



HAL
open science

Créatures de synhèse : D'une étude de la monstruosité à partir de quelques corps numériques en prise au constant perfectionnement technologique

Antonin Branger

► To cite this version:

Antonin Branger. Créatures de synhèse : D'une étude de la monstruosité à partir de quelques corps numériques en prise au constant perfectionnement technologique. Art et histoire de l'art. 2023. dumas-04474869

HAL Id: dumas-04474869

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04474869>

Submitted on 23 Feb 2024

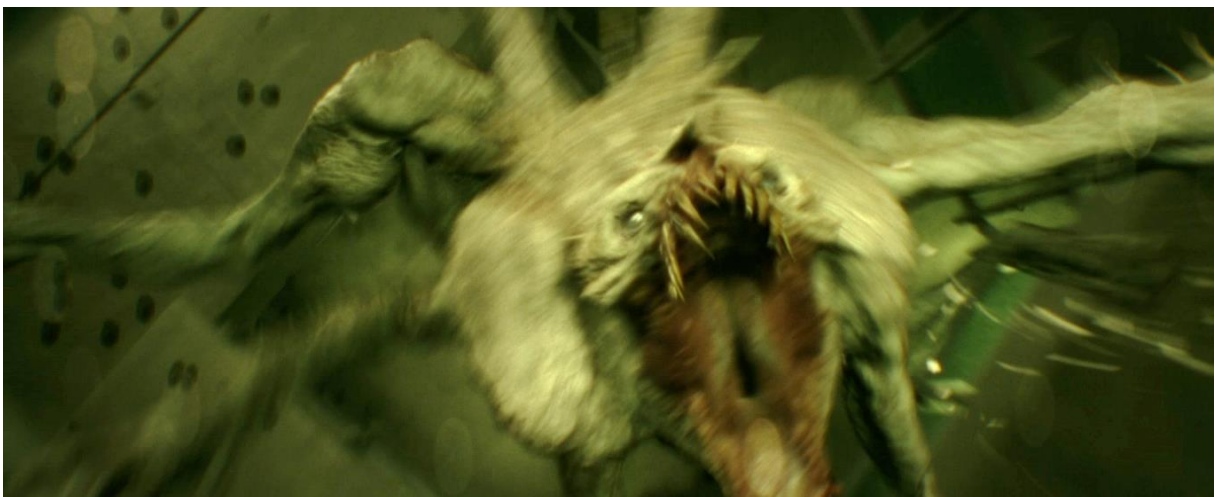
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

École des Arts de la Sorbonne (UFR 04)
Master 2 Recherche Cinéma, esthétique et création

CREATURES DE SYNTHÈSE

D'une étude de la monstruosité à partir de quelques corps numériques
en prise au constant perfectionnement technologique



Antonin Branger

Mémoire préparé sous la direction de M. José Moure
et co-dirigé par Mme Camille Bui

Année académique 2022-2023

Courriel : antonin.branger.mitch@gmail.com

Remerciements

Mes remerciements vont tout d'abord à José Moure, mon directeur de mémoire, qui a pris le temps de débattre avec mes camarades et moi-même de nos sujets, de nos plans, etc., et qui, peu importe les films évoqués, a toujours su quoi dire. Sa bienveillance et son humour ont été d'une grande aide pour cette dernière année de master passée en majorité à la bibliothèque et en compagnie de plus de livres que d'humains.

Mon travail ne serait pas ce qu'il est sans la précieuse aide de Camille Bui qui m'a accompagné toute l'année durant et m'a aussi donné la clé pour entamer la rédaction de cette étude. Qu'elle en soit remerciée.

Un grand merci par ailleurs à mes camarades de classe et à mes proches pour toutes les discussions que nous avons eues et qui m'ont par exemple permis de remettre certains aspects de ma recherche en question pour aller plus loin.

Résumé :

Depuis l'avènement des images de synthèse au cinéma, l'élaboration de créatures fantastiques ne se cantonne plus à de simples acteurs portant des costumes, mais trouve dans les nouvelles technologies de puissants outils de création. Il émane alors de cette nouvelle matière corporelle une certaine étrangeté difficile à définir, c'est pourquoi la présente recherche se propose d'étudier la monstrosité de quelques créatures de synthèse, aussi bien au sens propre qu'au sens figuré, et ceci sous le prisme du perfectionnement des technologies de création numérique. De la *motion capture* à la *performance capture* en passant par la génération entièrement informatique de corps, nous interrogerons une sélection restreinte de films allant de 1985, date d'apparition du premier personnage de synthèse à l'écran, jusqu'à 2021 où des aliens entièrement conçus informatiquement incarnent le dernier cri technologique en matière de création numérique.

Il ne s'agira pas ici d'appliquer un quelconque jugement de valeur à ces corps dont l'ontologie informatique et l'artificialité qui lui est due, ressortent plus ou moins en fonction des outils de créations utilisés. Il s'agira plutôt d'étudier leurs modalités de représentation et d'existence au sein de la fiction, ainsi que leurs statuts et leurs enjeux, à une époque où l'utilisation d'effets visuels et de plus en plus fréquente et où les particularités des créatures de synthèse en tant que symptômes incarnent les possibles transformations du cinéma spectaculaire de consommation courante. Pour ce faire, nous utiliserons une approche majoritairement esthétique appuyée de quelques réflexions sur la réception de ces corps numériques par le spectateur, qui mettront en lumière la capacité des créatures de synthèse à transgresser un certain nombre de normes lorsqu'elles apparaissent à l'écran, et à donner ainsi naissance à des formes qui leur sont propres et qui sont intimement liées aux technologies utilisées pour leur donner vie.

Mots clés : Esthétique, images de synthèse, numérique, effets visuels, corps numérique, jeux vidéo, marginalité, créature, monstre, monstrosité

Abstract :

Since the advent of computer-generated images (CGI) in cinema, the creation of fantastical creatures has no longer been confined to actors wearing costumes, but has found powerful creative tools in new technologies. A certain strangeness that's hard to define emanates from this new corporeal material, that's why the present research aims to study the monstrosity of a few digital creatures, both literally and figuratively, through the prism of improvement of digital creation technologies. From motion capture to performance capture to entirely computer-generated bodies, we'll be examining a limited selection of films from 1985, when the first digital character appeared on screen, to 2021, when entirely computer-generated aliens incarnates the very latest in digital creation technology.

The aim here is not to apply any kind of value judgement to these bodies, whose computer ontology and the artificiality due to it emerge more or less depending on the creative tools used. Rather, the aim is to study their modes of representation and existence within fiction, as well as their status and stakes, at a time when the use of visual effects is increasingly frequent and the particularities of synthetic creatures as symptoms embody the possible transformations of spectacular cinema consumer. To this end, we will use a predominantly aesthetic approach, supported by a few reflections on the spectator's reception of these digital bodies, which will highlight the ability of digital creatures to transgress a certain number of norms when they appear on screen, and thus give birth to forms that are intimately linked to the technologies used to bring them to life.

Key words : Aesthetic, computer-generated images, digital, visuals effects, computer-generated body, video games, marginality, creature, monster, monstrosity

INTRODUCTION

La prise de vue réelle est depuis 1895 la matière première du cinéma. Ce n'est pourtant pas la seule. On observe par exemple depuis les prémices du cinéma des mélanges entre dessin animé et prises de vues réelles, mais ce qu'on appelle la révolution numérique a aussi permis aux images de synthèse de conquérir peu à peu le grand écran. Comme l'écrivaient Laurent Jullier et Cécile Welker, « Si le cinéma n'a pas inventé les techniques d'informatique graphique, il les a cependant accompagnées – et détournées – très rapidement »¹. D'abord utilisées dans le domaine scientifique², puis dans le cadre du développement des jeux vidéo, ces nouvelles images font « une première percée dans le cinéma américain dès la fin des années 1970 »³ et font couler beaucoup d'encre. Créant sans cesse de nouveaux mondes et créatures imaginaires, le film de science-fiction utilisant une grande quantité d'images de synthèse devient « le nouveau genre "bankable" à la mode »⁴ tandis que le film de *fantasy* occupe une place de plus en plus importante dans le marché du cinéma⁵. Comme l'expliquait Réjane Hamus-Vallée, on notera le grand scepticisme des auteurs et des spectateurs qui ont découvert ce nouveau mélange de prises de vues réelles et d'images venues d'ailleurs :

« Que reste-t-il du cinéma dans un film à effets spéciaux ? » Défenseurs et détracteurs de l'ordinateur se cachent derrière la nouveauté du processus, soit pour justifier ses erreurs de jeunesse et sa recherche en cours de nouvelles notions, soit pour nier toute valeur esthétique à des puces électroniques issues de l'armée et de l'industrie. Cette nouveauté clamée haut et – trop – fort [...]»⁶.

Les images de synthèse au cinéma ont peiné à se faire une place dans le système économique jusque dans les années 1990 où l'infographie au sens large – terme plus général désignant la création et le traitement numérique en informatique – a connu un franc succès. Selon Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard dans leur ouvrage *Les effets spéciaux : 120 ans de créations en France et dans le monde* (2018), le système économique des majors américaines s'est très vite adapté et a permis au cinéma de prendre un nouveau tournant dans son évolution au cours des années 2000. Entre « 1980 et 2017, le numérique vient donc

¹. Laurent JULLIER et Cécile WELKER, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2017, p. 99.

². Par exemple, *Simulation of a two-giro gravity attitude control system* (1963).

³. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 103.

⁴. *Ibid.* p. 163.

⁵. Edgar DUBOURG et Nicolas BAUMARD, « Why imaginary worlds? The psychological foundations and cultural evolution of fictions with imaginary worlds », *The Behavioral and Brain Sciences*, 45, 8 juillet 2021, p. 276.

⁶. Réjane HAMUS-VALLEE, « Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma », *Aux frontières du cinéma*, Hors-Série, 2000, p. 25.

totalemment bouleverser le monde des effets, économiquement, technologiquement et esthétiquement »⁷.

Ce ne sont cependant pas les images de synthèse en tant que telles qui nous intéresseront ici, mais plus particulièrement les corps créés à partir des différentes technologies numériques ayant vu le jour au cours des vingt dernières années. L'étude du corps de synthèse – dans le sens où il est constitué d'un ensemble de données digitales ajoutées à l'image – est alors indissociable de notions propres à la logique numérique qui montrent bien le statut problématique de ces corps : le simulacre (Lafon, 1999), à savoir la représentation à l'écran d'un corps réel et se donnant plus ou moins pour réalité ; l'artificialité (Hamus-Vallée, 2018) qui convoque l'idée de fabrication du corps de manière non naturelle ; l'immatérialité (Lafon, 1999) propre au numérique qui fonctionne à partir de séries d'impulsions électriques intangibles composées de 0 et 1 et qui fait aussi appel à l'absence du corps comme entité physique faite de chair et d'os sur le tournage. Nous aimerions alors proposer, en plus de cela, la notion de désincarnation. On dit en effet d'un acteur qu'il incarne son personnage, car il l'interprète avec sa chair et qu'il tend à faire partie de lui et de son véritable corps. Si l'on prend alors en compte la technologie de la *performance capture*, qui consiste à capter l'intégralité des mouvements du corps et du visage d'un acteur pour ensuite lui appliquer une apparence numérique, le comédien peut donc aussi incarner un corps de synthèse. À l'inverse, un corps créé entièrement par ordinateur, sans bénéficier d'une quelconque empreinte du réel, serait désincarné en raison de son absence de référent charnel.

L'ontologie avant tout informatique, et non photographique, des corps de synthèse, nous permet de dire qu'ils sont étrangers aux autres corps et images du film. Bien qu'une fois mélangées sur le support numérique du film contemporain (au sens d'actuel) ces images soient faites de la même matière, à savoir des séries de 0 et de 1, elles n'ont pas pour autant les mêmes origines : elles ne découlent pas de la phase de tournage du film, mais de la postproduction. Elles ne proviennent donc pas de l'enregistrement photographique d'une réalité transposée sur support numérique, mais elles sont bien une création informatique à partir de données virtuelles et dématérialisées. Ainsi, les corps de synthèse doivent être inclus dans le film, ajoutés, et posent donc la question de leur intégration. De cette question découlent alors celles

⁷. L. JULIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 163. (2017 étant ici la date d'écriture de l'ouvrage, ce n'est pas pour autant que le bouleversement s'interrompt entre 2017 et aujourd'hui)

d'homogénéité et d'hétérogénéité – le mélange entre les différentes images pouvant être plus ou moins visible.

Le corps humain filmé en prise de vue réelle étant le principal sujet au cinéma, l'intégration d'un corps numérique dans le film – qu'il soit d'apparence humaine ou non – provoque parfois une sensation étrange dans la mesure où il nous apparaît comme un écart par rapport à la norme et s'affiche comme étant artificiel et désincarné. En effet, si l'on peut s'interroger sur la différence entre un décor réel filmé et un décor généré par ordinateur, la question nous paraît moins problématique que la différence entre un corps humain de référence auquel le spectateur est habitué et un corps numérique qui existe sur l'écran, mais qui auparavant n'a existé que sous forme de données informatiques et qui pose ainsi un problème d'identification. Si par « création à partir d'images de synthèse » nous pouvons entendre confection d'un décor fantastique, déplacement impossible recréé dans un espace virtuel en trois dimensions, ou effacement numérique d'un objet indésirable dans le plan, c'est bien le corps constitué de ces mêmes images qui nous intéresse particulièrement ici.

On pouvait lire dans l'ouvrage *Paradoxes sur l'acteur numérique : Jeux, corps, personas* dirigé par Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary qu'« à l'orée du XXI^e siècle, avec l'apparition du numérique et de toutes ses innovations techniques (*morphing*, raccords invisibles, *performance capture*...), la dichotomie créateur/créature retrouve une actualité »⁸. Nous aimerions alors proposer le terme de créature de synthèse pour désigner au mieux les sujets de notre étude. Par ce terme, nous entendons le corps numérique généré par ordinateur en parallèle du film nécessitant qu'on l'intègre dans ce dernier. Nous avons aussi choisi le terme de « créature » plutôt que celui de « corps », car il renvoie immédiatement à la notion de création – en particulier la création par l'homme, bien qu'il soit maintenant possible de travailler avec des intelligences artificielles. Quelques précisions sont alors nécessaires : par « créature » nous entendons aussi « tout ce qui n'est pas humain ou qui ne se veut pas humain », ce qui nous permet d'évacuer un certain nombre de corps pour nous concentrer sur un corpus plus restreint. Les acteurs vieillissés ou ressuscités par ordinateur seront donc exclus de cette définition, tout comme les hologrammes. Nous n'excluons cependant pas les corps présentant des traits et des caractères anthropomorphiques dans la mesure où ils existent dans le film comme autre chose qu'un humain, comme une créature, et le plus souvent comme un monstre.

⁸. Christophe DAMOUR, Arnaud DUPRAT et Hélène VALMARY, *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, coll. « PUR-Cinéma », 2022, p. 12.

Dans ce travail, nous proposerons donc une réflexion autour des créatures de synthèse qui s'inscrit dans un corpus de superproductions similaires au modèle de production développé par « l'industrie hollywoodienne dans le courant des années 1990, et qui consiste à combiner un très gros budget, un concept *marketing* favorisant les synergies avec d'autres secteurs et un recours massif aux effets visuels »⁹ – les effets visuels étant le terme utilisé pour la création d'images numériques, à distinguer de la prise de vue réelle et du terme « effets spéciaux ». Nous étudierons donc un cinéma spectaculaire qui combine prises de vue réelles et images de synthèse, duquel nous excluons les films qui ne possèdent aucune prise de vue réelle comme le cinéma d'animation 3D par exemple.

En 1985, date importante dans l'histoire des créatures de notre travail, « le premier personnage de synthèse sort de son vitrail »¹⁰. Créée par la société ILM pour *Le Secret de la pyramide* (*Young Sherlock Holmes*, 1985) de Barry Levinson produit par Steven Spielberg, il impressionne par sa texture de verre coloré et par son semblant d'interaction avec un acteur. La prise de vue réelle et l'image de synthèse y sont alors réunies dans une seule et même séquence où un chevalier de verre, appelé « Le chevalier du vitrail », affronte un vieux révérend chancelant. Nous sommes face à ce qui ressemble au triomphe d'un nouveau type de création sur le sujet humain, face au triomphe de l'image de synthèse sur la prise de vue réelle. Dès lors, les créations numériques se multiplient et de nouveaux corps de synthèse ne cessent de naître au fil des inventions technologiques et de leur perfectionnement. Le personnage de Gollum dans *Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*) de Peter Jackson en 2002, marque l'apogée de la *motion capture*, tandis qu'en 2005, le même réalisateur présente au cinéma un King Kong en images de synthèse ayant bénéficié de la récente technologie de la *performance capture*. Bien avant cela, c'était James Cameron qui révolutionnait le monde des effets visuels pour une séquence d'*Abyss* (1989) « où un pseudopode liquide se transforme et interagit avec les personnages du film, scène qui donne à elle seule quatre mois de travail à l'équipe de la société d'effets spéciaux. »¹¹. Ces innovations se sont alors poursuivies dans *Terminator : Le Jugement Dernier* (*Terminator: Judgement Day*, 1991) du même réalisateur, où la même technologie est utilisée de manière plus avancée pour présenter, non pas dans une seule, mais dans plusieurs dizaines de séquences, un androïde en

⁹. Alain BOILLAT, « Chapitre 15. Corps et mondes de synthèse au cinéma », in *Introduction à l'étude des cultures numériques*, Paris, Armand Colin, coll.« Hors collection », 2020, pp. 271-295.

¹⁰. Réjane HAMUS-VALLEE, *Effets spéciaux, crevez l'écran !*, Paris, Universcience, 2017, p. 12.

¹¹. Réjane HAMUS-VALLEE et Caroline RENOARD, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde*, Malakoff, Armand Colin, 2018, p. 207.

polyalliage de métal liquide capable de prendre n'importe quelle forme avec une précision toujours frappante aujourd'hui.

Parmi ces créatures, nous avons tout d'abord retenu les plus marquantes et les plus importantes selon leur fréquence d'apparition dans les textes durant ces deux dernières décennies et les propos des différentes personnes qui travaillent sur le sujet. Nous avons aussi décidé de nous intéresser seulement à quelques corps numériques dans le but de correspondre à l'envergure d'un travail de mémoire et de soulever des pistes de réflexion à partir d'une petite sélection de films, qui pourra être élargie à un corpus de films bien plus vaste dans le cadre d'autres recherches.

Chacune à leur manière, les créatures que nous allons étudier incarnent une conception unique du corps de synthèse et utilisent une technologie particulière. En 1985, le chevalier du vitrail avait une apparence volontairement artificielle, car il n'avait pas la prétention de se fondre aux autres images du fait de son caractère hallucinatoire et imaginaire : il était le produit du délire d'un révérend drogué par une substance hallucinogène. Godzilla incarne à elle seule « La Créature » au cinéma. Figure marquante de l'essor du film de monstre japonais à l'international, ensuite repris par des réalisateurs américains comme Roland Emmerich en 1998, le reptile mutant est dans un premier temps une marionnette animée, puis prend la forme d'une créature de synthèse. La créature de *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) attaque elle aussi New York, mais cette-fois dans un mélange de film de monstre et de *found footage* dont la singularité sera utile à notre raisonnement. Icône de l'histoire de l'animation depuis 1933, le gorille King Kong qui était à l'origine une marionnette animée par Willis O'Brien, refait surface sur grand écran en 2005 comme nous l'avons déjà mentionné. Or, en 2017, une énième version du mythe arborant une créature plus grande et plus complexe technologiquement est présentée au cinéma dans *Kong: Skull Island* de Jordan Vogt-Roberts. Alors, ce serait une grande erreur d'oublier *Avatar* de James Cameron sorti en salle en 2009, où les grandes figures anthropomorphes bleues, appelées Na'vi, ont marqué à jamais l'histoire du cinéma, des effets visuels et de la 3D.

Pour finir, bien qu'ils ne soient pas de la même ampleur que les grands *blockbusters* de cinéma fantastique que nous venons de mentionner, nous aimerions proposer pour notre étude deux autres créatures plus récentes. Ce que nous appellerons le perfectionnement technologique – à savoir l'évolution des technologies numériques vers plus de puissance et donc plus de capacités, ceci dans une optique de progrès pouvant être remise en question et concernant le plus souvent une amélioration du « réalisme », du « photoréalisme », du mouvement, etc. – est si rapide et les propositions de ces deux films sont si caractéristiques, qu'elles seront pour nous

un outil indispensable pour questionner les créatures de synthèse et proposer des allers-retours entre différents paradigmes esthétiques. C'est pourquoi nous intégrons à notre bestiaire numérique le *protomorphe* d'*Alien : Covenant* (Ridley Scott, 2017), digne héritier du grand *xénomorphe* qui a marqué les foules de spectateurs effrayés en 1989, ainsi que les *white spikes* de *The Tomorrow War*, une production Amazon qui arbore des créatures d'une dextérité jamais observée à l'écran.

Nous avons donc décidé de travailler sur un corpus non exhaustif ; la production de films à créature de synthèse étant de plus en plus importante ces dernières années et nécessitant un travail d'enquête qui dépasse largement le cadre de la présente étude. Ce sont des « films de consommation courante », qui, selon les cas, peuvent ne pas représenter un grand intérêt pour un regard critique et expérimenté, ou même rebuter certains spectateurs. Ces films sont avant tout développés pour la consommation et non pour l'œil avisé d'un cinéophile et, pour emprunter les termes d'Alain Boillat dans la préface du récent ouvrage de Jean-Baptiste Massuet¹², ils feraient preuve d'une « faible légitimité culturelle »¹³ qui expliquerait de ce fait leur « sous-représentation dans les réflexions théoriques contemporaines »¹⁴. Néanmoins, nous n'avons pas choisi ces films par bon ou mauvais goût ; nous les avons choisis car ils nous disent quelque chose du cinéma et nous permettent de développer une réflexion esthétique sur les créatures de synthèse au cinéma. Ils génèrent des entrées, ont récolté des sommes astronomiques pour leur création et ont vu le jour aussi bien en salle que sur nos petits écrans, ceci devant les yeux de nombreux spectateurs. Ces longs-métrages sont donc au cœur du processus de création de la grande industrie du cinéma et ne pas les étudier reviendrait à nier une partie non négligeable de la production cinématographique.

