue là, tu me parlais de la différence entre les 'gimmicks' des acteurs américains et le jeu moins codifié des acteurs français, est ce que tu penses à des gestes, des attitudes, des postures en particulier?

R: Le coté beau gosse, musclé au sourire parfait et au regard en coin. Si tu regardes 'Le Prince d'Égypte'²⁰⁹, tu remarqueras que Moïse et le jeune futur pharaon, ont une dégainée d'étudiants sortant d'une salle de sport. Leur démarche est chaloupée, ils roulent des épaules. Et tu retrouveras ces attitudes stéréotypés dans des films d'autres studios comme "La route d'Eldorado"²¹⁰ ou "Raiponce" de Disney.

Q: D'ailleurs si l'étape d'observation est une base au reste de l'animation, est ce que la qualité du jeu dirige l'animation?

R: Elle inspire l'animation, mais ensuite c'est l'animateur qui fait le boulot. Le jeu d'acteur ne dirige pas l'animation. On parle d'acting bien sûr, mais il y a beaucoup d'autres paramètres qui entrent en ligne de compte (le graphisme et la technique utilisée notamment).

Q: Tu me disais par exemple que les étudiants se filmaient en me confiant qu'ils n'étaient pas toujours très à l'aise. Est ce que le fait que cette base ne soit pas bonne se ressent ensuite au niveau de l'animation? Si on prend des animateurs avec un niveau équivalent par exemple. As tu pu observer ce phénomène?

R: Si la scène est mal jouée, alors l'animateur va faire le tri dans les mouvements et attitudes qui l'intéresse et ne pas tenir compte du reste. Il doit avoir en tête le résultat, la vidéo sert de béquille. D'ailleurs les étudiants font plusieurs prises, parfois avec plusieurs

²⁰⁷ Personnage emblématique créé par Art Rabbitt pour les studios Walt Disney en 1932.

²⁰⁸ BIRD, Brad, 'Ratatouille', 2007, États-Unis, Pixar, 111 min, couleur.

²⁰⁹ WELLS, Simon, CHAPMAN, Brenda, HICKNER, Steve, 'Le prince d'Égypte', 1998, DreamWorks Animation, 99 min, couleur.

²¹⁰ BERGERON, Éric, 'La route d'El Dorado', États-Unis, DreamWorks Animation, 89 min, couleur.

étudiants comédiens et ils piochent dans ce qui les arrange. En ce sens, on est pas du tout dans l'esprit "motion capture".

Q: Enfin, dans le cadre de certaines productions, le film est tourné en amont avec les acteurs avant de partir ensuite dans les départements d'animation. Est-ce qu'il s'agit d'un procédé relativement fréquent et est-ce que tu sais si l'acteur qui a servi de base à l'animation peut participer aux retouches des animateurs, s'il a son mot à dire là dedans.

R: C'est un procédé assez fréquent pour les longs-métrages à gros budgets (notamment américains). Ce procédé a été notamment mis en place dès le début chez Disney. Par contre, les longs métrages européens, auxquels j'ai participé, n'ont jamais utilisé ce système car il était trop coûteux. Il est arrivé parfois que l'on se filme entre nous, mais c'est assez exceptionnel. Sur 'Hotel Transylvania'²¹¹ le réalisateur a interdit à ces animateurs d'utiliser ce procédé, de façon à ce qu'il y ait plus de libertés et d'inventions dans leurs animations. Personnellement, je mime parfois les actions pour comprendre (la position du dos, du bassin etc..) et il m'arrive d'utiliser le miroir pour les expressions. Mais je n'y ai recours que si je bloque. Les acteurs (que je sache) n'ont pas leur mot à dire. C'est le réalisateur, le ou les directeurs d'animation qui interviennent.

²¹¹ TARTAKOVSKY, Genny, 'Hotel Transylvania', 2012, États-Unis, Columbia Pictures, 92 min, couleur.

RETRANSCRIPTION ITW CHRISTIAN GUILLON et CÉDRIC GUIARD

Fondateurs de l'ADN (Agence de Doublure Numérique).

PARTIE I AVEC CHRISTIAN GUILLON

Christian Guillon a travaillé, pendant près de trente ans, dans le milieu des effets spéciaux et a, par ailleurs, également fondé une société française d'effets spéciaux, l'EST. (l'Étude et la Supervision des Trucages)

Q: Comment est venue l'idée du projet ADN?