Le tableau des grandes créatures de synthèse de l'histoire du cinéma que nous avons dressé précédemment, montre qu'elles sont toutes aussi différentes les unes que les autres. On distingue des corps reptiliens, comme dans *Godzilla* ou dans *Alien : Covenant*, des bêtes comme dans *King Kong*, ou des figures plus humaines dans *Le Secret de la pyramide* ou *Avatar*. Ces mêmes créatures ont été conçues par des créateurs qui sont inéluctablement passés par une étape significative : comment donner corps à une créature ? Jacques Lafon l'avait bien compris avant même le début du XXI^e siècle lorsqu'il écrivait que « l'image de synthèse est bien dans l'impossibilité de certifier "ceci est un corps" mais bien obligée de persuader qu'il s'agit d'un

¹². Voir Jean-Baptiste MASSUET, *Le cinéma virtuel : De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Genève, Georg, 2022.

¹³. *Ibid.* p. 12.

¹⁴. *Ibid.*

corps »¹⁵. Nous pouvons, pour répondre à cette interrogation, questionner l'aspect général de la créature : sa texture, son genre, ses membres, comment elle nous apparaît, etc. Le choix de la technologie utilisée dans la création de la créature semble alors, lui aussi, participer à ce processus de création d'une corporéité : va-t-elle exister à partir de l'empreinte d'un corps physique ayant véritablement existé sur le tournage ou sera-t-elle créée de toutes pièces ?

Les infographistes à l'origine des créatures de synthèse accordent ainsi une importance particulière à leur donner le poids d'une existence et une certaine matérialité. Découlent alors de cette quête, des questions comme la relation entre la créature de synthèse et l'acteur, les rapports de la créature à l'espace et à son environnement, le *sound design*, et autant d'autres moyens, qui dans une certaine mesure peuvent lui donner un corps. Par exemple, faire interagir physiquement une créature de synthèse avec un acteur – du moins faire croire – donne l'impression que les deux corps ont existé dans ce lieu. Or, nous n'avons pas de doute sur le fait que l'acteur était réellement là – quoiqu'avec les possibilités technologiques d'aujourd'hui nous puissions presque douter de tout – mais nous pouvons douter de l'existence de la créature de synthèse. La manière dont la créature investit l'espace et le naturel de ses déplacements participent grandement à sa réception en tant que corps et son action sur l'environnement, comme soulever un nuage de poussière lors de son passage, ou émettre un bruit sourd et grave sur le sol d'une route qui s'affaisse sous son poids, participent aussi à conférer une certaine matérialité à la créature.

Au milieu des années quatre-vingt, les techniques de traitement numérique des images, réservées jusqu'alors aux usages scientifiques, au monde de la vidéo ou à celui du court métrage, font irruption dans le domaine des films narratifs à grande diffusion. Public et créateurs ne voient a priori en elles que la promesse de réaliser des trucages dont les techniques traditionnelles d'animation et de transparence peinent à assurer le rendu ; des monstres « crédibles » déferlent enfin sur nos écrans...¹⁶

Avec le perfectionnement des technologies, l'« apparence de la bête » est aujourd'hui bien plus crédible, mais « La problématique reste. Comment créer un lien avec la réalité ? Comment recréer arbitrairement un rapport avec notre monde ? »¹⁷. La création informatique en général et dans le cas de la génération par ordinateur d'une créature, est aussi particulièrement liée au concept de réalisme et à la notion d'impression de réalité. Nous pouvons aussi utiliser la notion de « photoréalisme », qui sous la plume de Lev Manovich, est

¹⁵. Jacques LAFON, *Esthétique de l'image de synthèse : la trace de l'ange*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 38.

¹⁶. Laurent JULLIER, « L'ère numérique : vers l'évanescence du trucage », 1895, *revue d'histoire du cinéma*, 27-1, 1999, p. 113-120.

¹⁷. R. HAMUS-VALLEE, « Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma »..., *op. cit.* p. 26.

« la capacité de simuler non pas notre expérience perceptive et corporelle de la réalité, mais uniquement son image photographique »¹⁸. Cette notion s'applique ainsi davantage au travail de création de la créature, qu'à sa mise en scène, dont nous verrons que souvent elle ne cherche pas non plus à reproduire notre expérience perceptive et corporelle de la réalité, mais plutôt à en proposer une version transformée. On notera toutefois qu'en dépit de tous les efforts imaginables, le niveau de photoréalisme ne résoudra jamais le caractère proprement fantastique de nos créatures de synthèse. Si le réalisme est un concept trop vague ou trop complexe pour étudier le corps de synthèse, on pourrait cependant parler de vraisemblabilité. Au fil des différents perfectionnements technologiques, nous serions de plus en plus face à « des scènes dont seul le bon sens – mais pas l'œil – peut dire qu'elles sont complètement invraisemblables »¹⁹. Pourtant, on se rend bien compte que le besoin de tendre vers cette impression de réalité, de matérialité, ou de vraisemblabilité, met en lumière un statut de départ problématique de la créature de synthèse.

L'avènement des images de synthèse au cinéma a donc donné vie à de nouveaux débats et à de nouvelles recherches. Nous ne pouvons mentionner tous les ouvrages qui nous ont menés vers cette étude en raison de leur nombre important, mais nous pouvons les distinguer en trois catégories. Il y aurait, tout d'abord, des ouvrages philosophiques comme ceux de Jacques Lafon ou de Jean Baudrillard, questionnant les nouvelles images en général ou les nouveaux médias. On notera ensuite l'importance des approches historiques qui ont documenté ces nouvelles images, leurs origines et leurs enjeux au cinéma, comme dans les ouvrages de Laurent Jullier, Cécile Welker, Réjane Hamus-Vallée, Caroline Renouard ou Jean-Baptiste Massuet. Enfin, il y a les textes esthétiques, qui se font plus rares et qui témoignent pourtant d'une grande richesse de réflexion.

L'ajout d'images de synthèse a aussi bouleversé de nombreux paramètres au cinéma et a donné naissance à tous types de recherches qui peuvent, par exemple, porter sur le montage selon Hamus-Vallée. L'étude des corps de synthèse a aussi trouvé sa place dans le cadre des *game studies*. Des ouvrages sur le monstre (Dufour, 2009 ; Pinteau, 2015) font mention de créatures ayant effectivement été réalisées en images de synthèse, mais seulement sous la forme d'un bestiaire présentant des secrets de confection et de trop rares analyses. Réjane Hamus-Vallée est la chercheuse qui a marqué la naissance de notre travail et qui nous a permis de mieux comprendre le sujet pour l'explorer plus en profondeur. Auteure de plusieurs grands livres sur

¹⁸. R. HAMUS-VALLEE et C. RENOARD, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde...*, op. cit. p. 365.

¹⁹. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 7-8.

les effets spéciaux et les effets visuels, comme *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde* en collaboration avec Caroline Renouard, ou *Effets spéciaux : crevez l'écran !*, elle a surtout écrit l'article *Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma* dans la revue *Aux frontières du cinéma* qui aborde plus particulièrement le corps de synthèse et qui nous sera d'une grande utilité dans ce travail.

Néanmoins, les créatures de synthèse et leurs enjeux n'ont que trop peu été étudiés, et l'intérêt grandissant du monde de la recherche pour ce sujet témoigne de la pertinence de son étude. On citera parmi les chercheurs les plus actifs sur ce sujet Jean-Baptiste Massuet, qui sortait *Le cinéma virtuel : De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines* (2022) en décembre dernier, et Jacques Demange, jeune maître de conférence à l'université de Strasbourg qui a soutenu une thèse portant sur l'acteur de cinéma à l'ère du numérique. Les études sur le corps numérique se faisaient rares, mais elles semblent prendre un tournant en 2022 avec le récent ouvrage de Massuet, mais aussi avec *Paradoxes sur l'acteur numérique : Jeux, corps, personas* qui aborde la *performance capture* et le corps numérique dans le but d'interroger l'acteur et son jeu, et où figure par exemple un article de Benjamin Thomas, chercheur en esthétique du cinéma. Le résumé de ce dernier ouvrage propose que « l'acteur s'affirme comme un élément essentiel de la création, contredisant la perception du cinéma numérique comme une forme artistique l'assujettissant à une technologie prédominante »²⁰. On peut alors se demander si le corps entièrement numérique observable dans *Alien: Covenant* ou *The Tomorrow War* suscite d'autres questionnements que ceux liés à la *performance capture* et à la captation du corps humain en raison de leurs différences technologiques. C'est pourquoi nous proposons d'étudier les créatures de synthèse à partir de deux types de corps : le corps issu de la captation d'un sujet matériel ayant réellement existé sur le tournage, et le corps entièrement généré par ordinateur qui n'a pas bénéficié d'un quelconque modèle tangible lors de sa création. C'est d'ailleurs cette dichotomie qui prend les devants sur les ouvrages déjà parus, et qui confère, en partie, sa singularité à notre travail.

La nouveauté de notre recherche trouve aussi sa place dans l'étude du statut particulier du corps de synthèse sous le prisme de la monstruosité. En effet, ce qui nous a avant tout poussés à cette réflexion, c'est bien l'étrangeté qui se dégage de ces corps, qui nous intrigue, nous met parfois mal à l'aise ou peut-être nous fascine. Bazin prenait position pour « un cinéma impur », mais « l'impureté a changé de nature au risque de changer sa nature [celle du cinéma] »²¹. De

²⁰. C. DAMOUR, A. DUPRAT et H. VALMARY, *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas...*, op. cit.

²¹. *Aux frontières du cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, vol. Hors-Série, p. 4.

ce postulat naît alors notre questionnement : si l'injection de plus en plus importante de corps de synthèse dans les images en prises de vue réelles est en quelque sorte la nouvelle impureté du cinéma, nous pouvons aussi la considérer comme une nouvelle forme de monstruosité. En effet, si la monstruosité est ce « dont la conformation est contre nature », ou ce qui est « excessif par sa taille, ses dimensions, son intensité, sa valeur » selon le CNRTL²², nous pouvons voir le corps de synthèse comme une impureté, et donc considérer la créature de synthèse comme une monstruosité.

Il nous faut alors aborder cette monstruosité sous différents angles, car elle s'exprime dans nos films de façons multiples. Les créatures que nous allons étudier sont avant tout des monstres, ce qui fait référence à la monstruosité au sens propre. Celui-ci infuse depuis toujours dans les récits cinématographiques et a connu un essor particulier dans les années 1940 avec les nombreux films de la *major* Universal Pictures. Parmi ces films, on notera par exemple *L'étrange créature du lac noir* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) qui met en scène une créature hybride entre l'homme et le poisson qui n'est autre qu'un acteur en costume. La monstruosité semble alors toujours avoir été liée à l'humain dans la mesure où elle le questionne et renverse de plus en plus ses rapports. On observe en effet dans les films de monstres contemporains une inversion de valeur fréquente où le monstre sert de bascule pour interroger la monstruosité humaine.

Les œuvres que nous allons étudier sont aussi des films de monstre, mais si nous allons plus loin et que nous étudions la monstruosité au sens figuré du terme, nous pouvons nous demander quelles transformations ont été permises par le perfectionnement technologique vis-à-vis de cette même monstruosité et où elle s'exprime autre part que dans sa simple apparence de monstre. Si le corps de synthèse est monstrueux, dans quelle mesure l'est-il différemment d'un corps physique ayant réellement existé sur le tournage ? Si ce corps a tout de même existé sur le tournage sous la forme d'un acteur à « capter », quels sont les enjeux de l'utilisation de la *performance capture* pour le corps de synthèse et quel impact cette technologie a-t-elle sur la conception de la monstruosité ? Qu'en est-il alors de la créature entièrement numérique ? Quelles représentations du monstrueux persistent et quelles autres s'émancipent ? Les différentes technologies permettant la création d'un corps de synthèse remettent-elles en question la notion de monstruosité ? On notera aussi le caractère économique des effets visuels utilisés lors de l'élaboration des créatures qui donne lieu à un certain type de cinéma et à un certain type de consommation. Ainsi, le spectateur de cinéma qui achète son billet pour voir les

²². Centre Nationale Des Ressources Textuelles et Lexicales, consultable sur internet, URL : <https://www.cnrtl.fr/>

films en salle ou s'abonne à une plateforme de SVOD pour les visionner chez lui entre aussi en compte dans l'étude des créatures de synthèse. En effet, ce ne serait pas seulement dans la création ou dans l'apparence de la créature que se trouverait une forme de monstruosité, mais aussi dans sa réception et sa consommation.

Pour étudier la monstruosité de (et à partir de) ces quelques créatures numériques, il nous faudra donc tout d'abord expliciter en quoi le corps de synthèse est monstrueux par essence. La créature de synthèse nous apparaît ainsi comme un monstre avant tout au cours de sa première apparition. Son apparence nous permet de la qualifier de monstre, mais on observe aussi des motifs récurrents qui la placent en marge du reste du film. Si l'on distingue alors le corps issu de la captation d'un sujet matériel ayant réellement existé sur le tournage, du corps entièrement généré par ordinateur qui n'a pas bénéficié d'un quelconque modèle tangible lors de sa création, ce dernier ferait preuve d'une monstruosité accrue. Or, ces deux types de corps entretiennent tous deux un rapport conflictuel à l'espace qui les écarte des normes habituelles cinématographiques et renforcent leur monstruosité.

Ensuite, il s'agira de questionner l'influence du perfectionnement technologique sur la monstruosité des créatures de synthèse. On interrogera pour cela l'évolution de la présence du corps de synthèse à l'écran à différentes époques, pour ensuite nous demander si le perfectionnement technologique à l'origine du corps entièrement numérique est une véritable avancée en matière de dissimulation de la monstruosité, ou si au contraire il engendre une régression. La *performance capture* s'offrira alors à nous comme un gage de non-monstruosité et nous permettra de remettre en question le statut problématique du corps de synthèse.

Enfin, nous étudierons le déplacement de la monstruosité du corps de synthèse et sa naturalisation. En effet, la créature de synthèse est artificielle, mais on remarque différents dispositifs de dissimulation de cette même artificialité qui participeraient à sa naturalisation et ainsi peut être à une réduction de sa monstruosité par suppression ou par déplacement. Nous étudierons alors d'autres aspects contribuant à réduire l'étrangeté de la créature, comme ses relations avec son environnement diégétique et un éventuel changement de statut de l'effet visuel. Percevoir différemment le corps de synthèse et démontrer qu'il peut être accepté par le spectateur, déplacerait ainsi sa monstruosité la plus apparente, ce qui nous permettra alors de mettre en lumière de nouveaux lieux d'expression de la monstruosité de la créature de synthèse, comme le système de production cinématographique qui la transforme en marchandise, sa consommation par le spectateur, ou plus largement une forme d'excessivité générale.

Créatures de synthèse

PREMIERE PARTIE

LE CORPS DE SYNTHESE COMME MONSTRUEUX PAR ESSENCE

Une des qualités propres de la créature de synthèse, la première, semble être la monstruosité. En effet, en tant que nouvel élément cinématographique, le corps de synthèse est avant tout une impureté, car il est étranger au tournage du film et n'est donc qu'un élément ajouté. De plus, la nature dématérialisée des images numériques le constituant présente elle aussi une certaine forme de monstruosité : une monstruosité ontologique. Comme nous l'avons expliqué précédemment, l'étrangeté de la créature de synthèse est le premier élément qui nous a interpellés et elle nous apparaît comme spéciale par nature et donc monstrueuse par définition.

La créature de synthèse en elle-même possède déjà une apparence particulière ; elle ressemble le plus souvent à un monstre. S'ajoute alors à cette étude de la monstruosité par essence du corps numérique, la question de sa représentation. C'est pourquoi nous nous attacherons ici à détailler où s'exprime sa monstruosité la plus apparente, pour ensuite tenter de complexifier notre vision de l'étrangeté du corps de synthèse. Après l'avoir étudié en surface, nous dépasserons l'évidence pour mettre en lumière des concepts permettant de voir en quoi la représentation des créatures de synthèse de notre corpus hérite de représentations de la monstruosité antérieures et faisant partie intégrante de l'histoire de l'art. Ceci nous permettra ensuite d'étudier ce qui nous apparaît comme des représentations spécifiquement cinématographiques du monstre de synthèse. Nous remarquerons du même coup que la première apparition de la créature est le lieu d'expression idéal de sa monstruosité et qu'elle expose de véritables motifs esthétiques n'apparaissant qu'en présence du corps de synthèse. Ce cheminement nous amènera ainsi à comparer différents types de corps numériques, dont l'un semblerait être particulièrement propice à l'étude de la monstruosité, en raison d'un rapport particulier à l'environnement diégétique et d'une importante immatérialité à dissimuler. Nous pourrions enfin interroger plus précisément leur rapport à l'espace, ce qui ne manquera pas de mettre en lumière leur marginalité esthétique par rapport à différentes normes.

Chapitre I. Une première apparition toujours monstrueuse et codifiée

Avant de faire partie de la fiction, la créature de synthèse doit être rendue visible et intégrer le film, aussi bien visuellement que diégétiquement. On nommera cette étape cruciale de l'existence de la créature l'« apparition ». En effet, tout personnage filmique doit apparaître. Il peut alors entrer progressivement dans le champ par l'un des bords du cadre ou investir l'image soudainement par le biais d'un raccord de montage par exemple. On distinguera cependant l'apparition d'une créature de synthèse de celle d'un personnage classique, car elle semble proposer des paramètres particuliers. Les films que nous étudions reposent sur la présence de la créature : sans celle-ci, il n'y aurait pas de film, ou alors un objet médiocre, car la créature dans le cadre des films que nous étudions représente de réels enjeux pour le scénario et pour la mise en scène. On ne peut toutefois pas différencier l'apparition d'un personnage et l'apparition d'une créature de synthèse par le fait que l'une ou l'autre soit inattendue. L'apparition, dans les deux cas, est préparée par le synopsis du film, par la communication réalisée autour de celui-ci, etc. De plus, un acteur peut volontairement ne pas être révélé lors de la promotion du film, tout comme la créature de synthèse, et ainsi générer de l'attraction en utilisant ce mystère. Pourtant, si nous faisons abstraction de tout cela et que nous étudions la préparation de l'apparition de la créature de synthèse, il semblerait qu'elle soit mise en place avec plus de précautions que celle d'un personnage en raison de son ontologie numérique.

Le corps de la créature de synthèse au cours de son apparition pourrait se rapprocher de celui d'une star. Imaginons par exemple Brad Pitt descendant d'une voiture et dont on ne filmerait d'abord que les pieds foulant un tapis rouge suivi d'un *travelling* accompagnant son déplacement et remontant le long du corps de la star pour finalement la filmer entièrement en prenant un peu d'avance et en laissant davantage d'air dans le champ. La découverte du célèbre acteur se fait ici de manière progressive, et ce dispositif met en place une forme d'attente avant la révélation d'une figure importante. La notion de « découverte progressive » semble alors pertinente pour étudier l'apparition de la créature de synthèse, qui dans le cas de notre corpus détrônerait presque la star.

Il semblerait alors que l'apparition de la créature de synthèse à l'écran fasse événement, en particulier lors de sa toute première apparition, qui comporte selon nous des codes de représentation qui s'appliqueraient à chaque apparition et qui seraient propres au corps numérique. Ce « faire événement » de l'apparition, et les critères de représentation particuliers qu'il semble convoquer, placent d'ores et déjà la créature sous la bannière du monstrueux, dans

la mesure où le dispositif mis en place pour la révéler suggère qu'elle s'écarte originellement du commun du film et qu'elle doit bénéficier d'un traitement particulier²³.

Kevin Bank, responsable des effets spéciaux sur *Cloverfield*, disait à propos de la créature : « Rather than having a personality, like Godzilla or King Kong, it's more of an entity or an event. » Le monstre est un « événement ». Il est la chose qui arrive, surgit ou fait irruption, rompt le cours naturel des choses. Privé de toute personnalité et de toute histoire, il ne donne prise à aucun travail de reconnaissance.²⁴

1. Différentes modalités d'apparition monstrueuse

Si l'apparition de la créature de synthèse, au sens général, possède déjà quelque chose de monstrueux, il nous faut maintenant étudier les différentes modalités de cette apparition. Pour bien débiter notre entreprise, il nous faut situer les quelques premières apparitions que nous allons étudier. Dans *Alien : Covenant*, le capitaine Oram est allongé inconscient sur le sol humide d'une grotte où il est observé par un androïde appelé David, qui n'est autre que le créateur d'une nouvelle espèce d'alien. Lorsque le pauvre capitaine reprend connaissance, la petite créature de synthèse appelée *protomorphe* transperce sa cage thoracique pour en sortir. Après de nombreux jets de sang, l'alien se déplie lentement, passant d'une position fœtale à une position debout où il écarte les bras (Figure 1). Un plan plus rapproché nous montre alors de plus près sa tête et en particulier le détail de ses doubles mâchoires (Figure 2). Nous venons d'assister à une véritable naissance, la créature de synthèse étant sortie du ventre d'un humain comme s'il avait accouché. Les mouvements de la créature et les différents enchainements de plans ont ainsi fait apparaître l'alien progressivement et avec minutie, le découpage accentuant son « faire corps » en insistant à l'aide de plans de plus en plus rapprochés et d'un raccord dans l'axe sur le haut du corps de la créature, la faisant donc exister comme *être*, et non plus comme *forme*. Ce souci du détail témoigne déjà de l'importance accordée à l'apparition de la créature et de son « faire événement ».



Figure 1



Figure 2

²³. On entend ici monstrueux au sens de ce « Qui s'écarte des normes habituelles, qui est contraire à l'ordre naturel des choses », CNRTL, URL : <https://cnrtl.fr/lexicographie/monstrueuse>, consulté le 05/05/2023.

²⁴. Jean-Christophe CAVALLIN, « L'œil de tous : Variations sur *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) », *Diacritik*, avril 2018, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01766879>. p. 6.

Dans *Godzilla*, le reptile géant apparaît en premier lieu comme une forme ovale sur l'écran pixelisé du radar d'un navire de pêche japonais avant d'apparaître comme un véritable corps. Il faudra d'ailleurs attendre la moitié du film pour que le corps de la créature soit entièrement reconstituable par le spectateur à partir des différents segments de corps qu'il aura vu. Godzilla semble tout d'abord exister « partout », sans être visible, cela grâce à une utilisation particulière du hors-champ, dont la présence est renforcée par les nombreux regards des occupants du navire qui scrutent chacun dans une direction différente l'arrivée du danger. Une griffe transperce alors la coque du bateau puis une immense queue vient percuter la cabine. C'est tout ce que nous verrons de cette toute première apparition partielle. Il faudra attendre la seconde apparition pour que la créature émerge de l'eau comme si elle franchissait la surface du visible pour attaquer la ville. Elle n'est toujours pas montrée entièrement, mais de nouveaux segments de son corps sont apparus : des pattes, une gueule, un dos – on remarquera d'ailleurs le même procédé dans *King Kong* et dans *The Tomorrow War* où la créature est exposée progressivement par fragments de corps. Notons alors que cette apparition repose sur le procédé du suspense permis par le fait que le spectateur sait qu'une chose dangereuse approche (elle a attaqué le bateau au cours de la première apparition), sans que les personnages ne sachent exactement de quoi il s'agit. Comme la fameuse leçon d'Hitchcock et de la bombe, il y a suspense dans une situation où le spectateur sait qu'un engin explosif a été placé dans une foule alors que cette même foule n'en a pas connaissance²⁵. Ce dispositif montre bien ici l'attention particulière accordée à cette nouvelle apparition de la créature de synthèse qui fait événement et qui se présente quand un moment particulier qui nécessite la mise en place de suspense et une découverte progressive.

Le singe géant de *King Kong* est quant à lui attiré par un rituel mis en place par la population locale de l'Île du crâne (aussi appelée *Skull Island*) qui se rend visible et audible à l'aide de grands feux et de percussions. Ils semblent invoquer la créature comme une divinité, comme une créature venue d'ailleurs – ce qui est le cas étant donné son ontologie numérique qui la fait provenir d'un autre lieu que le tournage du film. Un immense fossé sépare cette civilisation de la forêt d'où la créature arrive tout d'abord sous la forme d'une sombre silhouette dans la brume, puis apparaît progressivement à l'aide de différents gros plans réalisés sur ses membres. Le danger de la créature est de ce fait immédiatement représenté par la configuration

²⁵. Voir François TRUFFAUT, *Hitchcock/Truffaut*, Paris, Robert Laffont, 1966.

de l'espace diégétique qui la met à distance des personnages, mais aussi par une utilisation particulière de la lumière qui ne dévoile pas les détails de son corps et renforce son étrangeté.

Nous pouvons donc rassembler ces quatre apparitions sous la question de la révélation progressive. On remarque aussi que des dispositifs narratifs et filmiques sont mis en place au cours de chaque apparition pour marquer l'arrivée de la créature. On notera par exemple l'utilisation du suspense, mais aussi la ponctuation de l'apparition par la musique faisant de la première apparition de la créature un événement diégétique et esthétique marquant. Les créatures de synthèse apparaissent ainsi par fragments pour ensuite apparaître dans leur totalité, ou presque, et ainsi exister en tant que corps et non plus en tant que partie. Leur révélation possède alors une dimension monstrueuse, dans la mesure où elle dissocie la créature de synthèse du reste du film en l'exposant comme un élément particulier. Cette présentation renvoie alors de nouveau à la définition du monstrueux, mais cette fois-ci en tant que ce qui s'écarte des normes habituelles.

2. Une monstruosité codifiée et héritée

La représentation des créatures de synthèse semble aussi hériter de codes particuliers propres à la représentation de la monstruosité dans les autres arts et dans l'imaginaire commun. « Les monstres abondent, mais ils sont difficilement repérables tant la monstruosité peut s'incarner aujourd'hui dans toutes les formes imaginables »²⁶, expliquait Jacques Goimard. Si cette observation incite à étudier la notion de monstruosité des créatures de synthèse dans ses moindres recoins, elle nous permet aussi d'affirmer que nos créatures apparaissent avant tout comme des monstres et ne s'en cachent pas. Au premier visionnement de ces premières apparitions, nous n'avons pas eu de difficulté à prendre conscience de la monstruosité de nos créatures, mais il nous faut cependant chercher à comprendre pourquoi. Ce qui nous intéresse ici, ce n'est pas la tératologie, à savoir l'étude des malformations biologiques, mais « le monstre comme sujet d'une violation des normes supposées humaines à un moment précis de l'histoire d'une civilisation »²⁷.

²⁶. Jacques GOIMARD, « Le thème du monstre », in *La grande anthologie du fantastique*, coll. « Omnibus », 1996, vol.ii, p. 911-921.

²⁷. Roger BOZZETTO, « Monstres et monstruosités », in *Le fantastique dans tous ses états*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, coll.« Textuelles », 2013, p. 109-189.

Les tailles démesurées de Godzilla ou de Kong²⁸, font de ces créatures des monstres par définition. Le monstrueux est en effet « ce dont la conformation est contre nature » selon le dictionnaire du CNRTL, mais ce n'est pas tout. Godzilla se meut au milieu des *buildings* en détruisant tout sur son passage et sa position scénaristique fait appel à la thématique très répandue du monstre géant attaquant la ville – il s'agit souvent d'une grande capitale ou d'une grande ville économique symboliques de l'essor de la société capitaliste. Le corps de synthèse monstrueux agit, détruit, avance, et tue sans motivation. Les corps munis de dents, de piques et de griffes des aliens d'*Alien: Covenant* et de *The Tomorrow War* en font de même et c'est surtout la cruauté de leurs actions qui fait de ces deux derniers corps des monstres : ils sont visuellement conçus pour tuer et n'existent d'ailleurs pas pour autre chose dans les films. Néanmoins, si l'on dépasse ces simples apparences, on découvre que leur représentation est aussi monstrueuse, c'est pourquoi nous allons tenter de mettre en avant certains codes esthétiques que la représentation de nos créatures afficherait et dont elle a probablement hérité.

Plus que les couleurs qui peuvent participer à la création d'une atmosphère, c'est surtout une utilisation particulière de la lumière qui semble caractériser ces créatures et hériter des multiples représentations monstrueuses de notre imaginaire commun et de celui de l'histoire de l'art. En effet, la nuit et l'obscurité sont des motifs particuliers de ces représentations issues d'un imaginaire collectif associant la nuit au danger. C'est par exemple lors d'une nuit orageuse que la créature de *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) prend vie et s'enfuit. La créature se cachera alors de jour et commettra ses atrocités de nuit. En peinture, nous pouvons faire appel au tableau de Johann Heinrich Füssli, intitulé *Le cauchemar* (1781), ou au célèbre *Saturne dévorant un de ses fils* de Goya (environ 1820) arborant tous deux un arrière-plan d'un noir profond (Figures 3-4). Au cinéma, les apparitions monstrueuses de nos créatures de synthèse font bien sûr appel aux nombreux films de monstres du milieu du XXe siècle comme *L'étrange Créature du lac noir*, ou les différentes versions de Dracula. Il semblerait alors que nos objets d'étude usent aussi de ces codes de représentation associés au danger et à la monstruosité.

²⁸. On utilisera dans ce travail le mot « Kong » pour désigner la créature et le terme « *King Kong* » en italique pour faire référence au film.



Figure 3



Figure 4

La séquence post-générique de *Godzilla* s'ouvre sur un éclair bleuté scindant le premier plan du film en deux. Un bateau arpente une mer agitée sur laquelle pèse une nuit noire. Ce bleu peut alors rappeler celui utilisé pour colorer la pellicule noir et blanc et suggérer la nuit au temps du muet, comme dans le *Nosferatu* (1922) de Murnau. Le *protomorphe* d'*Alien : Covenant* apparaît dans une sombre cavité du plafond d'une pièce éclairée à la lueur de bougies, tandis que les créatures de *The Tomorrow War* sont aussi dissimulées dans les cavités du plafond effondré d'une cage d'escalier. Kong, quant à lui, apparaît dans la nuit, éclairé très faiblement de face par la faible lueur des feux qui se trouvent loin devant lui, à tel point qu'il apparaît comme une gigantesque masse noire dont on distingue seulement les contours. Ces quatre apparitions usent ainsi toutes de l'obscurité.

Si cette utilisation particulière de la lumière s'avère être un élément majeur de la première apparition codifiée de nos créatures de synthèse, il semblerait aussi que lorsque le sujet monstrueux n'est pas humain, un soin particulier soit accordé à le faire apparaître par fragments. Nous pouvons de ce fait associer la fréquente thématique de l'obscurité à celle de la dissimulation. On ne peut tout d'abord pas voir le gorille de *King Kong* en entier lorsqu'il apparaît dans l'obscurité en raison de son gigantisme et du cadrage utilisé. Il s'agit d'un plan large présentant le personnage humain d'Ann Darrow ligoté à un ponton de bois sur la gauche du cadre et la créature à droite.

La jeune femme a été capturée par le peuple de l'île du crâne pour servir d'offrande à la créature. Lorsque cette dernière apparaît, le corps d'Ann semble minuscule et quand le gorille se relève après être entré dans le champ avec fracas, le haut de son corps franchit progressivement les limites du cadre : c'est comme si l'échelle maximale du cadre ne pouvait pas le contenir. On observe alors des similarités avec l'apparition de Kong dans *Kong: Skull*

Island. Au crépuscule, son imposante masse sombre apparaît depuis le vide d'un précipice. Ses immenses mains s'abattent tout d'abord à tour de rôle sur le sol, puis son crâne émerge de derrière une corniche. On ne distingue alors ni ses yeux ni sa bouche, tout comme dans le film de Peter Jackson. L'utilisation de la lumière dans ces deux séquences permet ainsi de dissimuler le visage de la créature et de la faire apparaître comme une silhouette anonyme qui en plus de cela est ensuite fragmentée par le montage. Elle nous apparaît alors comme une figure monstrueuse et effrayante.

Les créatures de synthèse sont aussi des monstres dans la mesure où leur représentation fait appel au genre et à l'esthétique de l'horreur. *Alien: Covenant* hérite tout d'abord du premier film de la franchise *Alien*, classé film horrifique selon IMDb, mais aussi selon différents écrits²⁹. Cette fois-ci, le film s'éloigne de l'espace oppressant et unique du vaisseau spatial où se déroulait l'action du premier volet et tend vers le film de conquête et d'aventure, mais bascule à certains moments dans le domaine de l'horreur. Il fait certes référence au premier film avec l'apparence des œufs de *xénomorphes* et celle des créatures rappelant les *designs* de Hans Ruedi Giger, mais il utilise aussi certains codes propres au genre. Par exemple, la première apparition de la créature se fait dans un environnement particulier où la lumière est faible et où l'atmosphère est angoissante – cela étant renforcé par le silence. Des ustensiles scientifiques sont visibles dans le décor et convoquent un imaginaire commun dont fait partie la légende de Frankenstein ou *Les Yeux Sans Visage* (1960) de George Franju. Lorsque le *face hugger* – créature mythique du premier volet de la franchise qui insémine les corps pour donner naissance aux dangereux aliens – saute au visage d'un soldat, nous sommes face à un *jump scare* : une figure esthétique classique du film d'horreur qui consiste à couper brusquement le plan en cours pour présenter une image percutante afin de faire « bondir de peur » le spectateur. Notons aussi la présence de séquences faisant référence au sous-genre horrifique du *slasher*, comme lorsqu'une des protagonistes meurt égorgée par une créature après qu'elle se soit dévêtue pour soigner ses blessures et se laver³⁰.

La figure de la *scream queen* réussit même à ancrer le *King Kong* de Peter Jackson dans le genre horrifique un court instant. Lorsqu'Ann est face au gorille, un *travelling* avant resserre l'échelle du plan sur son visage pendant qu'un cri strident déformant ses traits émane de sa bouche grande ouverte. Le terme « *scream queen* » est en effet utilisé dans le langage courant,

²⁹. Voir Roger LUCKURST, *Alien*, Talence, Akileos, 2016 ; Ian NATHAN, *Alien : Genèse d'un mythe*, Paris, Huginn & Muninn, 2020.

³⁰. Voir Eric DUFOUR, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses universitaires de France, 2006.

mais aussi dans le milieu plus scientifique, pour désigner le stéréotype de la jeune femme en détresse qui se met à crier. Une des premières *scream queen* pourrait alors être le personnage féminin de la fameuse séquence de la douche de *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960).

Le genre de l'horreur et son esthétique sont cependant moins présents dans *The Tomorrow War* et *Godzilla*, même si on retrouve dans la caméra portée de la première apparition du premier film, une certaine utilisation de l'appareil de prise de vue rappelant l'esthétique du *found footage* du *Project Blair Witch* (1999) ou de *Rec* (Jaume Balagueró et Paco Plaza, 2007)³¹. Pourtant, un motif nous permet de faire le lien entre ces apparitions et leur monstruosité. En effet, lors de l'apparition d'*Alien : Covenant*, les yeux des personnages sont rivés sur la créature et leur visage semble comme paralysé par la peur. On retrouvera alors ce motif de manière systématique en présence de chaque créature de synthèse.

3. Suspension de l'action et *travelling* avant sur le visage figé de l'acteur regardant

Nous venons de distinguer quelques codes de représentation qui contribuent à la monstruosité de la créature de synthèse. Toutefois, le motif récurrent du *travelling* avant sur le visage figé de l'acteur regardant semble participer à une suspension de l'action propre à la première apparition de la créature et à sa monstruosité. Nous pensons alors que ce motif est lié à l'horreur que nous venons d'aborder et qui réside dans l'effroi qui survient lors de la visualisation de la créature ; mais il nous permet aussi de poursuivre notre réflexion sur le « faire événement » monstrueux de la créature de synthèse.

Comme l'écrivait Éric Dufour, le cinéma d'horreur « se caractérise par la suspension de l'action au profit d'une situation bloquée qui demeure la même du début à la fin du film »³² ; c'est une loi de l'horreur qui intervient « au moment où la seule possibilité pour le protagoniste consiste à *voir ce contre quoi il ne peut rien faire* »³³. C'est « la passivité par excellence, loi fondamentale d'une horreur qu'on peut montrer en toute impunité et où le spectateur occupe la place d'un protagoniste incapable de réagir adéquatement »³⁴. Si l'on applique cette théorie, non pas au film entier, mais à la première apparition de la créature de synthèse, on remarque immédiatement la correspondance avec les propos de Dufour. En effet, lorsque la créature

³¹. Il s'agit là de deux films d'horreur à l'apparence « amateur » très connus par les fans de *found footage* ; genre qui consiste particulièrement ici à faire croire que le film n'est que la simple diffusion d'images filmées par un caméscope tenu à la main retrouvé dans de mystérieuses conditions.

³². ERIC DUFOUR, *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses universitaires de France, 2006, p. 56.

³³. *Ibid.* p. 167.

³⁴. *Ibid.*

apparaît, le film semble s'arrêter au moment précis où le visage du personnage se fige face à cette apparition. Ce motif marque le moment à partir duquel la situation n'évoluera pas avant la prochaine séquence. La créature fait alors événement sur la fiction et bloque la narration en scellant le destin d'un des personnages. Dans le cas de *Godzilla* par exemple, une fois que le regard d'un vieux pêcheur est fixé sur l'écran par un *travelling* avant sur son visage en plan épaupe, il lui est impossible d'échapper à la créature fonçant sur lui. Cet aspect de l'apparition fait alors appel à la monstruosité, dans le sens où il suspend l'action – ou rend le personnage passif comme l'expliquait Dufour – qui est pourtant le moteur principal de ce genre de film. Ce « blocage » bouleverse de ce fait l'« ordre naturel » de la narration, mais aussi sa réception, car il met le spectateur dans une position d'attente d'une reprise dramatique. On ajoutera alors que cette monstruosité – ou cette horreur – est accentuée par le cadrage, car selon Frédéric Astruc, « l'horreur c'est le gros plan (ou gros pan) d'un visage, ce cadre plein d'une gueule qu'on reçoit "plein la gueule" »³⁵.

Ces difformités, ces chimères, ces transgressions de l'ordre naturel ou humain, des règnes comme l'animal le végétal et l'humain, des états comme ceux de la vie et de la mort dans le cas des vampires ou des zombies, sont placés sous le signe de la laideur, du hideux, de la répulsion. Elles tendent en général à provoquer chez le lecteur après l'étonnement ou la sidération, non pas l'admiration, mais la peur, la terreur, l'horreur, l'épouvante.³⁶

Le monstre, c'est aussi ce qui sidère. Dans *Le Secret de la pyramide*, « le premier long-métrage de fiction à proposer la représentation d'un personnage anthropomorphe entièrement synthétique »³⁷, l'apparition du chevalier du vitrail présente déjà ce motif lorsque le révérend interprété par Donald Eccles se fige et observe bouche bée le vitrail en train de se transformer. Selon le jeune chercheur Jacques Demange, « cette utilisation du regard comme un moyen propre à l'évocation de l'imaginaire se retrouve dans un grand nombre de productions mettant en scène une relation entre un acteur en chair et en os et un *synthespian* (terme anglo-saxon communément employé pour désigner les personnages de synthèse, contraction de *synthesis* [synthèse] et de *thespian* [acteur de théâtre]) »³⁸. Or, on le repère aussi dans un film contemporain comme *Alien : Covenant* où la créature n'est que *synthesis* et non *thespian*, car elle n'a pas bénéficié de la performance d'un acteur au cours de son processus créatif.

Lors de la première attaque du *protomorphe* devenu adulte, un personnage au sol et blessé est filmé en plongée. La souffrance lui fait plisser les yeux, mais soudain il les écarquille

³⁵. Frédéric ASTRUC, *Représenter l'horreur*, Paris, Rouge Profond, 2015, pp. 110-111.

³⁶. R. BOZZETTO, « Monstres et monstruosité »..., *op. cit.*

³⁷. Jacques DEMANGE, « L'acteur de cinéma et l'image de synthèse : Entre (re)mise en jeu et mise-en-scène(s) », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 135.

³⁸. *Ibid.*

et cesse de bouger. Le film s'arrête un instant, respire, tandis que le plan est aussi immobile que le personnage stupéfait. De façon encore plus marquée, au cours de la première apparition de *The Tomorrow War*, la caméra qui est portée tout au long de la séquence et tremble sans arrêt, se fixe dans un point de vue presque zénithal et film un personnage immobile regardant avec insistance vers le segment de hors-champ se situant derrière la caméra. La suspension de l'action est ici présente à la fois dans l'immobilité du personnage, mais aussi dans la paralysie de l'appareil de prise de vue. Que se passe-t-il alors si un *travelling* avant est combiné à cette action de filmer le regard d'un personnage en direction de la créature hors champ ?

Il semblerait que le mouvement vers l'avant du *travelling* ou du *zoom* renforce encore la monstruosité de cette apparition qui suspend déjà l'action et met le moment de révélation de la créature de synthèse en marge des entrées dans la fiction de personnages plus communs. On observe par exemple ce motif du *travelling* avant dans *King Kong*, lorsqu'Ann est ligotée au ponton de bois face à la forêt. Un plan de trois-quarts-face filme la protagoniste regardant au loin, puis, par le biais d'un raccord-regard, on voit une silhouette mouvante dans les arbres. S'ensuit un enchaînement de plans de la femme qui observe tout autour d'elle, apeurée. Soudain, la créature de synthèse surgit de la forêt. Elle nous est alors présentée à partir du point de vue de l'actrice entre deux raccords-regard. Ainsi, lorsque le personnage regarde en direction de la première main géante qui se pose au sol, cette même main est filmée depuis son point de vue. Il en va de même pour la seconde. La créature est alors présentée dans un plan large, mais pas assez large pour que nous la voyions en entier. L'appareil de prise de vue entreprend ensuite un *travelling* sur le visage d'Ann, regardant stupéfaite la créature pendant que la musique souligne cet instant à l'aide d'une note montante et tenue de cordes frottées. Le *travelling*, à cet instant particulier du film, marque l'entrée (en force) de la créature dans la fiction, mais représente aussi une pénétration de la figure de l'actrice lorsque le même mouvement vers l'avant est opéré pendant qu'elle crie et de ce fait ouvre grand la bouche. Ce motif renforce ainsi la monstruosité du corps de synthèse qui pénètre la fiction avec violence.

La vision de la créature semble ici avant tout devoir passer par le regard d'un des personnages, comme si son apparition devait être autorisée, comme si le regard était la clé pour débloquent son image. La créature n'apparaît pas comme un personnage classique qui entrerait simplement dans le champ par un des bords du cadre ou se trouverait déjà dans le champ sans qu'il n'y ait eu de raccord-regard au préalable. Elle est avant tout le sujet d'un regard, avant d'être une image et un corps faisant partie de la fiction. La créature de synthèse ne semble donc pas pouvoir exister pour elle-même et serait légitime d'exister au sein de la fiction seulement

dans le cadre de ses relations avec les personnages classiques et physiques joués par des acteurs. Si l'on approfondit cette hypothèse, on remarque qu'elle est vérifiée systématiquement au cours de la première apparition de la créature dans les autres films que nous avons déjà étudiés et fait ainsi de la créature une figure hors norme et donc monstrueuse.

4. Les différents types de corps de synthèse à égalité ?

Nous n'avons cependant pas encore fait de distinction entre les différents types de corps des créatures étudiées dans les paragraphes précédents. Comme présenté dans l'introduction de ce travail, il est important de dissocier le corps conçu entièrement numériquement, c'est-à-dire totalement généré par ordinateur, et le corps numérique ayant bénéficié de la captation d'un corps physique qui a réellement existé sur le tournage et qui devient donc, non plus un corps généré par ordinateur, mais un corps dont la création est assistée par ordinateur. Il est alors important de préciser qu'au cours de la première apparition de la créature de synthèse, sa représentation est monstrueuse – peu importe le type de corps utilisé. En effet, les corps entièrement numériques d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War* comme ceux ayant bénéficié de l'empreinte d'un corps physique dans *Godzilla* ou *King Kong* sont représentés comme des monstres selon des codes bien précis que nous avons détaillés. Ces quatre apparitions sont aussi à rassembler sous le prisme du motif de la suspension de l'action et du *travelling* sur le visage d'un acteur regardant la créature hors champ et qui présente le corps numérique comme un corps monstrueux, quelle que soit la technologie de conception utilisée.

Cependant, le motif du raccord-regard que nous venons d'étudier est utilisé différemment selon les films si l'on étend notre corpus au monument du cinéma numérique qu'est *Avatar*. En effet, le raccord-regard n'a pas les mêmes enjeux s'il s'opère entre un visage horrifié en gros plan et la créature, ou s'il intervient seulement après un plan moyen d'un personnage plus serein, voire émerveillé. Le raccord-regard lors de la première découverte des corps de synthèse d'*Avatar* diffère ainsi des autres représentations monstrueuses observées précédemment. Notons alors que nous avons utilisé le terme « découverte » plutôt que celui d'« apparition ». En effet, la notion d'apparition possède une connotation surnaturelle tandis que celle de découverte consiste seulement à mettre à jour une personne ou une chose jusque-là cachée ou inconnue. Dans le cas d'*Avatar*, l'intégration de la créature de synthèse à la fiction est faite de manière qu'il n'y ait rien de surnaturel. La créature, à savoir l'avatar, a été présentée sous tous ses angles oralement avant la première séquence où elle pourra être vue. Au cours de celle-ci, la découverte des corps géants et bleus n'est pas du tout spectaculaire ni hors norme et

ne présente pas ce motif de « blocage » de la narration, de destin figé, ou de vue subjective de la créature. Ainsi, contrairement à *Alien : Covenant* ou *King Kong* où les personnages sont horrifiés, *Avatar* évacue les codes de représentation monstrueux des créatures de synthèse et nous montre que malgré notre démonstration, tous les corps numériques ne sont pas en apparence monstrueux lors de leur première apparition. On notera donc qu'il y a des différences selon les types de corps observés et que l'un d'entre eux semble être particulièrement propice pour poursuivre notre réflexion sur la monstruosité de la créature de synthèse : le corps entièrement conçu numériquement.