R: Alors l'idée du projet est venu de deux endroits différents. Le premier c'est que c'est la vieille chimère de tous les gens qui font de l'image de synthèse depuis trente ans, c'est le Graal des gens qui font des effets spéciaux. On a appris à faire des images de synthèses il y a une trentaine d'années. On a appris à faire des objets de plus en plus complexe en commençant par des objets manufacturés, en passant par les décors et jusqu'à l'organique, comme les animaux etc. Se faisant tout le monde avait en tête le graal ultime, c'est-à-dire le visage humain. Beaucoup de gens pensaient que c'était impossible (la fameuse «uncanny valley») et que le photo-réalisme avait une limite. Finalement, c'est une vieille résurgence du mythe fondateur du cinéma qui est que le contrat de base entre le cinéaste et le spectateur, c'est que quelque chose a existé qu'on a filmé. Or, transgresser ce contrat peut faire peur.

Q: Cameron fait tout pour conserver la trace. Il dit qu'il y a toujours un acteur derrière, on fait ça pour créer d'autres personnages qui ne seraient pas possible sinon.

R: Il y a deux choses différentes, le fait de créer une doublure numérique parfaite d'un personnage existant, c'est-à-dire une doublure ressemblante et photo-réalistes. D'autre part on peut créer un personnage qui n'existe pas dans la réalité mais auquel on donne un maximum d'effet de réalisme, d'une part par le photo-réalisme de son aspect, mais aussi par le fait qu'il soit animé par un vrai acteur et que donc sa gestuelle soit potentiellement capable de transmettre de l'émotion. C'est vraiment deux choses différentes et c'est un autre sujet, on pourra revenir dessus. En tout cas l'idée de tester la capacité qu'on a aujourd'hui à faire une doublure numérique d'un personnage existant, c'est venu de cette vieille chimère qu'on a depuis toujours. C'est venu aussi d'un constat provenant des besoins émergent dans mon métier, celui des effets spéciaux. C'était notamment le cas sur un film que j'ai fait il y a quelques années '*Astérix aux Jeux olympiques*'²¹² sur lequel le producteur s'ingéniait à inviter des stars. Il y avait là une réelle difficulté à intégrer ces

²¹² FORESTIER, Frédéric et LANGMANN, Thomas, '*Astérix aux Jeux olympiques*', France, 35mm, couleur, 2008

personnages dans un processus de production traditionnel. C'était en effet des individus qui étaient totalement exogène à un processus de production de cinéma. Ils ne pouvaient se plier à aucune des disciplines qui sont les nôtres. Et à un moment donné, je me suis dit qu'il fallait trouver un moyen de parer à l'indisponibilité de ces acteurs. Il fallait alors trouver une solution et le numérique en est une.

Q: C'est parti de ce seul constat ou bien c'est aussi parti de demande de publicitaires? (avant notre interview, j'attendais la fin d'une vidéo conférence entre Christian et Cédric et des représentants de la célèbre marque de cosmétique 'l'Oréal')

R: On a des demandes régulières d'autant plus aujourd'hui. Mais déjà à l'époque on avait des demandes portant sur la réalisation d'effets spéciaux dans lesquels il fallait résoudre le problème de l'incapacité d'un acteur à produire une action, qu'il s'agisse d'une cascade ou bien lorsqu'un acteur doit jouer le rôle d'un pianiste, d'une danseuse. On se rend bien souvent compte que l'acteur n'atteindra jamais la capacité à exécuter cette action de manière convaincante. Comment faire alors? Il y a des solutions alternatives, le montage évidemment, la deuxième est le découpage, le hors champ et puis il y a des solutions de trucage qui consiste à mélanger deux images de prises de vues. On peut par exemple intégrer le visage de l'acteur sur le corps d'un cascadeur. Mais c'est des techniques qui ont leurs limites et surtout des contraintes de mise en scène très fortes. Il y a plein d'application dans le cinéma qui nous on fait dire que, si on avait un outil de plus, les choses en seraient grandement simplifiées. Quand on a commencé à se rendre compte, par des essais que l'on a fait avec Cédric, que la doublure numérique était possible, on a rapidement été capable d'atteindre un degré de réalisme et de ressemblance suffisant pour faire illusion. À partir de là, on s'est rendu compte que les applications liées à cette technologie étaient beaucoup plus vastes que ce qui nous avait fait démarrer au départ. Que ça dépassait largement le cinéma, et que déjà, dans le cinéma, les applications sont plus nombreuses que ce que l'on pouvait imaginer. Aujourd'hui on se rend compte que l'application la plus probable et intéressante est liée au temps réel, aux jeux vidéo, aux flux et au «mass market». C'est pour ça qu'après avoir constaté par un test qu'on pouvait faire une doublure numérique de qualité par ce qu'on appelle le pré-calculé, c'est-à-dire en ayant le temps de calculer les images, on s'est attaqué aux doublures numériques en temps réel, capable d'être calculé à 24 im/s par une machine.