Chapitre II. Une monstruosité accrue du corps entièrement conçu numériquement ?

Le corps entièrement conçu numériquement semble se distinguer du corps ayant bénéficié de l’empreinte d’un sujet en chair et en os. En effet, lors de la création informatique de la créature, les équipes d’infographistes³⁹ peuvent par exemple utiliser la captation du mouvement d’un sujet sur le tournage dans un espace qui s’appelle « le volume » à l’aide de la technologie de la *motion capture*.

Sur le plateau de tournage d’un studio dont le plafond est recouvert de caméras, un acteur vêtu d’une combinaison monochrome sur laquelle sont accrochés des capteurs qui ont la forme de petites boules blanches, exécute une scène qu’il a déjà jouée. Ce que filme le réalisateur n’est pas ce qui sera montré à l’écran. La combinaison deviendra une forme de synthèse détournée, c’est-à-dire visuellement exportée de son lieu d’origine, pour venir s’inscrire dans un autre espace filmé au préalable. Ce lieu étrange qui se rapproche d’un studio de cinéma, mais qui en diffère néanmoins est communément appelé le « Volume ». Étrange lieu de tournage en effet, puisque, au lieu de diriger une scène, cinéaste, acteur(s) et animateurs cherchent à développer une action *a priori* isolée de tout contexte narratif. Sur le plateau du « Volume », on marche, on court, on manie des accessoires incomplets à l’intérieur de décors restés à l’état d’ébauches.⁴⁰

Les infographistes peuvent aussi capter la multitude de micromouvements du visage de l’acteur, à l’aide de l’évolution technologique de la *motion capture*, à savoir la *performance capture*, qui consiste à capturer en plus du mouvement du corps les moindres mouvements du visage de l’acteur à l’aide d’une minicaméra fixée à la tête de celui-ci. Cette technologie de plus en plus précise a permis à *Avatar* de révolutionner l’expressivité du corps de synthèse. La confection de nouveaux capteurs lumineux a aussi permis de capturer les performances des acteurs en extérieur réel dans *La planète des singes : les origines (The Planet of the Apes: Origins*, Rupert Wyatt, 2011), ce qui facilite ensuite leur immersion dans un environnement diégétique réalisé en prises de vues réelles et non recréé numériquement⁴¹. L’utilisation de ces deux techniques permet de donner à une création informatique un mouvement ayant réellement existé et ayant été réalisé par une personne matérielle, sur laquelle s’appliquait les lois physiques du monde dans lequel nous vivons. C’est en fait comme si ces techniques insufflaient un peu de vie aux créations numériques.

³⁹. Terme général utilisé pour parler de création graphique et de développement informatique depuis l’essor des technologies numériques.

⁴⁰. Jacques DEMANGE, « L’acteur de cinéma à l’ère du numérique : jeu, représentation et conceptualisation », Thèse de doctorat, Strasbourg, 2020, p. 128.

⁴¹. R. HAMUS-VALLEE, *Effets spéciaux, crevez l’écran ! op. cit.* p. 58.

Cependant, dans le cas d'une création entièrement numérique, les infographistes ne se servent pas de la captation d'un corps. Le corps tout numérique est donc ce corps entièrement conçu par ordinateur, sans matériau préexistant provenant de la captation d'un être vivant et ayant été présent sur le tournage du film. Nous pensons alors que les deux types de corps que nous venons de décrire ne possèdent pas les mêmes propriétés filmiques et c'est pourquoi nous aimerions étudier particulièrement le corps entièrement conçu numériquement, car il semble à première vue davantage monstrueux que le corps ayant bénéficié de l'empreinte d'un corps physique. Pour cela nous utiliserons particulièrement les films *Alien : Covenant* et *The Tomorrow War* qui usent tous deux des technologies de création informatique les plus récentes, en particulier *The Tomorrow War* qui en fait un usage massif. Pour démontrer notre hypothèse du corps entièrement conçu numériquement comme corps monstrueux par excellence, nous nous attacherons tout d'abord à détailler en quoi ce corps semble développé pour le mouvement et en quoi cette propriété trahit son immatérialité. C'est pourquoi nous verrons ensuite comment ce corps numérique tente de faire preuve à l'écran d'une certaine matérialité.

1. Un corps développé pour le mouvement

Le cinéma arbore depuis ses débuts des sujets humains qui font partie intégrante de ce médium aujourd'hui. Au cours de la sortie des usines Lumière en 1895, ce sont les différentes personnes qui défilent, qui intriguent le spectateur et le fascinent : leur rythme, leurs habits, leurs accessoires, etc. On pourrait aussi utiliser *Le repas de bébé* (1895) comme exemple pour témoigner de cette fascination pour le sujet humain, car on y voit Auguste Lumière lui-même et son épouse donner à manger à leur jeune fille. Pourtant, ce serait aussi le mouvement des arbres à l'arrière-plan qui aurait fasciné les spectateurs de l'époque. *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896) serait alors la première occurrence d'une fascination pour le mouvement en parallèle d'une fascination pour le sujet humain. Les nombreuses expérimentations sur le *travelling* des opérateurs Lumière poursuivent ensuite cette démarche avec, par exemple, une prise de vue réalisée depuis le toit d'un train en mouvement, ou celui d'un bateau dans le premier panorama du catalogue Lumière – à savoir la vue n°227 nommée *Panorama pris d'un bateau sur le Rhin à Cologne* et photographiée par Constant Girel le 21 septembre 1896 qui n'est autre que le premier *travelling* de l'histoire du cinéma pour certains chercheurs. Alors, n'y aurait-il pas toujours une forme de fascination pour le mouvement dans les films que nous étudions, et particulièrement en présence de corps entièrement conçus numériquement ?

Dans le cinéma de consommation courante que l'on étudie, le sujet humain et la parole dominant, même dans des films qu'on peut catégoriser dans le genre « Action ». En effet, les scènes spectaculaires étant très couteuses, de nombreuses séquences de dialogues viennent « remplir » les films de manière particulièrement artificielle. On remarquera alors dans ces films une certaine fascination pour le mouvement, dans l'enregistrement du passage d'un avion à réaction par exemple, ou dans les nombreuses courses poursuites en voiture où les sujets humains sont parfois effacés pour laisser place aux interactions entre les véhicules eux-mêmes. On peut ainsi appliquer cette lecture – quoiqu'un peu rapide – de l'histoire du cinéma au corps entièrement numérique de notre étude : il semblerait qu'il soit développé uniquement pour le mouvement alors qu'il s'agit là d'un corps et non d'un véhicule. Le corps tout numérique n'est pas joué, car il n'a pas été incarné par un acteur. Il n'est pas le véhicule d'un corps physique comme dans le cadre de l'utilisation de la *performance capture*, mais il est comme un véhicule sans pilote prenant l'apparence d'un corps.

Comme l'exprimait Michaël Crevoisier, l'image numérique « ne donne ni à penser ni à croire, mais seulement à réagir »⁴². Le corps numérique peut ainsi provoquer des *sensations* chez le spectateur en raison de sa spectacularité, mais ne semble pas conçu pour générer des *émotions*. L'émotion est à l'origine du visage ; en effet, « la composante comportementale la plus étudiée est sans doute l'expression faciale, considérée comme le canal majeur de communication émotionnelle tout simplement parce que le visage est une source considérable de "contact" à autrui »⁴³. Or, les créatures de synthèse d'*Alien Covenant* et de *The Tomorrow War* ne possèdent pas de visage, ou alors il n'est pas mis en avant. Dans le cas du *protomorphe* du film de Ridley Scott, la créature possède une tête avec une gueule munie de dents acérées, mais les yeux font défaut. Leur absence est alors problématique, car il s'agit pourtant d'un élément majeur de la génération d'émotions. Dans *The Tomorrow War*, les *white spikes* ont une tête présentant une gueule, mais possèdent aussi des yeux. Toutefois, cette tête n'est pour nous qu'une « face », à savoir une « surface descriptible et [simplement] offerte au regard de l'autre »⁴⁴, tandis qu'un vrai visage serait « la part intériorisée, identitairement assumée, qui permet la vraie rencontre morale et responsable avec l'autre »⁴⁵. Mais si la seule rencontre existant entre le corps de synthèse et le corps humain est celle de la confrontation, de la violence,

⁴². Michaël CREVOISIER, « La nouveauté de l'image vidéoludique », *Sciences du jeu*, 11, avril 2019, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02276427>, coll.« Que dit la philosophie des jeux vidéo ? ».

⁴³. Sandrine GIL, « Comment étudier les émotions en laboratoire ? », *Revue électronique de psychologie sociale*, 4, 2009, p. 15-24.

⁴⁴. Emmanuel LEVINAS, *Éthique et infini*, Fayard., Paris, 1982.

⁴⁵. *Ibid.*

il n'y aucune rencontre morale et responsable avec cette altérité numérique. Ainsi, si le visage c'est aussi « ce qui nous interdit de tuer »⁴⁶, nos créatures de synthèse entièrement conçues numériquement se présentent au contraire comme un danger à tuer à tout prix et n'ont pas cette lueur humaine dans le regard qui nous permettrait de ressentir une quelconque émotion pour elles. Si l'on compare alors les corps d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War* avec la mise en scène du corps de Kong, on constate une nette différence dans la façon de filmer le haut du corps.

Ces corps s'expriment par le mouvement et n'arrivent pas à s'exprimer à travers un visage ; ce qui est due en partie à la rapidité des coupes de montage. En effet, contrairement à *King Kong*, les aliens n'apparaissent que dans des scènes spectaculaires où il n'y pas d'autres enjeux que celui d'une confrontation entre les monstres et les humains. Les seules issues sont la vie ou la mort, la victoire ou la défaite. La mise en scène essaye alors désespérément de créer de la dynamique en proposant un montage éclectique avec de nombreux inserts, une multiplicité de points de vue et d'incessants champs-contrechamps. La très faible durée des plans ne permet alors pas au corps ou au visage de s'exprimer et c'est sous forme de *sensations* que nous percevons ces corps en mouvement.

Ils tendent presque à l'abstraction tant c'est uniquement leur déplacement rapide et fragmenté par le montage qui domine. La caméra tenue à l'épaule et tremblante renforce par exemple cette idée de mouvement désordonné et empêche une nouvelle fois les créatures de posséder un visage. En effet, on peut ici emprunter à Jacques Aumont l'idée de « dé-visager », c'est-à-dire d'ôter le visage, lorsque le corps de synthèse est filmé en gros plan et accompagné par de nombreux *travellings* où la caméra est secouée dans tous les sens⁴⁷. Ce serait ainsi la *spectacularité* qui s'exprimerait au détriment de la *visagéité*. De plus, si cette façon de filmer renforce la présence de la caméra, elle ne permet en aucun cas de donner corps à la créature de synthèse. On pourrait alors opposer à ce constat un moment de la première séquence d'apparition de *The Tomorrow War*, où, comme nous l'avons déjà mentionné, un personnage se fige et fixe du regard le haut de la cage d'escalier filmé en vue presque zénithale. Un *zoom* se rapproche alors lentement du visage de l'acteur tandis que le contrechamp de ce plan, aussi en *zoom*, se rapproche lentement d'une forme indistincte au plafond. Ce *zoom* se termine alors sur le visage d'un *white spike* en « plan épaule ». Or, nous sommes typiquement face à cette « gueule qu'on se prend "plein la gueule" »⁴⁸ décrite par Astruc, qui ne nous est présentée de

⁴⁶. *Ibid.*

⁴⁷. Jacques AUMONT, *Du visage au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1992.

⁴⁸. F. ASTRUC, *Représenter l'horreur...*, *op. cit.*

cette manière que pour accentuer sa laideur. L'utilisation de ce *zoom* est aussi perverse et monstrueuse dans la mesure où ce motif tend à se rapprocher au plus près de cette face qui nous était pourtant inaccessible, dans le but de nous en mettre « plein la vue » à l'aide d'un rapprochement mécanique et contre nature.

Cependant, cette absence de visage du corps de synthèse ne nous étonne pas pour autant car il n'a en effet pas été créé à partir de la captation d'un authentique corps ou d'un authentique visage. La *performance capture* a été développée après la *motion capture* pour plusieurs raisons, en partie car la dernière ne permettait pas d'assurer la captation du visage de l'acteur en mouvement : les caméras n'avaient pas une assez haute définition et n'étaient pas assez petites pour pouvoir être accrochées sans gêne à la tête de l'acteur. La conception de la *performance capture* découle donc de l'utilisation de la *motion capture* et de ses manques : le visage était la clé pour donner naissance aux corps numériques les plus « réalistes », mais il représentait aussi le plus grand défi des infographistes. Finalement, pour les équipes des studios d'effets visuels, créer le mouvement est aujourd'hui une tâche « facile » tandis que donner des émotions à un corps de synthèse est bien plus complexe.

Le corps numérique s'écarte ainsi de la problématique de l'*émotion* pour favoriser le mouvement, ce qui selon nous est la caractéristique principale de ce type de corps. Les corps bénéficiant de l'empreinte d'un acteur sont comme alourdis par le poids de ce second corps, contenu dans un seul. Le corps entièrement conçu numériquement, à l'inverse, est allégé de cette présence et expose une habilité et une vivacité hors norme. Les mots de Bertolt Brecht lorsqu'il écrivait que le cinéma est « un art dont le contenu est une combinaison du monde et d'une meilleure version du monde »⁴⁹ refont alors surface : mêlant corps humain en prises de vue réelles et corps entièrement numérique, les films que nous étudions proposent un corps provenant du monde réel et un corps fictif dopé aux *bits* numériques. Les aliens d'*Alien Covenant* et de *The Tomorrow War* se déplacent en permanence et toujours sous la forme d'une course, contrairement, par exemple, à Kong ou Godzilla. De plus, leurs déplacements sont rapides, ce qui est visuellement représenté par la grande quantité de flou de mouvement de leur corps à l'écran renforçant leur caractère incertain (Figures 5-6). Ces déplacements sont aussi multiples et trahissent leur immatérialité : ils escaladent, sautent, courent dans des endroits inaccessibles pour le corps humain et toujours dans des conditions extrêmes. Dans *Alien Covenant* par exemple, la créature de synthèse poursuit un vaisseau en train de décoller, saute

⁴⁹. Dana POLAN, « Brecht et la politique du cinéma réflexif », *Période*, 2015.

une fois qu'elle se situe sous celui-ci qui est déjà à une certaine hauteur, puis s'y accroche la tête en bas. Elle se déplace ensuite toujours à l'envers sous la coque du vaisseau en plein vol pour gagner le cockpit et attaquer le pilote. Cette habilité et cette vivacité du corps numérique sont même exagérées dans *The Tomorrow War* où les créatures nagent et volent en plus de tout ce que nous avons déjà décrit.



Figure 5



Figure 6

Notons aussi que ce corps numérique n'est pas personnifié. Comme nous avons tenté de le figurer à travers la précédente métaphore du corps comme véhicule sans pilote, le corps entièrement numérique de nos aliens est en apparence organique, mais ses capacités de mouvement hors normes et leur absence de rationalité les rapprochent davantage de la machine, plutôt que du statut de personne. Leur organicité est ainsi paradoxale. Ces corps-machines ne seraient donc pas vivants, car dépourvus de pensée, mais leur acuité particulière pour le mouvement leur confèrerait une grande vivacité.

Le corps tout numérique s'écarte donc du corps classique du cinéma qui existe avant tout pour interagir avec d'autres sujets. Le corps humain moderne s'était par exemple détaché de cette tendance du cinéma classique à reposer sur la parole et le discours tandis que des cinéastes modernes expérimentaient l'errance du corps moderne. Le corps numérique n'est pourtant pas un flâneur, il agit avec un but, celui de tuer, et c'est son unique relation au sujet humain. Les créatures de synthèse existent bel et bien dans le film et elles font en premier lieu partie de la diégèse. Scénaristiquement parlant, les corps tout numériques sont seulement une force de perturbation dans le sens où ils sont un atout pour le scénario seulement dans la mesure où ils représentent un danger pour les protagonistes. Leur objectif est inconnu et leur existence n'est pas motivée par une pensée, mais uniquement par une sorte de pulsion qui consiste à attaquer le corps humain. Cette monstruosité apparente et non dissimulée résume à elle seule la raison de l'existence de ces aliens. De ce fait, la représentation de ces corps de synthèse est binaire et ne réside que dans un rapport d'opposition simple entre antagoniste et protagoniste, sans aucun renversement possible. Associer ces corps numériques au danger absolu, c'est aussi maintenir l'effet visuel et la création numérique au statut d'étrangeté. La simplicité de leur existence n'est alors pas un atout qui permet de leur donner corps ; au contraire, elle les cantonne à rester des créatures artificielles dans les nombreux sens du terme. C'est alors dans l'interaction du corps numérique avec son environnement que va se jouer une certaine tentative de matérialisation, sans pour autant lui éviter le statut de force de perturbation monstrueuse.

2. Un irrépressible besoin de prouver sa matérialité

Les lieux leur sont très précisément indifférents [à propos des corps super-héroïques]. Ils semblent n'être là que pour offrir quelques résistances qui seront immédiatement surmontées, ignorées, dépassées. Et donc, s'encastrent - pour mieux se relever - dans la carlingue d'un avion, la façade d'un immeuble ou une falaise, traverser un mur, une porte d'acier, le tronc d'un arbre comme on traverserait un écran de fumée, c'est du pareil au même... C'est à chaque fois, l'action de formes et de forces déjà pleinement constituées, dans des lieux qui n'ont absolument aucun rôle à jouer dans leur actualisation.⁵⁰

Nous venons de voir que l'existence de la créature entièrement conçue numériquement est d'une grande simplicité et ne permet en rien de dissimuler son artificialité et ainsi sa monstruosité. Or, les relations que ces créatures entretiennent avec leur environnement nous permettent de nuancer ce propos. En effet, leurs actions sont la plupart du temps accentuées par une modification visuelle de l'environnement, comme l'affaissement du sol sur lequel le corps de la créature se pose ; ce qui fait étonnement écho à l'analyse de Benjamin Thomas sur le corps

⁵⁰. Benjamin THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu*, Strasbourg, Circé, coll. « Penser le cinéma », 2019. p. 221.

super-héroïque contemporain ci-dessus. Il est tout à fait normal que le poids d'un vrai corps entraîne des répercussions sur son environnement, mais ce corps de synthèse n'a pas existé sur le tournage et ces conséquences ont dû être simulées, ce qui demande un travail considérable de trucage et n'est pas anodin, car cet effort s'inscrit dans une démarche qui consiste à apporter un gain de matérialité au corps numérique.

La confection de corps imaginaires est la plupart du temps contrainte par la question du « réalisme » à laquelle s'applique aussi celle du photoréalisme, à savoir « la capacité de simuler non pas notre expérience perceptive et corporelle de la réalité, mais uniquement son image photographique »⁵¹ selon Lev Manovich. Ainsi, la quête principale d'un infographiste est de sans arrêt repousser les limites de cette impression de réalité procurée par le corps au spectateur, même si « le réalisme est conventionnel »⁵² selon Laurent Jullier et pas seulement lui. Cet objectif ne s'applique alors pas uniquement au corps, mais aussi aux interactions entre celui-ci et son milieu diégétique. Renforcer l'impression de matérialité du corps de synthèse, et donc justifier davantage son existence passe alors par l'altération du décor, et plus particulièrement par sa destruction.

Au cours de la toute première séquence d'apparition des *white spikes* de *The Tomorrow War*, une attention particulière est accordée à faire ployer les matériaux du décor sous le poids des créatures. Ainsi, lorsque celles-ci dévalent les murs d'une cage d'escalier, le béton de ces surfaces se désagrège lors de leur passage. Les barrières de sécurité des escaliers subiront le même sort lorsqu'une créature s'y agrippera pour bondir sur un soldat et la fera ployer sous son poids. Le cas est moins flagrant dans *Alien : Covenant*, mais on notera que dans la séquence que nous avons déjà mentionnée se déroulant sur le vaisseau, la créature vient heurter volontairement les vitres du cockpit pour les briser. Elle passera aussi à travers la vitre d'un engin de chantier spatial dans une séquence d'action se déroulant cette fois-ci à l'intérieur du vaisseau principal. La créature de synthèse semble alors entrer volontairement en conflit avec la matière pour prouver une forme de fausse matérialité.

La matérialité de ces corps se joue aussi dans la question de la trace. Ce constat ne s'applique pas seulement au corps numérique, mais rassemble sous la même bannière les deux types de corps observés. En effet, le corps utilisant la *performance* ou la *motion capture* est aussi sujet à l'artificialité. Le terrain d'existence des créatures serait donc préparé en suggérant

⁵¹. Lev MANOVICH, « Une esthétique post-média », *Appareil*, traduit par Pascal KRAJEWSKI, 18, 13 avril 2017, <http://journals.openedition.org/appareil/2394>, p. 365.

⁵². L. JULLIER, « L'ère numérique »..., *op. cit.*

le fait qu'elles aient existé à cet endroit grâce au motif de la trace, comme dans une des premières séquences du film *Godzilla* par exemple. Il en va de même pour les *white spikes* qui, avant d'exister sous forme de corps, existent dans l'idée de leur corps qui se dégage des piques blancs plantés dans le décor (Figure 7), faisant référence à leur nom et appelant leur présence⁵³.



Figure 7

La quatrième séquence de *Godzilla* s'ouvre sur le plan aérien d'un avion survolant le golf de San Miguel au Panama et transportant le jeune docteur en biologie Nick Tatopoulos. Après quelques plans de la descente de l'avion et de son arrivée, commence un long plan en *travelling*. Il débute dans les hautes herbes en plan rapproché où deux personnes utilisent des détecteurs de radioactivité. Après cette introduction thématique, l'appareil de prise de vue se déporte sur la gauche pour suivre un groupe de personnages descendant une petite colline, avec à sa tête le colonel Hicks accompagné de Nick. Toujours au sein du même plan, les personnages marchent en direction de la caméra, qui filme à présent les personnages de face tandis qu'ils échangent au sujet des recherches du jeune docteur prétendant qu'une exposition aux radiations peut augmenter la taille d'un individu de 70%. La caméra ralentit alors et se déporte à droite des personnages qui passent ainsi devant elle. L'appareil pivote ensuite sur la gauche à l'aide d'un panoramique et cadre de dos les personnages qui se trouvent maintenant dans un trou. Le colonel dit alors à Nick « Here is your sample »⁵⁴. Ce long plan se termine par une coupe qui présente Nick de face en plan poitrine surpris s'écriant « What sample ? »⁵⁵. Le contrechamp du plan précédent, toujours filmé avec une longue focale, nous montre ensuite le colonel qui lui

⁵³. Le terme « white spikes » se traduisant par « piques blancs » en français.