Q: Qu'est ce que vous livrait aux acheteurs qui vous ont commandé une doublure?

R: Encore une fois il y a une séparation entre les marchés du pré-calculé et les marchés du temps réel. Dans le cas du pré-calculé, on a dissocié le mode de production en trois étapes: premièrement la création de la doublure, puis la mise en oeuvre de la doublure et enfin l'intégration de la doublure. La création de la doublure commence avec la machine

que tu as vue à côté, il y a ensuite beaucoup de travail de traitement des données acquises et c'est évidemment nous qui la menons à bien. Cela nous mène à la production d'une doublure animable qui possède la géométrie, qui possède les textures et qui possède l'espace expressif du personnage. Ce n'est pas une doublure tropique, un modèle unique, c'est un espace. La deuxième étape c'est l'implémentation, la mise en oeuvre, on a alors besoin d'un fichier de performance capture qu'on applique avec une technologie propriétaire dont je garderais le secret. On l'applique à un modèle numérique et on peut alors produire une doublure animée et texturée. Notre prestation peut s'arrêter là, si le producteur a un studio VFX préféré. On lui livrera alors une doublure animée que le studio VFX s'occupera d'intégrer. Il y a donc intégration en terme photographique (avec l'éclairage) et il y a intégration en terme géométrique (le compositing). C'est à ce moment que l'on met la tête sur le corps. Mais on peut aussi s'occuper de cette partie là si le producteur n'a aucune personne de référence. Ça c'est dans le cadre du pré-calculé. Dans le cadre du temps réel, on délivre un modèle numérique animable, compatible avec le moteur de jeu. Il faut donc un modèle et un «middleware» qui est un logiciel qui va permettre de faire tourner notre modèle dans le moteur de jeu.

Q: Est ce que l'acteur est capturé tel quel ou bien y a-t-il une part de retouche qui intervient après? Quel objectivité avez vous?

R: Au départ on a le désir de réaliser l'encadrement de l'activité technique par une activité juridique. On propose aux gens dont on fait la doublure un encadrement juridique qui leur garantis le contrôle total à plusieurs niveaux. D'une part leur apparence à l'issue de la première étape, c'est à dire la création de la doublure animable. D'autre part un contrôle sur leur jeu à l'issue de la deuxième étape c'est à dire la doublure numérique, tout en sachant que le jeu peut être fait par eux même mais peut également être réalisé par une autre personne. Dans tous les cas, une fois le jeu reporté sur la doublure numérique, notre travail est validé par l'acteur.

Q: Qu'est ce que l'image de synthèse représente pour toi?

R: Pendant longtemps l'image de synthèse a été considéré comme quelque chose qui n'était pas capable de transmettre une émotion. Par une comparaison assez brute, que la prise de vues était capable, par un quelconque miracle, de restituer l'émotion qui nous est livrée par un personnage. Ainsi on considère que la prise de vues parce que c'est une captation est capable de nous émouvoir tandis que l'image de synthèse, parce que c'est une reconstruction, une simulation, n'en est pas capable. Ça a longtemps été le credo et le consensus. Nous, ce qu'on essaie de faire, c'est de renverser le problème, en disant que

les outils numériques ne seront plus seulement capable de recréer mais qu'ils seront eux aussi capables de capturer.

Les méthodes de capture ont d'autres qualités et d'autres défauts que les méthodes de captation optique offerte par le cinéma. Les méthodes de captation numérique, si on les mène jusqu'au bout, seront aussi capables de ça puisque qu'elles demeurent des acquisitions. Elles seront donc également capable de véhiculer, de transmettre, de restituer les émotions de l'évènement qu'elles sont en train de capturer. Aujourd'hui une doublure numérique c'est quelque chose qui est, certes de l'image de synthèse, mais qui est quand même le résultat d'un ensemble de captation et d'acquisition du réel.