⁵⁴. « Le voilà votre échantillon » [Traduction libre]

⁵⁵. « Quel échantillon ? » [Traduction libre]

répond « You're standing in it »⁵⁶. Nick répond alors « I don't see it »⁵⁷. Si ces trois derniers plans dissociaient les personnages de leur environnement à l'aide d'une longue focale présentant très peu de profondeur de champ, un nouveau plan sert de révélation et figure la prise de conscience de Nick. Un grand *travelling* vertical s'élève au-dessus du personnage pour le filmer en vue zénithale. Il nous apparaît alors en tout petit et pataugeant dans une immense empreinte de pas. Un *travelling* se rapproche ensuite rapidement du personnage cadré à la taille pour filmer son visage bouche bée.

Tout d'abord, cette analyse nous permet de distinguer un premier temps de la séquence où le montage est absent et tend vers le plan-séquence. La forme choisie pour filmer la découverte de l'empreinte est celle de la « vérité ». En effet, l'imaginaire qui gravite autour de la figure du plan long évacuant le montage nous permet de dire que ce choix renforce la crédibilité de la découverte et s'inscrit dans une démarche qui consiste à préparer l'existence de la créature. Cette séquence nous propose alors une révélation, celle de la trace de la créature qui n'a jamais existé sur le tournage et qui n'a donc pu laisser aucune trace. Un soin particulier est pourtant accordé à la présentation de cette trace autour de laquelle tourne l'intégralité de la séquence. Celle-ci se poursuit en effet par un plan du biologiste déclarant qu'il s'agit d'une empreinte de pas et s'extasiant qu'il n'existe aucun animal de cette taille – cela n'existe peut-être pas, mais le film est justement en train de le faire exister. Le montage se fait alors de plus en plus rapide et saccadé, ce qui apporte un nouveau rythme à la séquence, qui va de pair avec la nouvelle dynamique apportée par la découverte de l'empreinte. Un autre scientifique apporte alors une cassette vidéo qu'ils introduisent dans un lecteur et qu'ils visualisent sur un petit écran de télévision. On y voit le bateau de la toute première séquence du film en train de couler à la suite de l'attaque de la créature. On y voit aussi le vieux cuisinier qui était présent lors de la première attaque et qui se trouve à l'image dans un lit d'hôpital, terrorisé. Sur un air de piano électrique ressemblant étrangement au thème du *Halloween* (1978) de John Carpenter, le cuisinier prononce le mot « Gojira »⁵⁸. Un rapide *zoom* cadre alors en gros plan le visage de Nick, puis un fondu enchaîné fait la transition entre son visage inquiet et un long *travelling* avant aérien survolant une succession d'empreintes géantes. Nous venons alors d'assister à la naissance de la créature comme elle l'avait déjà été suggérée dans le générique où l'on apercevait un œuf en train d'éclorre. Cette fois-ci, la créature a été nommée et sa présence a été actualisée grâce au motif de la trace.

⁵⁶. « Vous êtes juste dessus » [Traduction libre]

⁵⁷. « Je ne le vois pas » [Traduction libre]

⁵⁸. Terme original japonais transformé en « Godzilla » en français.

Comme nous l'avons vu un peu plus haut, le *travelling* avant sur le visage d'un acteur figé est un élément récurrent de l'apparition de la créature. Or, ce motif intervient ici sans même que la créature soit réellement présente dans cet environnement diégétique. Tout est alors mis en place pour donner une réelle impression de présence à la créature dans cette séquence, impression à laquelle s'ajoute celle de matérialité. Un intérêt particulier a donc encore une fois été accordé à représenter l'impact du corps de la créature sur l'environnement du film.

Nous avons déjà vu que la créature de *Godzilla* est avant tout un corps monstrueux. Notre récente démonstration sur le besoin de matérialité du corps de synthèse déplace cette monstruosité, mais l'accroît à la fois. Le corps de synthèse a en effet ce besoin de prouver sa matérialité alors qu'il est avant tout immatériel et s'écarte des normes habituelles du corps de cinéma. Il nous semble cependant important de nuancer notre récente démonstration sur la matérialité des créatures. En effet, il semblerait que le corps *a priori* « non monstrueux » d'*Avatar* subisse le même traitement. Après que le personnage de Jake se soit incarné pour la première fois dans son avatar, il observe en vue subjective ses nouveaux membres. Après cela, il quitte le laboratoire où il est présumé être maintenu en observation pour aller explorer les environs de la base. Il tombe alors sur deux autres corps de synthèse qui jouent au basket. Nous sommes déjà face à une sorte de démonstration des capacités de la création numérique qui ne semble pas pouvoir être passive. Il se met ensuite à courir de plus en plus rapidement dans un terrain d'entraînement. Ses pieds sont filmés et suivis en plan rapproché par un *travelling* arrière à hauteur du sol. Il arrive ensuite dans un potager où ses pieds, cette fois-ci filmés de dos, mais toujours en plan rapproché, laissent des traces dans la terre battue. Il s'arrête alors en dérapant sur le sol, ce qui provoque un jet de terre. Enfin, un gros plan nous montre ses pieds remuer avec plaisir le sol du potager. La mise en scène met ainsi l'accent sur les pieds de Jake foulant le sol et y laissant la trace de son passage. Son corps humain est paraplégique, et c'est avant tout le plaisir qu'il ressent en se servant à nouveau de ses jambes, grâce au corps de son avatar, qui motive cette séquence. Cependant, celle-ci permet aussi, avec ces nombreux plans rapprochés, de mettre en valeur la relation du corps de synthèse à son environnement, sur lequel il semble avoir un véritable impact. Le film de James Cameron réussit ainsi avec habileté à ancrer le corps numérique dans son environnement diégétique et à lui donner une impression de matérialité dont il avait besoin pour devenir un véritable personnage. Nous pouvons alors

emprunter à Benjamin Thomas l'idée que « la mise en scène fait de toute évidence le pari de la synesthésie pour réaffirmer que ce n'est pas un corps-image [...], mais bien un *corps* »⁵⁹.

Nous avons néanmoins vu dans le premier chapitre de ce travail que le corps des avatars s'émancipait de toute représentation monstrueuse contrairement aux aliens où aux bêtes déjà étudiées. Pourtant, ce besoin de matérialité et de représentation de l'impact du corps de synthèse sur son environnement intervient aussi dans *Avatar*. Le corps de synthèse est, malgré ses apparences, toujours étranger à son environnement diégétique et doit ainsi s'y intégrer, peu importe qu'il soit un monstre ou non.

Après avoir étudié la relation de la créature de synthèse à son environnement, nous ne pouvons que nous intéresser à la relation du corps de synthèse à l'espace – une relation à l'environnement ne pouvant exister que dans la mesure où un espace a été construit. La créature de synthèse, qu'elle soit entièrement conçue numériquement ou non, ne fait donc en premier lieu pas partie de l'environnement du film. Une relation à ce dernier est ainsi créée de toutes pièces avec plus ou moins de violence lorsque la matière s'altère à son contact par exemple, et passe par l'altération de ce même environnement. C'est la manière qu'ont les créatures de synthèse d'exister. Nous pouvons alors nous demander si leur rapport à l'espace en général est tout aussi conflictuel que leur rapport à l'environnement.

⁵⁹. B. THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu...*, op. cit. p. 145.

Chapitre III. Un rapport à l'espace conflictuel

Une autre forme de monstrueux du corps de synthèse intervient dans son rapport à l'espace. Il semble en effet entretenir un rapport particulièrement conflictuel avec ce dernier qui n'arriverait pas à le contenir. Ses propriétés, comme sa grande mobilité, donneraient alors naissance à des formes particulières qui s'écarteraient par exemple des normes habituelles de mise en scène et perturberaient la lecture de l'espace. La créature de synthèse n'a pas existé véritablement sur le tournage. Ses interactions avec l'espace du film sont donc créées de toutes pièces et ne sont pas à l'origine de vraies interactions. Qu'elle soit un corps entièrement conçu numériquement ou un corps ayant bénéficié de la capture d'une performance actorielle, la créature de synthèse semble malléable à l'infini, et ses proportions ou ses mouvements sont par exemple paramétrables. Toutefois, si la conception numérique nous paraît infinie, elle ne peut être sans contrainte. Fort de cette piste de réflexion, nous ne pouvons que nous lancer dans l'étude détaillée du rapport particulier qu'entretiennent les créatures de synthèse avec l'espace cinématographique.

1. Un espace du plan ne parvenant pas à retenir le corps numérique

Tout d'abord, considérons l'espace du plan uniquement comme ce qui est délimité par le cadre, et non les autres espaces pouvant exister hors champ. Cette zone visible accueille la créature ainsi que le corps humain, mais il semblerait que le corps de synthèse présente un rapport différent à la frontière du cadre que les corps plus communs, et que l'espace du plan ne parvienne pas à le retenir. On distingue deux cas de figure selon qu'il s'agit d'un corps géant dans le cas de *King Kong* et *Godzilla* ou d'un corps à dimension plus humaine, mais aussi plus mobile dans *Alien : Covenant* et *The Tomorrow War*.

Le corps géant présente des problèmes d'échelle, en particulier lorsqu'il interagit avec un sujet humain. L'échelle des plans filmant ces corps ne parvient pas à se détacher de l'échelle traditionnelle utilisée pour filmer les humains et met ainsi en marge le corps de synthèse. Par exemple, dans *Godzilla*, lorsque différentes personnes prennent la fuite au milieu de taxis accidentés filmés à hauteur d'homme, l'immense pâte du reptile s'abat sur la route depuis le haut du cadre. Cette partie du corps de synthèse occupe alors au moins un tiers du visible dans le plan. De même, lorsque la créature traverse une autoroute, la prise de vue réalisée depuis le siège arrière d'une voiture comme si elle était à la place d'un passager ne nous permet de voir que quelques fragments du corps numérique.

Dans le cas de *King Kong*, l'échelle est encore plus contrainte par la perception humaine. Rappelons-le, le corps du gorille géant est fragmenté au cours de sa toute première apparition. Il apparaît sous forme de silhouette dont on ne voit pas le haut du corps, puis des plans serrés présentent ses mains uniquement. Contrairement à *Godzilla*, c'est aussi depuis le point de vue de la protagoniste que nous voyons le corps de la créature sous forme de fragments et non plus seulement à partir d'une échelle de plan adapté au corps humain. C'est donc à partir du regard d'Ann que nous percevons la créature comme monstrueuse. En effet, lorsque le gorille entre dans le champ pour la première fois, il est dissimulé par la brume, mais apparaît en entier – à savoir de la tête au pied. C'est seulement ensuite et à partir de l'instant où Ann aura posé son regard sur lui que son corps apparaîtra comme fragments disproportionnés et monstrueux. Le point de vue utilisé pour montrer la créature serait donc en partie à l'origine de sa monstruosité.

La séquence fourmille de raccords regards entre des plans de la protagoniste regardant horrifiée en direction de la créature et des plans découpant le corps de Kong. On distinguera alors les gros plans des mains de la créature filmés en vue subjective et donc véritablement depuis l'intérieur du corps d'Ann, des plans larges présentant la protagoniste en entier et de petite taille dans le champ tandis que la créature n'apparaît qu'à moitié – le haut de son corps étant coupé par le haut du cadre. Filmée en plan large depuis un point de vue neutre au tout début et à la fin de la séquence, la créature apparaît moins comme un corps monstrueux malgré la lumière utilisée. C'est depuis le point de vue du corps humain et en particulier celui d'Ann que la créature se présente à nous comme disproportionnée. Elle n'arrive pas à occuper le cadre qui la fragmente et la dé-personnifie en la dissociant de son visage et de sa corporéité. Comme dans un rêve où des morceaux de réalités apparaîtraient par fragments et créeraient un objet fictif, le corps de Kong apparaît à Ann dans cette première apparition sous une forme monstrueuse, car dépourvue de sa totalité, réduit à être « l'impression d'un corps » plutôt que la « présence d'un corps ».

La créature nous apparaît aussi comme une entité qui entre en conflit avec les bords du cadre, en particulier dans les plans larges qui ne parviennent pas à la filmer en entier. Il y a alors une certaine violence faite au corps de synthèse lorsqu'il est vu par le sujet humain dans la mesure où ce regard le « tranche ». Le spectateur de cinéma est aujourd'hui habitué au gros plan qui n'est heureusement plus associé à l'idée de la « tête coupée » de nos jours. Pourtant, si on repose cette question au corps entièrement conçu numériquement, les frontières du cadre comme coupes, ne sont pas à considérer comme des cadrages volontaires, mais davantage comme des tentatives de retenue du corps de synthèse qui échouent.

De fait, malgré son discontinu, l'espace de ces films donne un sentiment de continuité. Mais c'est en fait la continuité des mouvements et des déplacements des corps que l'on perçoit, et rien qu'elle. Elle se nourrit de la discontinuité de l'espace, se réaffirme et se renforce en la niant : le sentiment d'effort disparaît, tandis que s'avive pleinement celui d'une fluence de mouvements ignorant la matière, et même d'un corps-flux aux capacités inouïes.⁶⁰

Les corps entièrement numériques d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War* ne sont pas démesurément grands, mais ils sont bien plus mobiles ; le cadre ne les contient alors que difficilement car il semble poreux. En effet, un enchaînement de deux plans du film de Ridley Scott présente l'alien courant vers le bord gauche du cadre. Il court très vite et soudain il bondit et franchit la frontière du cadre (Figure 8). On s'attendrait alors à un raccord mais non, aucun plan ne prend la relève de ce mouvement, comme si l'appareil de prise de vue était incapable de suivre la créature. On peut alors très bien imaginer l'alien passant d'un cadre à l'autre par un simple bon. L'espace du plan, malgré la mobilité de l'appareil de prise de vue, ne réussit pas à contenir le corps de synthèse entièrement conçu numériquement. Cela procure un effet de vitesse à la créature dans la mesure où elle ne peut pas être suivie, mais aussi une sensation d'immatérialité. On retrouve aussi cette impression chez les *white spikes* de *The Tomorrow War* lorsqu'une créature suivie en *travelling* latéral à toute vitesse, bondit encore une fois hors du champ. Dans ces deux cas, si l'on réalise une capture d'écran, la créature est floue et il est impossible d'en distinguer les détails. C'est comme si la vitesse de la créature était telle que, d'une part, le cadre n'arriverait pas à la contenir, et que d'autre part, elle n'arriverait pas non plus à se fixer sur l'image. La créature de synthèse dans ce cas précis nous apparaît comme étant particulièrement virtuelle.



Figure 8

⁶⁰. *Ibid.* p. 222-223.

Nous avons distingué le corps de synthèse géant et le corps entièrement conçu numériquement qui est plus petit et plus mobile. Néanmoins nous pouvons rassembler ces deux types de corps autour de la question de leur immatérialité qui est aussi une des raisons pour lesquelles l'espace n'arrive pas à contenir le corps de synthèse. La créature numérique n'a aucune contrainte physique, étant donné qu'elle peut être intégrée au film par choix et que l'infographiste peut, par exemple, décider de l'endroit où elle est intégrée ou de sa taille. Cette absence de contrainte lui permet alors bien plus facilement d'avoir une taille ou un mouvement démesurés. Cet espace du plan qui ne parvient pas à retenir le corps est aussi une mise en abîme de l'ontologie de la créature numérique. En effet, le fait que les frontières du cadre semblent encore plus poreuses en présence de créatures de synthèse, traduit aussi la propriété du numérique à traverser la matière. Que ce soient des signaux électriques ou des ondes qui transmettent les données numériques, ces données sont dématérialisées. Le corps, une fois numérisé, est lui aussi dématérialisé comme *Matrix* (Lana et Lucie Wachowski, 1999) a tenté de le représenter quand le corps de Néo ayant fusionné avec la matrice n'a plus de contrainte physique. Les données qui constituent nos créatures peuvent alors circuler librement dans l'espace du film et même ailleurs. Leur dématérialisation et leur caractère reproductible nous permettent d'envisager qu'elles puissent en effet exister non plus en dehors du plan, mais aussi en dehors du film. En effet, les créatures de synthèse « se prêtent par essence à la déclinaison de gamme (le film, le blue-ray du film, le jeu vidéo tiré du film...), [...] elles ne pèsent rien »⁶¹.

2. Un espace à consommer

La créature de synthèse semble aussi consommer l'espace, comme si elle le dévorait. Dans le cas du corps géant de Godzilla ou de Kong, l'espace du plan est obstrué par le corps numérique. Malgré la largeur de certains plans, on voit l'espace se remplir d'une masse sombre. Certes, remplir l'espace, ce n'est pas le supprimer car il existe toujours. Cependant, étudier l'espace du champ, c'est aussi étudier l'air qui s'y trouve, les zones de vide, de fuite. Or, le corps de synthèse peut exclure toute possibilité de fuite. Par exemple, lorsqu'il s'apprête à sortir de l'eau avant de dévaster la ville, le corps de Godzilla se situe au niveau de l'horizon et empêche la profondeur de champ. Le vieux pêcheur qui se trouve sur le ponton face à la créature qui se dirige droit sur lui se met donc à courir dans le sens opposé. Il n'a pourtant aucune échappatoire, car le premier plan n'est autre qu'un grillage (Figure 9). Pendant la course du pauvre homme, la créature détruit progressivement le ponton tout en générant de nombreuses

⁶¹. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 77.

éclaboussures. L'espace du champ se remplit alors petit à petit d'eau et de débris au fil du rapprochement de la créature, ce qui réduit la profondeur de champ et restreint donc de manière conséquente l'espace du plan : c'est comme si l'action de la créature de synthèse consommait l'espace du plan.



Figure 9

Quelques images plus tard, la créature émerge de l'eau dans un plan cadré au niveau du sol d'une autoroute où quelques voitures défilent. Le corps de la créature vient alors occuper plus de deux tiers du champ. Le cadrage de face et l'absence de lignes de fuite renforcent l'impression de monumentalité du corps de synthèse qui investit progressivement l'espace du plan jusqu'à l'obstruer, mais ce n'est pas sa seule façon de consommer l'espace. Si ce n'est pas la quantité de corps présente dans le plan qui entre maintenant en jeu, c'est sa capacité à se déplacer dans l'espace. Les créatures d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War* se déplacent presque en permanence. Comme nous l'avons déjà vu, leurs actions ne sont motivées que par l'objectif d'attaquer le corps humain. On ne les retrouve donc pas dans des scènes d'échanges où le corps pourrait être fixe, mais toujours dans des séquences spectaculaires où le corps est mobile. De ce fait, soit leurs corps traversent le plan, soit leur mouvement induit le changement de plan. Par exemple, dans un plan aérien de *The Tomorrow War*, les créatures forment une masse de corps qui investit progressivement l'espace en allant de la gauche vers la droite. Ce mouvement de foule de corps de synthèse évoque la contamination de l'espace, son invasion. Dans de nombreux autres plans, on voit aussi les créatures traverser horizontalement le plan pour en franchir les frontières, tandis que le corps humain, à l'inverse, est toujours suivi par la caméra et ne tend pas à franchir le cadre comme le corps de synthèse. Lorsqu'un soldat se déplace, les mouvements sont fluides et il n'y a pas de décadrages ; mais lorsqu'il s'agit d'une créature, la caméra doit souvent opérer de brusques mouvements d'appareil pour réussir à

garder le corps numérique à l'image jusqu'à ce qu'il bondisse à nouveau hors du plan. Le corps numérique de ces deux films traverse donc l'espace du plan et demande ainsi d'incessants changements de cadre : ces corps-flux avalent l'espace.

Ces différents points peuvent alors être rassemblés sous la notion d'artificialité. Nous émettons en effet l'hypothèse que la fixité du corps de synthèse est volontairement évitée pour ne pas trahir son origine – à savoir l'étape de la postproduction et non celle du tournage du film. Le mouvement du corps de synthèse et sa consommation de l'espace sont comme une démonstration de vivacité et d'existence qui permet de ne pas considérer le corps de synthèse comme mort et désincarné. On remarquera cependant d'autres méthodes de représentation de la créature de synthèse à l'écran, qui, paradoxalement, semblent se battre pour que son rapport à l'espace ne soit pas conflictuel.

3. Une mise en scène contre nature

Pour aller plus loin, nous aimerions donc proposer que ce ne soit plus le corps qui ait un rapport conflictuel à l'espace, mais la mise en scène elle-même. On peut alors entendre par mise en scène « le geste, indispensable, mais en fait secondaire, par lequel le réalisateur s'assure que les acteurs, les décors, les accessoires, bref tout ce qui se trouve devant la caméra (le "profilmique" des filmologues) incarne cette fiction de manière correcte »⁶². Nous émettons alors l'hypothèse que la présence du corps de synthèse la perturbe. Si la mise en scène consiste à garder un corps à l'écran, il semblerait tout d'abord que la taille démesurée et les mouvements incessants des créatures de synthèse agissent sur elles en engendrant des mouvements de caméra particuliers. Laurent Jullier et Cécile Welker écrivaient au sujet des mouvements de caméra virtuels que « ces gestes esthétiques [à l'époque de *Tron* (1982)] participaient d'un esprit *démo*, un esprit que l'on retrouve à chacune des grandes étapes d'innovation technique de l'histoire du cinéma : les infographistes cherchaient à faire la démonstration de pouvoirs inconnus du médium au sein duquel ils débarquaient »⁶³. On retrouve alors ces mouvements non plus pour faire la *démo* de la caméra virtuelle, mais davantage pour faire la démonstration du corps numérique, ce qui donne ainsi naissance à des formes filmiques peu naturelles. Cette artificialité de la caméra virtuelle permettant ces mouvements si particuliers empêcherait donc aussi la créature de « faire corps » avec son environnement, car « dès lors que des espaces filmiques

⁶². Jacques AUMONT, *Le Cinéma et la Mise en Scène*, 2e édition., Malakoff, Armand Colin, 2010, p. 62.

⁶³. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, *op. cit.* p. 37.

[...] sont invivables, inhabitables, qu'un plan est, par exemple, "affecté d'un mouvement de caméra *a priori* impossible à assurer par le corps", il ne les retient pas »⁶⁴.

Profitons-en alors pour ouvrir notre réflexion à d'autres films, car les questions que nous nous sommes déjà posées semblent s'appliquer à de nombreuses autres œuvres. Lorsque nous avons étudié *King Kong* et *Godzilla*, nous nous sommes rendus compte que les cadrages ne parvenaient pas à retenir le corps à l'écran. Il est pourtant possible d'essayer de garder le corps à l'écran. Nous avons déjà abordé cette piste en mentionnant les nombreux recadrages de *The Tomorrow* qui essayaient de maintenir la créature dans le champ. On remarque alors dans *Kong : Skull Island* et *Cloverfield* que cette forme est accentuée à outrance et donne lieu à une mise en scène particulièrement chaotique.

Kong : Skull Island n'est pas un *remake* du film de Peter Jackson que nous avons déjà beaucoup analysé. Pourtant, la première apparition de la créature n'est pas sans évoquer celle de Kong en 2005. En effet, deux soldats sont au sol en train de se battre avec au second plan un ciel crépusculaire orangé et le vide d'un précipice derrière eux. Soudain, deux immenses mains apparaissent à l'écran et s'abattent sur le sol avec fracas tout comme nous l'avons déjà étudié lorsque Kong apparaît comme un monstre à travers les yeux d'Ann. Cette fois-ci, la mise en scène s'est métamorphosée pour tenter de garder dans le champ les imposants membres de la créature. L'action débute par un plan large présentant les deux personnages au sol et environ trois quarts d'air au-dessus d'eux. La caméra est fixe, mais soudain une masse noire entre dans le champ. L'appareil de prise de vue opère ensuite un abrupt panoramique vertical pour suivre ce qui est en fait la main gauche du gorille et la suit lorsqu'elle retombe. On a alors l'impression que la caméra a accompagné la chute du membre pour qu'il s'abatte avec encore plus de poids sur le sol. Cet effet a alors surtout donné naissance à un mouvement de caméra peu commun, voire inédit. On remarque la même verticalité de la prise de vue dans *Cloverfield* lorsque les protagonistes se trouvent cernés par, d'un côté, la créature géante dévastant les rues de New York, et de l'autre, des militaires s'attaquant au monstre. Ils décident alors de se réfugier dans le métro, mais lorsque le personnage qui tient la caméra s'apprête à descendre les escaliers menant au sous-sol du métro, la créature passe au-dessus de lui et il la suit avec sa caméra portative. Elle se trouve alors presque à 90° par rapport au sol et film l'immense créature par le dessous.

Le découpage d'une scène, aujourd'hui, ne suit presque jamais les règles classiques - multipliant les ellipses, les sautes du point de vue, le « bougé », et évitant le raccord. Plus

⁶⁴. B. THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu...*, op. cit. p. 53.

souvent encore, les films ne sont plus conçus selon une esthétique de la scène, mais selon une esthétique du plan, et souvent, du plan comme outil expressif, dont le cadrage, la composition, le mouvement propre seront proposés à l'attention du spectateur en même temps que le contenu narratif.⁶⁵

Si l'on se réfère à ce qu'écrivait Jacques Aumont dans *Le cinéma et la mise en scène*, les apparitions des créatures de synthèse que nous avons étudiées coïncident avec cette idée d'une mise en scène qui s'écarte des codes classiques. Si cette théorie peut être appliquée aux films dans leur globalité, il semblerait que les séquences proposant des corps numériques accentuent particulièrement les critères mentionnés par l'auteur. Nous venons donc d'aborder les mouvements de caméra démesurés et la verticalité de la prise de vue qui peuvent correspondre au « bougé » dont parle Aumont. Il entendait certainement par-là l'instabilité de l'appareil de prise de vue liée par exemple au fait de porter la caméra à l'épaule. Ce n'est cependant pas incohérent de réutiliser son propos dans notre cas, les mouvements d'appareil que nous avons étudiés étant bien plus marquants formellement qu'un simple bougé. Ensuite, si l'on étudie le point de vue, on remarque une grande différence entre une séquence d'apparition de la créature et une séquence de dialogue commune. Par exemple, on observe seulement des prises de vues frontales dans la séquence qui se déroule dans un bureau et qui suit l'apparition de la créature dans *Kong : Skull Island*. Les cadrages y sont plus traditionnels et les angles de caméra sont peu nombreux. On observe des plans épaules, des plans américains et quelques champs-contrechamps.

Jacques Aumont écrivait que « Tout le film est, ainsi, la simple et constante production d'un point de vue comme tel : celui de la caméra, qui à la fois s'efface et s'affirme »⁶⁶. On ne s'intéresse pas ici à la nature du point de vue – qu'il s'agisse par exemple de celui d'un personnage diégétique ou plutôt d'un regard extradiégétique – mais on s'intéresse à la position de ce point de vue et, pour emprunter au vocabulaire d'Aumont, s'il « s'affirme » ou non. Ainsi, lors de l'apparition de la créature de synthèse, les points de vue sont multipliés et la présence de la caméra s'affirme davantage. En effet, pendant que les deux soldats se battent au bord d'une corniche, puis lorsque la créature apparaît au-dessus d'eux, nous sommes confrontés à de multiples cadrages qui alternent de manière désordonnée entre plan large et gros plan, et entre prises de vue horizontale et très forte contre-plongée. À ceci s'ajoute de nombreux panoramiques et *zoom* complétés par des inserts comme le gros plan d'un couteau tombé au sol. Après que la créature soit apparue, l'appareil de prise de vue va même jusqu'à effectuer une rotation sur son axe horizontal tout en réalisant un *travelling* avant en direction des deux

⁶⁵. J. AUMONT, *Le Cinéma et la Mise en Scène...*, op. cit. p. 8.

⁶⁶. *Ibid.* p. 14.

personnages deux fois en peu de temps et dans deux sens différents (Figures 10-11). Loin d'un cinéma transparent, la caméra dans cette séquence s'affirme à outrance par son agilité et ses multiples points de vue. Le moment de l'apparition de la créature de synthèse est donc extravagant et prend encore une fois ses distances avec les séquences plus communes.



Figure 10



Figure 11

Nous venons ainsi de détailler ce qui à première vue « fait monstrueux » chez les créatures de synthèse pour ensuite approfondir les modalités de leur représentation. Nous avons ainsi mis en lumière quelques codes esthétiques qui font partie intégrante de leur monstruosité, comme la présence d'obscurité ou le motif du *travelling* avant sur le visage figé d'un acteur regardant la créature de synthèse. Nous avons aussi découvert que la présence du corps numérique bouleverse les formes filmiques et s'émancipe de la norme des séquences plus communes pour représenter une sorte d'écart ; ce qui participe à déplacer la question de sa monstruosité jusque dans sa mise en scène. Les créatures de synthèse se distinguent donc en deux types de corps qui s'avèrent tous deux monstrueux, mais possèdent chacun des propriétés singulières. L'étude du corps entièrement conçu numériquement et développé pour le mouvement nous a amenés à questionner le rapport du corps de synthèse à l'espace qui se révèle être particulièrement conflictuel et source de monstruosité. Il n'arrive alors pas à « *faire corps avec le monde* », mais simplement à « *faire corps tout court* »⁶⁷.

Toutefois, les différences entre les créatures que l'on a observées semblent aussi liées à leur époque de création. Les propriétés spéciales du corps entièrement conçu numériquement sont par exemple contemporaines dans la mesure où ni la technologie informatique ni la cascade physique ne permettaient de réaliser de tels mouvements auparavant. Ainsi, on peut se demander si la représentation monstrueuse des créatures de synthèse est liée à l'évolution des technologies de création numérique et si oui avec quelles clés nous pouvons expliquer ces relations.

⁶⁷. B. THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu...*, op. cit. p. 225.

DEUXIEME PARTIE

**UNE REPRESENTATION DU MONSTRUEUX REMISE EN QUESTION PAR
L'EVOLUTION DES TECHNOLOGIES NUMERIQUES ?**

Le corps de synthèse est monstrueux pour différentes raisons. Tout d'abord, son ontologie numérique le place en marge des éléments « réels » du film. Nous avons aussi vu que la première apparition de la créature de synthèse est un moment particulier où la monstruosité de ce corps s'exprime ouvertement et à travers des formes spécifiques. De plus, en comparant les différents types de corps présents dans les films que nous étudions, nous nous sommes rendus compte que le corps entièrement conçu numériquement affichait une marginalité esthétique plus importante et donc une monstruosité accrue par rapport à celui qui est issu de la captation d'un corps physique réellement présent sur le tournage. Or, peu importe le type de corps étudié, il entretient un étrange rapport à l'espace avec lequel il entre en conflit.

Seulement, on remarque aussi que ces différentes créatures ne sont pas toutes conçues de la même façon. Elles ont vu le jour à des époques différentes et témoignent, chacune à leur manière, de l'évolution des technologies numériques. Les créatures de synthèse semblent ainsi être prises dans le flot de ce que nous appellerons le perfectionnement technologique. En effet, depuis l'apparition du premier personnage de synthèse en 1985, les infographistes poursuivent une quête incessante de perfectionnement des technologies numériques et de leurs créations, pour tendre vers des corps de plus en plus « réalistes », et surtout photoréalistes. Cette « amélioration » permanente du corps de synthèse que nous pouvons interroger semble avoir un impact non négligeable sur la représentation de ces corps, et elle serait donc à même de remettre en question sa monstruosité.

Pour étudier la monstruosité du corps de synthèse en prise aux évolutions technologiques, il nous faudra tout d'abord nous focaliser sur sa monstration et sur l'évolution de cette dernière notion au fil des années et donc du perfectionnement des techniques de conception utilisées. Ceci nous amènera à questionner particulièrement le corps entièrement conçu numériquement, qui incarne le dernier cri technologique, mais qui semble aussi proposer une représentation du corps de synthèse peu évoluée. Enfin, nous étudierons plus précisément la technologie de la *performance capture* qui propose une représentation du corps de synthèse très différente et qui lui permettrait peut-être de s'émanciper de son caractère monstrueux.

Chapitre I. La monstration du monstrueux : vers des créatures du *plein-champ*

Les différentes formes de monstration des créatures de synthèse semblent représenter un enjeu pour leur monstruosité qui nous paraît indissociable de l'évolution des technologies utilisées pour leur conception. On entendra ici par « monstration » le fait d'exposer la créature à la vue du spectateur. On utilisera donc le terme de monstration en tant que précision du terme « représentation » qui entend exposer à la vue et/ou à l'esprit du spectateur, à attirer son attention sur une chose sans obligatoirement la montrer. En prenant la suite de notre précédente étude des modalités d'apparition des créatures de synthèse, nous aimerions donc questionner la proportion de monstrations des créatures de synthèse et ses modalités, qui semblent évoluer au fil des années. Nous pensons alors que le perfectionnement des technologies numériques est en partie responsable de certains bouleversements.

La monstration du monstre dans le cinéma est, bien évidemment, conditionnée par les techniques permettant de lui donner corps. En ce sens, les effets numériques, qu'on oppose aux effets mécaniques et qui n'existent pas au moment du tournage (ils sont ajoutés à l'image en postproduction), ont ouvert de nouvelles possibilités, puisqu'ils permettent de construire des représentations totalement inédites du monstre.⁶⁸

1. Les origines : de l'utilisation du hors-champ dans l'existence du monstre

Comme nous l'avons précédemment démontré, les créatures que nous étudions nous apparaissent avant tout comme des monstres. Le terme « monstre » provient du « bas latin "*monstrum*" »⁶⁹, « dérivé de "*monere*" qui signifie attirer l'attention, faire penser »⁷⁰. L'existence du monstre réside ainsi dans ce qui attire le regard, dans sa spectacularité. Or, le monstre n'a pas toujours été montré à outrance comme il l'est par exemple dans *The Tomorrow War*. En effet, attirer l'attention ne va pas forcément de pair avec une grande quantité de monstrations. Comme l'écrivait Marc Vernet, « Il est coutumier de penser le cinéma en termes d'effet de présence, d'impression de réalité devant le spectacle offert »⁷¹. Lorsque le spectateur est confronté à une créature, il passe inévitablement par une phase de doute avant d'entrer dans une seconde phase d'illusion concertée. Les films s'attachent donc à représenter le monstre de sorte qu'il possède une *présence* et qu'il ne déroge pas excessivement à une certaine idée du

⁶⁸. Eric DUFOUR, *Les monstres au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2009, p. 37.

⁶⁹. Alain Julien RUDEFOUCAULD, « Le monstre et le visuel. Monstruosité du cinéma. », *Imaginaire & Inconscient*, 13-1, 2004, p. 109-115.

⁷⁰. *Ibid.*

⁷¹. Marc VERNET, *Figures de l'absence : de l'absence au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1998, p. 5.

réalisme. Cependant, les technologies numériques n'ont pas toujours participé à la conception des créatures et elles ont pour beaucoup été interprétées par des comédiens en costume ou par des animatroniques⁷². Pour ne pas attenter à l'effet de présence et à l'impression de réalité mentionnés par Vernet, les monstres ont donc longtemps habité le hors-champ, ce qui permettait de suggérer leur présence, sans trahir leur artificialité. Des créatures comme celle d'*Alien, le huitième passager* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) ne se permettaient donc pas d'apparaître entièrement, pour ne pas révéler les imperfections de leurs costumes par exemple. Si Vernet insistait sur l'« importance des disparitions, des évanouissements, des apparitions, et des distances instaurées »⁷³, c'est bien à ces notions que nous sommes confrontés lorsque nous étudions les origines du monstre au cinéma avant l'apparition des technologies numériques.

Contraints par l'absence de technologie et par les limites du costume et de l'animatronique, des films comme ceux associés au genre de l'horreur font donc une utilisation particulière du hors-champ. Prenons alors exemple sur *Alien* car il n'est autre que le premier volet d'une franchise qui s'est achevée par *Alien : Covenant* que nous avons déjà étudié à de nombreuses reprises, ce qui nous permettra de réaliser différentes comparaisons pour appuyer nos théories. Les modalités de monstration de ces deux films semblent en fait très différentes. La créature du premier film n'apparaît que très rarement, mais elle n'est pas absente pour autant, au contraire. En effet, une grande partie de la terreur d'*Alien* réside dans le fait que même si la créature est peu visible, elle semble être partout et pouvoir attaquer à tout moment les protagonistes ; ceci grâce une utilisation très habile du hors-champ et du mécanisme d'apparition/disparition de la créature – qui n'était pas encore une créature de synthèse.

L'impression de présence du *xénomorphe* de 1979 passe tout d'abord par l'utilisation du décor. Les couloirs désertiques du vaisseau appelé *Nostramo* où se cache la créature et où circulent les personnages, contribuent déjà à créer une *présence*. En effet, « le décor désert crée une absence dans l'image qui fait refluer l'animé »⁷⁴. C'est donc par le néant que la matière est mise en valeur et par l'absence de la créature que sa présence est accrue. Aussi, « L'étroitesse du décor en couloir rétrécit le champ, augmentant ainsi l'importance du hors-champ latéral »⁷⁵. L'*alien* existe donc particulièrement en raison de la distance instaurée entre lui et les personnages, qui passe par exemple par le hors-champ latéral lorsque Dallas est à sa recherche

⁷². Créature ou partie d'une créature robotisée et/ou animée mécaniquement. Version mécanique ou électronique d'une marionnette.

⁷³. M. VERNET, *Figures de l'absence : de l'absence au cinéma...*, op. cit.

⁷⁴. *Ibid.* p. 43.

⁷⁵. *Ibid.*

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

et qu'il se faufile dans les conduits d'aération du vaisseau – l'alien existe en fait dans d'autres segments de hors-champ, car ce conduit étant de forme carrée, il renforce aussi bien la présence dans les hors-champs gauches et droites, que dans les hors-champs hauts et bas⁷⁶. Néanmoins, pour que la créature puisse exister hors du champ, il faut avant tout qu'elle soit apparue au moins une fois. C'est pourquoi lors du premier meurtre du film, quelques plans nous montrent en partie la créature.

Cette séquence présente le personnage de Brett (Harry Dean Stanton) cherchant le chat Jones dans une salle de leur vaisseau ressemblant à un grand hangar industriel, puis dans une autre pièce contenant le train d'atterrissage. Il est alors important de noter que cette séquence est construite sur une alternance de raccords-regard renforçant l'attention du spectateur pour le hors-champ, qui va dans un premier temps être généré par le chat, mais ensuite par la créature. Ces caractéristiques sont alors à mettre en parallèle avec les apparitions des films suivants qui dissimuleront de moins en moins la créature. Celle-ci reste de ce fait au stade d'une altérité « dont on n'arrive pas à totaliser les parties » dans *Alien*, tandis que sa version numérique en 2017 nous apparaît dans sa totalité. L'absence de technologie numérique dans *Alien* serait ainsi la cause de sa monstration partielle et de sa mise à distance, tandis qu'elle serait dans le cas d'*Alien : Covenant*, la raison d'une présence accrue dans le champ.

Toutefois, si l'utilisation du hors-champ faite dans *Alien* est due à la faible impression de réalité du costume⁷⁷, elle peut aussi être à l'origine d'un choix. C'est pourquoi, encore aujourd'hui, alors que les technologies numériques sont ultra-performantes, certains cinéastes comme Guillermo Del Toro (*La forme de l'eau*, 2017) ou Jeffrey Jacob Abrams (*Star Wars, épisode VII : Le Réveil de la Force*, 2015) continuent de l'utiliser. C'est aussi pour cela qu'au cours des premières apparitions des créatures que nous avons étudiées, leur corps n'apparaît que par fragments, particulièrement dans *Godzilla* où la créature apparaît si peu que nous avons dû nous reporter à sa seconde apparition pour mener notre analyse dans la première partie de ce travail. On retrouve en effet des ressemblances entre ce que nous venons de mentionner à propos d'*Alien* et la séquence où *Godzilla* attaque le bateau : la créature apparaît par fragments et existe comme corps indéterminé. Ce dernier donne ainsi l'impression d'exister partout, impression renforcée par l'utilisation du hors-champ et du regard des protagonistes.

⁷⁶. La forme rectangulaire d'un couloir traditionnel plus haut que large ressert l'espace au niveau latéral, mais pas vertical tandis qu'un couloir de forme carrée ressert l'espace symétriquement vers le centre.

⁷⁷. Hans Ruedi Giger a conçu le corps de l'alien pour Bolaji Badejo, un acteur très mince mesurant plus de deux mètres et en a soigneusement effacé les jointures entre les différentes parties. Malgré tous ces efforts, Ridley Scott ne voulait surtout pas que le public ait conscience de la supercherie (Ian, Nathan, *Alien – Genèse d'un mythe*, Paris, Huginn & Muninn, 2020.)

Cependant, selon les propos d'Éric Dufour, la monstruosité du monstre résiderait aussi dans le fait de le montrer : « Dans *Le monstre est vivant* on ne voit pas le monstre (évite les maquettes et les fx), c'est aussi un choix esthétique, "Ne pas montrer le monstre, c'est aussi montrer qu'*il n'est pas un monstre*" »⁷⁸. Ceci nous permet alors de renverser ce que nous venons d'étudier pour poursuivre notre étude de la monstration de la créature de synthèse en nous demandant si un accroissement du taux de présence à l'écran du corps numérique ne serait pas aussi la preuve d'une monstruosité liée à l'utilisation de la technologie numérique.

2. Perfectionnement technologique et augmentation de la présence à l'écran

Malgré le fait qu'on puisse – peu importe l'avancée technologique – faire exister le monstre hors champ, le perfectionnement des technologies numériques semble pousser à la monstration de la créature. La représentation du corps de synthèse serait ainsi liée à sa conception. En effet, la technologie numérique permet de dépasser les contraintes des matériaux physiques utilisés dans la création des costumes et des animatroniques, même si ceux-ci ont aussi évolué⁷⁹. La création numérique est comme infinie, même si elle ne peut aller trop loin, car elle se doit de rester proche de nos propres codes de représentation⁸⁰. Il faut aussi noter que même si la création est informatique, elle est réalisée par des êtres humains. Chaque action relève donc d'un choix et les créatures ne sont pas – en tout cas pas encore – conçues par des intelligences artificielles. Parmi ces évolutions technologiques, on mettra alors l'accent sur trois grandes étapes que nous avons déjà mentionnées : l'utilisation de la *motion capture* puis son passage à la *performance capture*, ainsi que la possibilité de réaliser totalement numériquement des créatures particulièrement photoréalistes⁸¹.

La franchise *Alien* (1979 –2017)⁸² est encore propice au développement de cette question. Dans un précédent travail, nous avons collecté des données chiffrées pour calculer le

⁷⁸. E. DUFOUR, *Les monstres au cinéma...*, op. cit. p. 88.

⁷⁹. Par exemple, on peut noter le passage de la mousse de latex (un matériau poreux qui absorbe l'eau) au silicone.

⁸⁰. Nous concevons le monde d'une certaine manière et il nous est presque impossible d'imaginer une créature qui ne serait pas régie par les mêmes lois physiques que celles de notre planète par exemple.

⁸¹. Il faudrait pour préciser cela creuser la question de l'histoire des techniques afin de trouver quels sont les perfectionnements qui ont permis aux infographistes de réaliser les créatures d'*Alien : Covenant* et *The Tomorrow War* par exemple ; car elles représentent le dernier cri des créatures de synthèse entièrement numérique. Or, ceci prendrait la forme d'un travail de recherche historique et technologique qui s'écarte quelque peu de notre sujet avant tout esthétique. Nous pourrions cependant mener cette étude dans un futur travail qui combinerait histoire des techniques contemporaines et esthétique.

⁸². La franchise est constituée pour nous de cinq films. Nous excluons en effet *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), car il s'agit d'un *prequel* ne présentant aucun *alien*. Le premier volet, à savoir *Alien*, est suivi d'*Aliens* (James Cameron, 1986) où les créatures sont encore des hommes en costumes ou des marionnettes ; d'*Alien 3* (David Fincher, 1992) où la créature est quelques fois générée informatiquement, mais mal intégrée à cause d'un

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

temps de présence à l'écran des différentes créatures de cette série de films afin de les présenter sous forme de statistiques. Nous nous étions alors rendus compte que le premier volet proposait 48 plans de la créature tandis qu'*Alien : Covenant* en proposait 205. Il s'agit là d'une première piste qui prouve que la créature numérique apparaît davantage à l'écran que sa version en costume. Nous avons cependant constaté que la moyenne de temps de présence par plan d'*Alien : Covenant* est la plus faible de la franchise et présente ainsi des plans de la créature bien plus courts. Cet élément remet alors en question la quantité de monstrations de la créature. C'est pourquoi nous avons aussi calculé le temps de présence de celle-ci, à savoir environ 200 secondes pour *Alien* et 370 secondes pour *Alien : Covenant*. Cette démonstration, quoique très mathématique, nous conforte dans notre hypothèse qui voudrait que la créature de synthèse d'*Alien : Covenant* soit montrée davantage que celle du premier volet de la franchise qui n'était pas générée par ordinateur. Dans ce cas, la monstration du monstre est bien supérieure lorsqu'il a été conçu numériquement, mais quel rapport y a-t-il alors entre monstration et monstruosité ?