C'est ça qui est vraiment nouveau. Longtemps l'image de synthèse ça a été de fabriquer des images sans captation alors que pour faire une image, il fallait l'acquisition du réel. Maintenant on peut faire des captations sans images mais c'est quand même de l'acquisition. Il y a donc un respect du réel, à la manière d'un cinéma traditionnel qui était capable de restituer un ensemble de choses. On peut considérer que ce genre de technologie sera capable de respecter le réel. De la même façon, il sera capable de ne pas le respecter, comme le fait le cinéma qui lui aussi l'interprète et le transforme. Les techniques de captation en image de synthèse du réel seront capables d'interpréter, donneront de la marge à des artistes qui pourront le magnifier.

Je crois qu'il y a une seule vraie différence. C'est que la captation optique nécessite un point de vue. On peut dire que c'est le point de vue du peintre, inventé à la renaissance et qui a ensuite donné naissance à la notion d'auteur qui disparaît dans la captation numérique multi point de vue. Elle va sans doute générer autre chose. Le jour où Alberti a inventé la perspective, il a inventé le fait de mettre l'oeil du peintre dans la toile et donc il a inventé l'auteur, il est devenu auteur alors qu'en peinture avant, on ne savait pas qui l'avait. Aujourd'hui on invente d'autres techniques d'acquisition de représentation du réel, mais c'est une technique qui se débarrasse du point de vue. Qu'est ce que ça va induire?

Q: Mais pourtant le cinéma est dans la fragmentation.

R: Il y a un paradoxe lorsque Cameron dit 'moi je capte tout puis après je choisis', mais je me fabrique un outil pour continuer à poser mon point de vue. Au final ça revient au même.

Q: C'est ça qui est intéressant, c'est que la présence se trouve au cinéma dans la fragmentation. C'est-à-dire que l'acteur, selon la valeur de plan, a une tension qu'il impose et qui fait qu'on oublie ce corps fragmenté. C'est là le problème avec le

numérique, si on capte un volume, il n'a plus de repère et de référents. C'est pour ça que ce qui est intéressant avec la technique de Cameron c'est de se dire qu'on préserve la relation du corps à la caméra.

R: Je suis d'accord avec toi sur la position du corps, de la caméra et de leur interaction. Mais d'un autre point de vue, on peut aussi penser qu'un autre cinéaste va me dire: 'Moi ça m'intéresse de capter la totalité de la scène et ensuite choisir mes points de vues de caméra, mes focales'. Il y en a beaucoup qui diront ça. Et finalement, cette personne là ne dit pas quelque chose de totalement absurde. Est-ce-que ça a un sens? Ça a sûrement un sens, et si ça en a un, c'est un sens qui va vers plus de naturalisme. Tu dis la caméra crée une relation avec l'acteur. Mais si je prétends capturer l'émotion du réel, je devrais effacer la caméra. Par exemple si je fais une scène dans cette pièce où il y a quatre personnages qui se battent et se disputent, au lieu de découper la scène et de casser le naturel des acteurs, je peux choisir de leur laisser la jouer.

Entretien avec Cédric Guiard, co-fondateur de l'ADN.

Q: Est ce que l'évolution naturelle du jeu vidéo est d'aller vers plus de photoréalisme, vers une captation numérique des personnages comme vous pouvez le faire dans vos locaux?

R: Selon les concepteurs, il y a des réflexions différentes. On a d'ailleurs déjà commencé à travailler avec des développeurs pour lesquels la quête du photo-réalisme est telle que je peux t'affirmer que cette évolution est naturelle. Je reviens de la GDC (Game Developer Conference²¹³) qui réunit 22 000 personnes qui travaillent dans le jeu vidéo. L'idée est de se retrouver pour faire un point annuel sur le jeu vidéo. C'est complètement historique parce que cette course en avant s'est faite dès le début du jeu vidéo. Par contre, ce qui est nouveau aujourd'hui, c'est que pour la sortie des consoles de nouvelles générations, il y a l'obligation d'avoir un discriminant, des nouvelles «features»²¹⁴. L'emphase est mise sur les personnages et aujourd'hui pour arriver à cette qualité de personnages ça ne peut plus être fait à la main. Ce n'est même plus une question de budget, de nombre de personnes, de temps alloué, leur constat est que ça ne peut plus être fait à la main. Je peux te l'affirmer parce qu'on a travaillé sur une production de jeu vidéo. La première réaction des infographistes qui travaillaient avec nous, quand on a livré la doublure et même quand on l'a fait, a été de dire que ça ne pouvait être fait à la main. Pour ce faire c'est forcément fondé sur l'analyse et la reconstruction d'acquisition et à partir de là il y a deux écoles. Il y a les gens qui l'assument, ce sont des jeux de simulations sportives, des jeux sous licences, qui visent justement à plonger le joueur dans l'univers du film ou dans des clubs de sports auxquels il souhaite s'identifier. Puis de l'autre côté, il y a des éditeurs qui vont vouloir le masquer, ou pour prendre des inconnus ou même mélanger des caractéristiques d'individus pour ne pas avoir à payer des droits fondamentalement. Au-delà du discours scénaristique etc. la volonté c'est juste de ne pas payer les droits. C'est pour ça qu'il faut voir plusieurs studios pour avoir plusieurs sons de cloche à ce niveau-là.