Le perfectionnement technologique et les possibilités de création qu'il offre semblent être les facteurs d'un déplacement du monstrueux qui se trouvait à l'origine dans l'absence de la créature et qui se trouverait aujourd'hui dans sa surprésence. En effet, lorsqu'on visionne un film comme *The Tomorrow War*, les créatures de synthèse y apparaissent en nombre et à plusieurs reprises. La monstruosité du corps de synthèse se déplace ainsi vers une nouvelle définition qui consiste à trouver le monstrueux dans ce « Qui est excessif par sa taille, ses dimensions, son intensité, sa valeur »⁸³. Le corps de synthèse dernier cri et surprésent à l'image et serait donc monstrueux en raison de son intensité, c'est-à-dire en raison de l'excessivité de sa présence et de son nombre.

On remarque les mêmes différences entre le *King Kong* de Peter Jackson et la nouvelle version de la créature dans *Kong : Skull Island* ; mais cette fois-ci il s'agit de deux créatures de synthèse et non plus d'un comédien en costume comparé à un corps numérique. Entre 2005 et 2017, la technologie a aussi évolué et nous avons rapidement remarqué au cours de nos recherches que le nouveau Kong était vanté comme plus poilu, plus grand, plus mobile⁸⁴. Les créateurs⁸⁵ du film ont ainsi pu réaliser ces améliorations pour montrer davantage la créature ;

compositing fragile ; puis enfin d'*Alien: Resurrection* où l'on voit plusieurs créatures de synthèse conçues par la société française Duboi. La franchise est alors clôturée par *Alien : Covenant*.

⁸³. CNRTL, URL : <https://cnrtl.fr/lexicographie/monstrueuse>, consulté le 05/05/2023.

⁸⁴. Voir les *VFX breakdowns* du film sur internet. Par exemple, *Kong: Skull Island - VFX Breakdown by ILM (2017)*, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=o7vdjxDDGag&t=256s>, consulté le 09/04/2023.

⁸⁵. La grande influence des effets visuels sur le film nous amène à utiliser avec plus de précaution le terme de réalisateur en tant que personne étant à l'origine de tout le film. Dans les films que nous étudions nous sommes

mais c'est peut-être inversement l'amélioration de la *performance capture* qui a incité les créateurs à accentuer sa monstration. Quoi qu'il en soit, cette technologie en elle-même s'est perfectionnée au cours du temps et les constats précédents s'appliquent donc autant au corps entièrement numérique qu'au corps ayant bénéficié de l'empreinte d'un corps physique présent sur le tournage. La créature de 2017 apparaît par exemple dès le début du film et son apparition n'est pas retardée, contrairement au film de 2005 où l'on voit la première image du gorille après une heure de visionnage. On sent alors que le film tout entier tourne véritablement autour de la créature et qu'elle ne sera pas dissimulée, mais au contraire exposée. La mise en scène place en effet le corps de synthèse du gorille au centre du spectacle. Lorsqu'un plan tourne autour de la créature en passant par différents hélicoptères qui l'encerclent, elle nous apparaît comme une attraction autour de laquelle tourne l'appareil de prise de vue dans un esprit de démonstration de la qualité et de l'ampleur de la qualité numérique. Ceci affecte alors bien sûr le temps de présence de la créature à l'écran, qui augmente considérablement au cours des longs plans en mouvement, comme celui-ci ou d'autres plus loin dans le film. C'est pourquoi, outre un temps de présence accru dans les films au fur et à mesure que la technologie se perfectionne, nous aimerions faire intervenir la notion de *plein-champ* qui questionnerait non plus seulement le temps de présence, mais la présence dans le cadre elle-même.

3. Du *plein-champ* au plain-pied ?

Une créature du *plein-champ* serait une créature qui existerait principalement à l'image et qui n'utiliserait pas du hors-champ pour suggérer sa présence et dissimuler en même temps ses défauts. Or, la présence à l'écran de la créature passe aussi par la quantité de corps montrés et non pas seulement par le fait qu'elle soit présente ou non à l'écran. Les plans montrant la créature dans son entièreté sont une preuve importante de son existence et semblent être un incontournable du film de monstre. Par exemple, même si un soin particulier a été accordé à la dissimulation du corps dans *Alien*, la créature est tout de même montrée entièrement à la fin du film. Cela implique en effet de l'intégrer à un environnement plus vaste dans lequel elle doit s'intégrer. Un cadrage large demande donc aux infographistes d'incruster parfaitement le corps numérique dans l'image, mais aussi de lui appliquer la lumière, les reflets et les teintes adéquates en fonction des éléments qui l'entourent. Ainsi, grâce aux progrès technologiques, le

bien loin d'un certain cinéma d'auteur et les nombreux départements de postproduction jouent un rôle très important dans ces productions.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

corps numérique est de plus en plus photoréaliste et tend de ce fait à être montré plus facilement dans son entièreté⁸⁶.

La notion de *plein-champ* s'applique aussi particulièrement bien à nos objets d'étude les plus récents faisant une utilisation massive des effets visuels et des créatures de synthèse. La première apparition des créatures dans *The Tomorrow War* semble dans un premier temps hériter des différents codes du film de monstre en faisant appel à un hors-champ incertain et inquiétant. Lorsque les soldats descendent progressivement les escaliers, nous savons déjà qu'une menace rôde car nous venons de voir avec eux de récentes traces d'affrontement. De cette façon, lorsque le silence règne et que les protagonistes accordent une attention particulière au moindre bruit, tout en scrutant du regard ce qui se trouve hors champ, nous ne sommes pas très loin de ce qu'on pouvait observer dans *Alien*. Cependant, après la première apparition des *white spikes*, le film prend ses distances et propose une surenchère de corps numériques. Lorsque des centaines de créatures de synthèse parcourent une place filmée en vue aérienne, le champ est *plein de corps*. Il en va de même lorsque les créatures foncent en direction de l'objectif de la caméra et remplissent le champ. Dès lors, le film ne fera disparaître la créature hors champ qu'à de très rares occasions.

On observe par exemple, seulement deux occurrences intéressantes d'utilisation du hors-champ dans le cadre de l'existence des créatures de synthèse de *The Tomorrow War* – on entendra ici par « hors-champ », principalement la cinquième portion de hors-champ mentionnée par Noël Burch dans *Une Praxis du Cinéma* (1986), à savoir celle qui se trouve cachée par les éléments du cadre comme le décor. Or, elles restent rudimentaires. La majorité des apparitions des créatures ne se fait donc pas du tout sous le même régime de monstration. Si le hors-champ existe toujours, car « tout cadrage détermine un hors champ »⁸⁷ selon Deleuze, le spectateur n'en prend conscience que lorsqu'un élément attire son attention vers celui-ci. Seulement, rien n'est fait pour orienter l'attention vers le hors-champ dans *The Tomorrow War*. Par exemple, quand les soldats tentent de capturer la reine alien, d'autres créatures viennent à son secours. Au lieu de proposer une succession de plan présentant premièrement l'image d'un soldat observant au loin, inquiet, puis celle des créatures qui se dirigent droit vers lui, le plan

⁸⁶. Nous ne sommes malheureusement pas en mesure de fournir de statistiques pour démontrer cette hypothèse, car à notre connaissance, aucune étude chiffrée n'a été réalisée sur ce sujet. De plus, les studios de productions d'effets visuels ne partagent que très peu de données. Nous pouvons néanmoins affirmer que les progrès technologiques permettent une amélioration constante du photoréalisme, une plus grande utilisation de corps réalisés en effets visuels numériques et aussi une meilleure intégration dans les films, car ils seraient plus « réalistes ». Voir Patricia DAUKANTAS, « Photorealistic rendering: Making the virtual into reality », *Optics and Photonics News*, 20-1, 2009, p. 34-39.

⁸⁷. Gilles DELEUZE, *L'image-mouvement. Cinéma I*, Minuit., Paris, 1986.

présentant les créatures est immédiatement porté à notre vue. Il en va de même tout au long du film où les plans des créatures de synthèse sont proposés sans aucune préparation.

Il faut aussi noter que les créatures sont très nombreuses et qu'il ne semble y avoir aucune retenue pour les montrer, au contraire. Elles apparaissent plusieurs fois comme une masse numérique, à la manière des zombies dans *World War Z* (Marc Forster, 2013) par exemple (Figure 12). Cette manière de surreprésenter les aliens à l'écran les uniformise et ne prend pas soin de leur donner la consistance d'une vraie existence à l'écran. Ils apparaissent en effet comme une masse de corps dépourvue de toute subjectivité – malgré le fait qu'un algorithme a sans doute fait en sorte que les créatures possèdent des comportements différents générés aléatoirement par ordinateur. Nous nous trouvons donc face à des séquences d'action interminables et sans enjeux, où le seul élément directeur est la confrontation entre le corps numérique et le corps des personnages, et où montrer le corps numérique semble plus important que le reste du film. L'espace du plan semble alors ouvert à ce corps pour montrer avant tout le travail couteux des effets visuels et justifier son prix. Les créatures de synthèse de *The Tomorrow War* sont de ce fait le parfait exemple de ce que peut être une créature du *plein-champ*. Toutefois, la présence accrue des créatures de synthèse dans le plan signifie-t-elle qu'elles peuvent être sur un pied d'égalité avec le reste de la fiction ?



Figure 12

De la question du *plein-champ*, nous aimerions maintenant passer à celle du plain-pied, qui pourrait être l'accomplissement des différentes évolutions de la monstration que nous venons d'étudier. En effet, la monstration des corps de synthèse au gré des perfectionnements technologiques est de plus en plus importante et tend à se rapprocher de la monstration du corps humain en termes de quantité de corps dans le champ et de temps de présence à l'écran. Or,

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

comme nous l'avons remarqué, la représentation des créatures de synthèse est en marge de celle du corps humain. On peut alors se demander si leur place dans la fiction a évolué avec la technologie, et plus particulièrement si elles sont au même plan que les autres corps du film. En effet, le terme de « plain-pied » signifie ici « sans discontinuité, au même plan »⁸⁸ ; ce qui semble être une conséquence logique de la plus grande facilité de représentation des créatures de synthèse. Pourtant, bien que les corps numériques soient de plus en plus photoréalistes, ils présentent toujours une forme de monstruosité et s'écartent ainsi du commun du film.

Même si les créatures de synthèse ne présentent plus les marques « visuelles » de leur conception, cette monstruosité est aujourd'hui trahie par leurs modalités d'existence à l'écran. Par exemple, lorsqu'elles apparaissent sous la forme d'une foule de synthèse dé-personnifiée, l'utilisation de la technologie numérique est monstrueuse dans le sens où elle permet l'excessivité et la surprésence du corps de synthèse à l'écran au détriment du reste de la narration. Le cas des corps entièrement numériques de *The Tomorrow War* en est l'illustration parfaite. Aussi, comme on l'a remarqué dans *Alien*, il arrive bien souvent que la créature ne soit pas filmée et intégrée à la fiction comme les autres protagonistes, son corps pouvant par exemple apparaître seulement sous forme de minces fragments tout au long du film. Elle apparaissait très peu à l'époque et se distinguait donc des personnages qui, eux, étaient presque toujours sous nos yeux. Ce modèle de représentation de la créature de synthèse semble alors avoir évolué au fil des différents perfectionnements technologiques au cœur desquels un élément particulier attire notre attention : la *performance capture*. Elle semble en effet être à l'origine d'une humanisation des corps de synthèse qui leur permettrait de se rapprocher des corps humains et de réduire l'écart entre ces deux types de corps et ainsi la monstruosité du corps numérique.

Poursuivons alors notre réflexion sur la notion de plain-pied. Les nouvelles technologies de *compositing* permettant de mélanger prises de vue réelles et images de synthèse sont aujourd'hui en mesure d'être invisibles. Les créatures de synthèse et le reste de la fiction sont donc, de ce point de vue, sur le même plan. On pourrait aussi partir à la dérive en interrogeant le fait qu'une fois le film terminé, acteurs réels et créatures numériques sont figés sur le support numérique – l'action de faire le film serait alors une façon de mettre tous les corps au même niveau. Or, montrer sans discontinuité le corps humain et le corps de synthèse ne se résout pas uniquement à l'aspect matériel et technique, mais s'étudie aussi et surtout sur le plan esthétique. Mettre le corps de l'acteur au même niveau que le corps numérique impliquerait alors par

⁸⁸. CNRTL, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/plain-pied>, consulté le 12/04/2023.

exemple un découpage similaire et des échelles de plans équivalentes. Nous avons cependant déjà vu dans *The Tomorrow War* que l'appareil de prise de vue ne réagit pas de la même façon lorsqu'il cadre un alien ou un soldat.

Le corps numérique demeure ainsi, malgré tout, en marge des représentations plus communes des autres corps du film et ne parvient pas à devenir une créature de plain-pied. La question de la continuité entre le corps physique ayant réellement existé au cours de la prise de vue et la créature de synthèse s'avère bien plus complexe qu'il n'y paraissait et c'est pourquoi nous aimerions poursuivre notre étude en analysant plus particulièrement les différences entre le corps entièrement numérique et celui ayant bénéficié de la *performance capture*. Le but étant d'étudier plus en détail l'impact des technologies sur la représentation des créatures de synthèse et sur leur rapport au corps de l'acteur et à une certaine humanité, et donc sur leur monstruosité.

Chapitre II. Le corps tout numérique : une technologie plus performante pour quelle représentation ?

Nous venons d'étudier les modalités de monstration des créatures de synthèse et cela nous a permis de mettre en avant des différences notables entre les différents types de corps. En effet, en menant une réflexion autour de la notion de plain-pied, nous nous sommes rendus compte que le corps entièrement numérique semblait particulièrement en marge de la représentation du corps humain en général dans les films que nous étudions. C'est pourquoi nous nous attacherons dans ce chapitre à questionner le corps entièrement numérique et ce que représente pour lui l'apport d'une technologie ultra-performante.

1. Une représentation manichéenne du monstrueux ?

On peut toujours se demander si les évolutions technologiques ont transformé la monstruosité des créatures de synthèse, mais il semblerait qu'au contraire nous soyons face à une régression du monstrueux dans le cas d'*Alien : Covenant* et *The Tomorrow War*. En effet, nous venons de voir que le perfectionnement technologique a permis de montrer davantage les corps des créatures, mais ce n'est pas pour autant que leur représentation a évolué. Nous étions en droit de nous attendre à ce qu'une plus grande liberté de monstration du corps numérique permette de développer de nouvelles représentations, comme une remise en question de leur monstruosité permise par une plus grande liberté esthétique pouvant par exemple aider à les représenter comme de véritables corps. Pourtant, le corps entièrement conçu numériquement semble nous mettre face à une pure monstruosité.

Les créatures de notre corpus sont monstrueuses en apparence. Elles le sont aussi dans leurs interactions avec l'environnement diégétique et l'espace du plan, et se distinguent ainsi du commun du film. Elles sont aussi monstrueuses dans la mesure où elles sont excessivement représentées. Nous ne pouvons cependant pas dépasser ce constat. En effet, dans le cas du corps entièrement numérique, la monstruosité semble rester à l'état brut. Nous serions alors face à une représentation manichéenne, car tout d'abord, scénaristiquement parlant, les relations entre créature de synthèse et acteurs sont sans nuance. Il ne semble avant tout pas y avoir de réflexion sur ce qui est monstrueux alors que le propre du monstre a souvent été de questionner la monstruosité⁸⁹. Les interactions entre les humains et les aliens se résument donc à des

⁸⁹. Dans *Mister Babadook* (*The Babadook*, Jennifer Kent, 2014) par exemple, le monstre incarne les sentiments refoulés d'une des protagonistes du film et déplace l'origine de cette monstruosité du côté de l'humain. Le

« gentils » contre des « méchants », comme dans un jeu d'enfant. L'humain dans *The Tomorrow War* et *Alien : Covenant* représente toujours le bien et la créature de synthèse, le mal, le monstre⁹⁰. Nous serions alors confrontés à une régression. Des films de monstres bien plus anciens présentaient déjà un déplacement de la monstruosité et permettaient à un personnage humain d'entretenir une relation complexe avec la créature. Par exemple, dans *Planète interdite* en 1956, on apprend que le « monstre de l'ID » n'est pas une créature autonome, mais une création du *ça* du professeur Morbius, à savoir de son inconscient. Le monstre qu'on pensait être une créature fantastique se révèle finalement être une pure projection de la monstruosité humaine.

On pourrait alors revoir notre questionnement sous l'angle du « film de monstre ». Ce genre se concentre sur des créatures grotesques, souvent d'origine surnaturelle ou mutée, qui menacent les personnages humains ou leur environnement selon l'ouvrage de John Landis⁹¹. Les films associés au genre exploitent souvent les peurs et les angoisses profondément ancrées dans la psyché collective d'où émane souvent une certaine réflexivité⁹². *Alien : Covenant* est donc un film de monstre comme le premier volet de la franchise, mais *The Tomorrow War* est un film de monstres au pluriel, ce qui semble l'empêcher de questionner la monstruosité. En effet, le monstre n'y est plus une figure, mais une forme, et ne peut pas s'émanciper de sa monstruosité. Il n'apparaît plus comme une créature, mais comme une entité constituée d'une multitude de corps agissant dans un même but. Cette particularité du film ne l'exclut pas de la définition du film de monstre, mais elle met en lumière le fait qu'il puisse y avoir, d'un côté, le monstre seul, la créature, et de l'autre les monstres, la masse de corps incertains. Nous avons précédemment rapproché les foules de corps de synthèse de ce dernier film des hordes de zombies de *World War Z*. *The Tomorrow War* se rapprocherait alors peut-être davantage des enjeux du film de zombie qui est lui-même un sous-genre du film de monstre. Or, nous savons que les foules de morts-vivants questionnent particulièrement l'humanité et exposent par exemple des enjeux réflexifs, politiques et sociaux⁹³. Cependant, *The Tomorrow War* n'entre

personnage de Khan Noonien Singh dans l'univers de *Star Trek* questionne l'humanité et la moralité, car il a forme humaine, mais possède des pouvoirs démesurés. On pourrait alors continuer avec de nombreux autres exemples comme le monstre de *La forme de l'eau* (*The Shape Of Water*, Guillermo Del Toro, 2017) ou même Gollum dans la trilogie du *Seigneur des anneaux*, tant la liste est longue.

⁹⁰. Nous entendons en effet ici « manichéen » au sens d' « une manière de voir ou de juger simplificatrice, sans nuance, en termes opposés de bien et de mal ». CNRTL, URL :

<https://www.cnrtl.fr/definition/manich%C3%A9en>, Consulté le 12/04/2023

⁹¹. John LANDIS, *Créatures fantastiques et monstres au cinéma: 100 ans de cauchemars au cinéma*, Paris, Flammarion, 2012.

⁹². *Ibid.*

⁹³. Voir Lucile COQUELIN et Alexandra SAEMMER, « De quoi le zombie est-il le signe, et pourquoi ? Sémiotique sociale du marcheur dans la série *The Walking Dead* », *Communication & langages*, 212-2, 2022, p. 33-48.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

pas dans ce registre, ses masses d'aliens n'étant pas motivées par autre chose que leur potentiel de terreur et leur spectacularité.

La créature adulte d'*Alien : Covenant* possède aussi un comportement binaire et apparaît comme une simple spectacularité. Heureusement, la naissance de la créature propose tout de même quelques pistes de réflexion intéressantes. En effet, le *protomorphe* a été conçu par David, un androïde ultra intelligent créé par les humains. Il a donné vie à sa création dans le but de créer le parfait organisme et celui-ci voit le jour dans un renouvellement de la mythique séquence d'*Alien* où le nouveau-né transperçait la cage thoracique du personnage joué par Ben Hurt. Lorsque la nouvelle créature voit le jour dans *Alien : Covenant*, après de nombreuses effusions de sang, une musique extradiégétique est progressivement introduite. Le ton de la séquence change alors du tout au tout, et de l'horreur, nous passons à quelque chose de plus beau, de mélodique, avec des accords d'orgue et quelques notes de piano, le tout suivant un mouvement ascendant. Ensuite, la créature semble presque sourire à son créateur lorsqu'elle montre ses dents acérées et répète les mouvements de David comme un nouveau-né en présence de sa mère. La monstruosité de la créature est donc remise en question. Elle est née, elle est justifiée et elle n'est pour le moment monstrueuse qu'en apparence. Cette séquence propose aussi une mise en abîme du processus de création numérique. En effet, David, l'androïde, serait similaire à l'ordinateur qui a donné naissance à la créature de synthèse qui se trouverait être le parfait organisme. Nous serions donc face à une démonstration du pouvoir créateur de l'informatique.

Quoi qu'il en soit, cette séquence de naissance du corps numérique témoigne que la monstruosité d'une créature de synthèse peut encore être questionnée, même dans un film où la créature adulte n'est qu'une force de destruction, une coquille vide à investir pour l'action. Toutes les représentations des créatures de synthèse ne sont donc pas régressives, mais il semblerait tout de même que l'utilisation des technologies numériques induise une esthétique toute particulière, qui, malgré la réflexivité de certaines séquences, représente une certaine forme de monstruosité pour le corps numérique.

2. Une esthétique vidéoludique du corps de synthèse

Les technologies de plus en plus performantes utilisées lors de la confection des créatures entièrement numériques semblent proposer de toutes nouvelles représentations particulièrement liées à leur ontologie numérique. En effet, cinéma et jeu vidéo sont intimement connectés et le corps entièrement conçu numériquement pourrait hériter d'une certaine

esthétique vidéoludique. Cette question mériterait certainement d'y dédier un travail entier, mais nous souhaitons tout de même l'étudier car elle est toute désignée pour étudier le corps de synthèse. De plus, nous avons pu trouver beaucoup d'informations sur ce que le jeu vidéo reprend du cinéma, mais non l'inverse. C'est pourquoi nous aimerions étudier ce que le cinéma reprend du jeu vidéo : un héritage particulièrement visible en présence de créatures de synthèse.