Q: En avançant dans mes recherches, j'ai réalisé que la présence d'un acteur passé avant tout par une épure des mouvements. Que cette présence soit apprise ou bien naturelle elle se crée toujours dans un effacement maximum des mouvements superficiels. Le geste est précis sans fioritures. Je me demandais donc si la quête de la reproduction

²¹³ Le plus grand rassemblement annuel des professionnels du jeu vidéo. Les thématiques abordées se focalisent sur les enseignements de l'année passée, sur les inspirations et le travail en réseau.

²¹⁴ Caractéristiques, fonctionnalités présentes dans le jeu vidéo.

absolue du mouvement captée est la bonne voie? Est ce qu'un corps pour être expressif a vraiment besoin de ça?

R: C'est très intéressant et ça se prolonge même sur le plan scientifique. Il y a aujourd'hui des caractérisations de styles d'animation et nous-même on caractérise ce que l'on appelle un espace expressif quand on va venir faire l'acquisition du visage d'un acteur.. C'est indépendant du niveau de réalisme de la présentation finale. Je pèse mes mots car, tous les mots sont importants et tu dois commencer à bien le sentir si tu as rédigé. En fait, on se rend compte qu'il y a une terminologie à très haut niveau, mais que maintenant les choses se font plus finement par dissociation et recombinaison de propriété et que du coup il faut inventer un nouveau vocabulaire.

Q: Concernant l'espace expressif du visage de l'acteur je conçois que c'est très important mais finalement est-ce que l'espace expressif, et j'imagine que c'est une chose à laquelle vous pensait, n'est pas aussi finalement dans le corps?

R: Alors, pourquoi on n'a pas attaqué par là? Puisque la perception que tu as et ta capacité à voir que la démarche de tel acteur est fondamentalement différente de telle autre, elle est moins partagée par le grand public. C'est vraiment ça. Ce qui porte aujourd'hui l'identité d'une personne, dans l'inconscient collectif, c'est son visage.

Q: Mais est ce qu'il n'y a pas une raison plus culturelle à ça? J'ai par exemple l'impression que contrairement au cinéma français, le cinéma américain a toujours eu tendance à mettre en avant le corps de ces acteurs. Même lors des dialogues, le corps est vraiment très présent. En France c'est moins le cas parce qu'on est moins porté sur le travail de mécanisation du corps de l'acteur. Et c'est particulièrement visible dans les séries télé, ou même le plus obscur des acteurs de séries américaines aura une expressivité du corps sans commune mesure avec le jeu d'une grande partie de nos acteurs.

R: Tu sais là il y a Alain Chabat qui sort un film, et à cette occasion je suis tombé devant un reportage dans lequel il parlait d'«Objectif: nul»²¹⁵. Il voulaient absolument copier «Saturday Night Live»²¹⁶. Il disait qu'ils avaient repris la sauce, que ça avait bien marché etc. Mais la grande différence c'est qu'ils n'avaient pas du tout l'interprétation corporelle des américains. Après il y a une autre question, ce n'est pas parce que tu as la présence d'un acteur que tu es capable d'identifier de quels acteurs il s'agit. Par exemple tu prends «Objectif: Nul» et «SNL» tu es capable instantanément, sans voir la tête des personnes, que c'est différent. Que ça correspond à deux cultures, à deux façons de jouer différentes, à

²¹⁵ Série télévisée française en 43 épisodes de 7 minutes, créée par Les Nuls et diffusée entre le 2 février et le 10 avril 1987 sur Canal+.

²¹⁶ Emission de télévision américaine mélangeant variété et sketches comiques, créé en 1975 par Lorne Michaels.

deux façons de mettre en scène le personnage. Après l'autre question serait de dire, est-ce que tu es capable d'identifier l'acteur par son corps et donc est-ce qu'il y a besoin pour assurer la portée de cette performance de reproduire un acteur particulier ou au contraire est-ce qu'il s'agit de schémas qui seront plus dilués dans une population, dans une culture de l'acteur?