Nous avons vu que le cinéma adaptait depuis le début des années 1990 les fictions vidéoludiques. Mais comment le cinéma se repense-t-il plus globalement à l'aune de la popularité des jeux vidéo ? Comment une nouvelle génération de réalisateurs use-t-elle de cette culture pour l'injecter dans ses réalisations cinématographiques ? Se dirige-t-on vers un cinéma à l'esthétique vidéoludique, vers ce que le chercheur italien Matteo Bittanti nommait au début des années 2000, « un cinéma "technoludique" » ?⁹⁴

Les images de synthèse à la base des corps que nous étudions sont particulièrement présentes dans le milieu du jeu vidéo et ceci beaucoup plus qu'au cinéma. Comme l'expliquait Alexis Blanchet, le cinéma pourrait éventuellement être repensé à l'aune de la popularité des jeux vidéo. Cette « esthétique vidéoludique » qu'il mentionne – mais dont il ne donne pas les détails – trouve ainsi un lieu d'analyse dans les séquences présentant des créatures de synthèse de notre corpus.

Les corps entièrement numériques sont par exemple créés de la même manière qu'un corps de jeu vidéo, et leurs créateurs ont les mêmes préoccupations de photoréalisme⁹⁵. Les films et les jeux vidéo présentant des créatures de synthèse sont aussi à rapprocher sur le plan scénaristique, dans la mesure où ils mettent tous deux en place des scénarios binaires de confrontations rappelant le « jeu de combat en mode versus »⁹⁶, mais aussi sur le plan économique.

Gardons à l'esprit cette évidence : le jeu vidéo reste un produit essentiellement commercial dont la création procède quasi-intégralement de la définition d'un public-cible. Première borne à poser sur notre parcours « cinéma et jeu vidéo » : si au cinéma, l'exigence du producteur est souvent contrebalancée par le désir artistique du cinéaste ; il ne peut en être de même pour le jeu vidéo. La qualité commerciale de ce dernier est la seule raison d'être.

⁹⁷

Nous sommes d'accord avec Frédéric Bas sur tous les points sauf un : celui de l'auteur. En effet, les deux films que nous prenons ici pour exemple sont avant tout des objets commerciaux plutôt qu'artistiques. *Alien : Covenant* n'est autre que le cinquième film d'une franchise, et peu importe la présence de Ridley Scott au générique, il se trouve bien loin du

⁹⁴. Alexis BLANCHET, *Les jeux vidéo au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2012. p. 105.

⁹⁵. Alexis BLANCHET, *Les jeux vidéo au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2012, p. 113.

⁹⁶. *Ibid.* p. 69.

⁹⁷. Frédéric BAS, « « Tournage » d'un jeu vidéo », *Aux frontières du cinéma*, Hors Série, p. 44-48.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

premier film. *The Tomorrow War*, de son côté, est une production Amazon Prime qui ne fait que répéter une fois de plus un scénario déjà vu et parfois même copié, comme à la fin du long-métrage où les personnages découvrent dans la neige un vaisseau alien qui n'est autre qu'un emprunt au *remake* de *The Thing* réalisé par Matthijs van Heijningen Jr. et datant de 2011 – il est lui-même une copie du film original sans autre intérêt que la numérisation des effets spéciaux.

S'il est un emprunt manifeste du jeu vidéo au cinéma, c'est probablement celui de la vue subjective à partir duquel le secteur vidéoludique crée un genre à part entière, le jeu de tir à la première personne.⁹⁸

On retrouve dans nos films certains codes esthétiques du jeu vidéo comme la vue subjective couramment appelée *first personal shooter* (FPS) dans le milieu des *gamers*, mais aussi une certaine mobilité du corps. En effet, « Le corps dynamique traverse la production vidéoludique et se retrouve aussi bien dans le jeu de plates-formes que dans l'action 3D : là où Mario bondit et rebondit, l'avatar de Lara Croft ou du Prince de Perse saute et s'agrippe pour passer les obstacles »⁹⁹, tandis que le *protomorphe* d'*Alien : Covenant* se déplace sous un vaisseau spatial en mouvement et que les *white spikes* de *The Tomorrow War* courent, nagent, sautent, volent, etc. On peut ainsi faire appel à notre précédente étude du corps entièrement conçu numériquement comme corps développé pour le mouvement, cet aspect de la créature de synthèse étant finalement le symptôme d'une esthétique vidéoludique.

Notons cependant que le corps de synthèse en général entretient de forts liens avec le jeu vidéo. En effet, « La notion de *motion's capture* est utilisée dans les deux arts »¹⁰⁰. Par exemple, « Pour produire son premier film, la société japonaise Squaresoft a utilisé la technique de la motion capture en numérisant les mouvements d'acteurs de chair et d'os pour animer les personnages de fiction »¹⁰¹. Les techniques transitent donc entre cinéma et jeu vidéo, et pas seulement la *motion capture* qui est « très utilisée dans le jeu vidéo, où elle s'est grandement perfectionnée avant d'être reprise par le cinéma »¹⁰², mais aussi la *performance capture*. Le corps numérique issu de la performance d'un acteur est donc, lui aussi, particulièrement lié au jeu vidéo.

⁹⁸. A. BLANCHET, *Les jeux vidéo au cinéma...*, op. cit. p. 118.

⁹⁹. *Ibid.* p. 124.

¹⁰⁰. Manon POIRSON, *Jeux vidéo et cinéma : une création interactive*, Condé-sur-Noireau, Charles Corlet, 2018, p. 11.

¹⁰¹. A. BLANCHET, *Les jeux vidéo au cinéma...*, op. cit. p.113.

¹⁰². Yves CHEVALDONNE, « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », *Hermès, La Revue*, 62-1, 2012, p. 115-121.

Cette esthétique vidéoludique reste pourtant en marge de l'esthétique du reste des films dans lesquels elle est présente et s'affirme seulement en présence des créatures de synthèse. Cet apport du jeu vidéo au cinéma participe donc aussi à la monstruosité du corps numérique et à son déplacement. En effet, cette représentation vidéoludique du corps numérique tend à mettre en marge les créatures, comme nous l'avons déjà expliqué lors de notre étude des rapports du corps de synthèse à l'espace. Elle tend aussi à désincarner la créature en faisant appel à la vue subjective dont on remarque par exemple l'utilisation dans *Alien : Covenant* (Figure 13) où dans *The Tomorrow War* (Figure 14) et qui, selon Mathieu Triclot, dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, « souligne cette "propriété extrêmement inattendue de la vue en première personne" qui "contrairement à ce que l'on pourrait penser spontanément (...) n'apporte pas un surcroît d'incarnation, l'impression d'être dans la peau du personnage, mais bien plutôt le sentiment inverse d'un vertige, d'une désincarnation, d'une perte des repères" »¹⁰³. De plus, dans ces deux cas, ce n'est pas seulement le point de vue qui nous dit qu'il s'agit d'une vue subjective, mais aussi des effets de couleur, de texture et de déformation de l'image qui dotent ces deux plans d'une grande artificialité. L'amélioration des technologies aurait ainsi poussé le cinéma à adopter une esthétique vidéoludique, qui, dans le cas du corps entièrement conçu numériquement, participe activement à sa marginalisation esthétique et donc à sa monstruosité.



Figure 13

¹⁰³. A. BLANCHET, *Les jeux vidéo au cinéma...*, op. cit. p.118. citant Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.



Figure 14

On découvre alors que dans le cas du corps totalement généré par ordinateur, le perfectionnement technologique n'a pas remis en question la monstruosité de la créature de synthèse. Au contraire, il l'aurait même accentué. La puissance de création informatique semble en effet pousser le corps de synthèse à l'excessivité. D'une part, il semblerait que ce soit l'absence de référent en chair et os qui oblige ce corps numérique à s'incarner différemment ; son existence se fonde alors en grande partie sur sa mobilité et autour de celle-ci, donnant ainsi naissance à des formes particulières qui s'écartent des normes esthétiques du reste du film. D'autre part, il y aurait une certaine forme de démonstration technologique et d'attraction autour de la créature de synthèse qui favoriserait aussi sa tendance à l'excessivité.

Pourtant, si la créature de synthèse est toujours aussi monstrueuse et se cantonne même à une représentation manichéenne, une nouvelle forme de monstruosité se trouverait dans la technologie elle-même. En effet, après les différents points de notre étude du corps entièrement numérique, nous en arrivons à la conclusion qu'il s'agit du corps monstrueux par excellence, non plus seulement en termes d'apparence, mais en raison de la technologie utilisée. On peut alors se demander dans quelle mesure refuser le tout numérique et favoriser l'empreinte d'un corps physique ayant réellement existé sur le tournage remet en question la monstruosité de la créature de synthèse. C'est pourquoi nous nous proposons à présent d'étudier les particularités du corps numérique ayant bénéficié de la technologie de la *performance capture*.

Chapitre III. La *performance capture* : défense du modèle humain comme gage de non-monstruosité

Rappelons-le, la *performance capture* est cette technologie qui permet « d’encoder numériquement une performance actoriale »¹⁰⁴ à l’aide d’une petite caméra haute définition fixée à la tête du comédien et de dizaines, voire de centaines, de capteurs placés sur son visage. Cette technique est la plupart du temps combinée à la technologie de la *motion capture* qui permet l’enregistrement des mouvements du corps du même comédien. La *motion capture* (abrégée *mocap*) serait donc une captation de la gestuelle tandis que la *performance capture* serait celle du jeu. Les informations récoltées sont alors utilisées pour donner vie à une enveloppe numérique dans une optique de respect de la ligne du geste et de son rythme quand le corps entièrement numérique, lui, n’est que pure création. Loin du mouvement imaginé des créatures de synthèse de *The Tomorrow War* et *Alien : Covenant*, les corps numériques issus de la technologie de la *performance capture* retranscrivent les mouvements du corps d’un acteur ayant réellement existé sur le tournage, ce qui semble remettre en question la monstruosité du corps de synthèse que nous venons d’étudier.

1. De la *motion capture* à la *performance capture* : une évolution logique ?

Plus que l’apparence, plus que des idées communes, la synthèse va exploiter le pouvoir modélisateur du cinéma. Car ce qui fait un personnage, ce n’est pas tant son réalisme que la façon dont il est mis en scène. *King Kong* en 1933 comprenait déjà ce principe devenu classique. La croyance spectatorielle ne provient pas de l’apparence de la bête (fort peu crédible), mais de ces mouvements, de son comportement, de son intégration aux films. [...] Mais le mouvement seul ne suffit pas à construire un personnage.¹⁰⁵

En effet, le mouvement seul ne suffit pas à donner vie à un véritable personnage cinématographique. Contrairement aux corps entièrement conçus numériquement, ceux issus de la technologie de la *performance capture* semblent posséder quelque chose de plus. La *mocap* en tant que capture du mouvement a été rendue obsolète rapidement, et la *performance capture* s’est présentée comme le perfectionnement de celle-ci, largement démocratisée aujourd’hui et surtout depuis la sortie d’*Avatar*. Toujours dans une démarche de perfectionnement technologique, les corps de synthèse ont donc évolué vers une forme qui nous paraît moins monstrueuse. Pour donner corps à une créature, il ne suffit pas qu’elle se déplace,

¹⁰⁴. Jean-Baptiste MASSUET, « Capture de mouvement contre prises de vues réelles : de l’empirisme du point de vue photographique à l’idéalisme numérique du corps cinématographié », in *Images numériques : leurs effets sur le cinéma et les autres arts*, Presses universitaires de Provence, 2014, p. 184-194.

¹⁰⁵. R. HAMUS-VALLEE, « Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma »..., *op. cit.* p. 27.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

elle doit être dotée d'une pensée, d'émotions, et quoi de plus important pour cela que le don d'un visage ? Le perfectionnement de la *mocap* en *performance capture* se fait donc dans la lignée d'une quête constante de réalisme infographique et de copie du corps humain, comme nous le confirme un article de Réjane Hamus-Vallée paru en 2000 : « bien avant les figurants virtuels de *Titanic*, la synthèse s'efforce de "copier" à l'identique le corps de l'homme »¹⁰⁶. La petite caméra fixée au visage de l'acteur permet alors de filmer les micros-détails des expressions de son visage, qui seront ensuite appliqués au visage de la créature de synthèse. Or ce n'est pas tout, la *performance capture* apporterait aussi à la créature une part d'humanité et ce qu'on pourrait nommer une *anima*, un concept qui équivaldrait à une âme cinématographique selon les propos de Jean-Baptiste Massuet¹⁰⁷.

La performance capture permet donc, tout d'abord, de donner un visage aux créatures de synthèse. Si ce visage est dissimulé lors de la première apparition du film *King Kong*, comme nous l'avons précédemment analysé, il occupe ensuite dans le film une place centrale. Le gorille géant nous apparaissait en premier lieu comme un monstre lorsque son visage était dissimulé dans l'obscurité, ou coupé par les différents cadrages de cette première séquence d'apparition, mais la mise en avant de son visage, et ainsi de ses émotions, permet à la créature de s'émanciper de sa monstruosité. Nous savons cependant qu'un visage peut aussi être entièrement animé à l'aide d'images clés, c'est-à-dire créé image par image au cours d'un processus laborieux (chronophage, mais très précis) d'animation en trois dimensions, ce qui pourrait affaiblir notre argumentation. Or, ce n'est pas seulement le don d'un visage qui participe à la non-monstruosité de la créature conçue à l'aide de la *performance capture*, mais aussi son référencement.

La créature de synthèse créée à partir d'une véritable performance est comme incarnée en partie par l'acteur qui a réalisé ses mouvements. Le corps numérique possède ainsi un référent physique sur lequel le numérique va s'appliquer comme un « maquillage digital »¹⁰⁸. Comme on dit d'un acteur qu'il incarne son personnage, Andy Serkis dans le cas de *King Kong* incarne bel et bien sa créature, contrairement aux aliens précédemment étudiés qui n'étaient joués par personne. Cet aspect de la création remet donc en question, en partie, l'ontologie

¹⁰⁶. *Ibid.* p. 26.

¹⁰⁷. Jean-Baptiste MASSUET, « Les images de synthèse peuvent-elles avoir une âme ? La performance capture ou le « ghost in the shell » de l'animation numérique », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 22, 2013, <https://www.erudit.org/en/journals/im/2003-n2-im01309/1024121ar/>.

¹⁰⁸. J.-B. MASSUET, « Capture de mouvement contre prises de vues réelles : de l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographié »..., *op. cit.* p. 186.

désincarnée de la créature de synthèse. Si sa finalité est toujours d'être une forme numérique et immatérielle, le poids du corps de l'acteur auquel nous faisons auparavant référence se transforme désormais en un don de vie, et semble affecter le comportement du corps de synthèse à l'écran.

La créature est contrainte lorsqu'elle n'est plus entièrement animée informatiquement, mais le véritable corps l'est aussi et ceci la protège alors de l'excessivité d'un corps entièrement numérique – libre de tout mouvement et tendant à la spectacularité – car « les images de synthèse aussi sont une figuration de l'indéterminé ; elles peuvent se transformer à l'infini et faire évoluer une créature comme bon lui semble, sans contrainte physique »¹⁰⁹. On remarque par exemple dans *King Kong* une différence de régime entre les séquences où la créature de synthèse est l'œuvre d'une capture de performance et celles où elle est entièrement animée. En effet, lorsque Kong bénéficie de l'empreinte du corps et du visage d'Andy Serkis, les interactions entre son corps et les personnages se font davantage sur le modèle de l'échange et du dialogue, tandis que quand la créature est entièrement numérique, elle apparaît de nouveau sous le régime de l'action et du spectacle – lors d'un impressionnant combat contre deux T-Rex dans le vide d'un précipice où il est seulement retenu par des lianes par exemple. La créature en *performance capture* semble alors pouvoir interagir avec son environnement fictionnel sous un nouveau mode d'existence loin de la destruction et qui participerait d'une réduction de sa monstruosité.

2. Du monstre au personnage

Le personnage humain, qui est la règle en littérature et au théâtre, n'est qu'un aspect [...] du personnage au cinéma (machine, animal, robot, être de synthèse, etc.)¹¹⁰.

Le nouveau mode d'existence de la créature de synthèse est celui du personnage. Cependant, cette dernière notion reste mystérieuse. Il est en effet difficile de définir ce qu'est un personnage. C'est pourquoi nous aimerions tout d'abord en exposer certaines particularités sans vouloir en faire une définition exacte – ce qui semble d'ailleurs être une entreprise particulièrement difficile tant cette notion est vaste. Le personnage est tout d'abord celui dont on narre les aventures, c'est-à-dire dont on peut raconter les histoires, les endroits fictionnels qu'il a traversés, les obstacles qu'il a dû franchir, etc. Le personnage est une construction qui prend par exemple le nom d'Ann Darrow dans *King Kong*, mais qui est interprété par Naomi

¹⁰⁹. E. DUFOUR, *Les monstres au cinéma...*, op. cit. p. 71.

¹¹⁰. Nicole BRENEZ, « 1. Le personnage contemporain », in *De la figure en général et du corps en particulier*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll.« Arts & Cinéma », 1998, p. 179.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

Watts. Le personnage est donc aussi lié à la figure actorielle dont il est une des composantes selon André Gardies¹¹¹. L'acteur, sous la forme du personnage, est « une force agissante au sein du monde diégétique, un facteur de la dynamique du récit »¹¹², mais il est aussi « source et support d'une intense activité d'identification »¹¹³. En tant que spectateurs, nous ferions alors « à tout moment l'expérience de sa force d'illusion de réalité ».

Il semble alors difficile d'appliquer ces différents critères aux aliens entièrement conçus numériquement. Si l'on peut raconter que les *white spikes* ont par exemple affronté les soldats humains pour les exterminer et prendre possession de la Terre, il semble manquer différents éléments pour que ceci fasse récit. En effet, il manquerait une personnalité et une certaine souplesse à ces créatures, qui, comme nous l'avons observé, ne se résument qu'à une existence binaire et manichéenne, incarnant le mal et le danger, et c'est tout. Le personnage serait donc plutôt le corps fictionnel auquel on pourrait appliquer la grille de lecture du voyage du héros par exemple¹¹⁴. Le corps de Kong en *performance capture* est alors beaucoup plus proche de la notion de personnage dans la mesure où il semble doté d'une personnalité. Même si celle-ci n'est qu'une illusion et une création cinématographique, elle participe à l'incarnation de la créature de synthèse et représente pour elle, mais aussi pour le spectateur, un gage de non-monstruosité. Le gorille va ainsi passer du statut de monstre à celui de personnage et faire preuve d'évolution. L'élément actériel est alors non négligeable dans la définition de Kong comme personnage. La performance d'Andy Serkis, un acteur professionnel ayant joué des rôles « normaux », participe en effet au *devenir-personnage* du gorille à qui il prête son interprétation et donc ses gestes, mais aussi ses émotions et sa vision du personnage. L'acteur est donc en mesure de caractériser la créature, de la travailler et de lui apporter ses compétences pour la doter de singularités qui font d'elle une entité cinématographique complexe.

Si les corps entièrement numériques d'*Alien : Covenant* et *The Tomorrow War* participent tout autant à la dynamique du récit que dans *King Kong*, ils ne permettent aucunement l'identification ; ce qui les différencie du corps en *performance capture*. En effet,

¹¹¹. André GARDIES, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, coll.« Contours Littéraires », 1993.

¹¹². *Ibid.* p. 60.

¹¹³. *Ibid.* p. 53.

¹¹⁴. Le voyage du héros est un concept théorisé par Joseph Campbell en 1949 dans son ouvrage *Le héros aux mille visages*. Après analyse de très nombreuses histoires de toutes sociétés confondues il a établi une liste de points communs soi-disant à la base de tout récit. Le personnage selon Campbell devrait ainsi passer par toutes ces étapes : 1. Le monde ordinaire ; 2. L'appel de l'aventure ; 3. Le refus de l'aventure ; 4. La rencontre du mentor ; 5. Le passage du premier seuil ; 6. Les épreuves, les alliés, les ennemis ; 7. L'accès au cœur de la caverne ; 8. L'épreuve suprême ; 9. La récompense ; 10. Le chemin du retour ; 11. L'épreuve ultime ; 12. Le retour avec l'élixir. Cette grille de lecture d'une aventure ou d'un scénario par le prisme d'un personnage en particulier s'appliquerait ainsi bien plus à Kong qu'à un de nos aliens.

s'il doit y avoir identification, c'est bien dans le cas de Kong. On distinguera alors l'identification primaire, à savoir l'identification au « sujet de la vision, à l'instance représentante »¹¹⁵, de l'identification secondaire qui « désigne essentiellement une identification au personnage, c'est-à-dire à la figure de l'autre, au semblable représenté sur l'écran »¹¹⁶. L'identification secondaire au cinéma est donc « fondamentalement une identification au personnage comme figure du semblable dans la fiction, comme foyer des investissements affectifs du spectateur »¹¹⁷. Ainsi, il semblerait que la créature de *King Kong* soit présentée sous la forme d'une altérité, bien sûr, mais d'une altérité proche de nous, semblable dans la mesure où elle est pourvue d'une *anima*, ce qui nous permet de projeter sur elle une certaine humanité. Le fait que Kong possède un visage expressif et un corps anthropomorphique permet donc dans un premier temps au spectateur de s'identifier à ce nouveau personnage au fur et à mesure que les images défilent et ce après que ses modalités de représentation aient évolué ; mais ce n'est pas tout.

L'interprète doit parvenir à prêter consistance à la créature chimérique qui lui fait face, afin d'assurer sa réalité filmique à l'intérieur du cadre. L'absence de référent à l'origine de la représentation de la créature de synthèse est palliée par l'interaction proposée par le jeu de l'acteur, une interaction qui dépasse les limites de la fiction pour toucher les frontières délimitant les différents régimes d'images convoqués par le film.¹¹⁸

Le *King Kong* de Peter Jackson s'ouvre sur un montage alterné entre les différents sketches d'un spectacle et plusieurs scènes de vie à New York où l'on remarque les thématiques de la pauvreté et de la prohibition. On voit alors le personnage d'Ann Darrow pour la première fois. Elle est comédienne dans le film et interprète un numéro burlesque d'acrobatie. Alors qu'elle termine sa scène, elle jette un regard sur le public. Un raccord regard est alors opéré pour montrer un des spectateurs rigoler aux éclats en plan moyen, puis un autre plan large montrant le public du spectacle en général. Un dispositif d'interaction entre la comédienne et son public vient donc d'être mis en place. On retrouve ensuite ce même dispositif dans une scène ultérieure du film. Après que Kong a kidnappé Ann dans sa première séquence d'apparition, cette dernière essaye de s'enfuir, mais elle est immédiatement rattrapée par le gorille. Ils se trouvent alors sur une corniche au bord du vide et Ann, pour calmer la colère de Kong, tente de le divertir en interprétant une nouvelle fois son numéro burlesque auquel il réagit

¹¹⁵. Jacques AUMONT, Alain BERGALA, Michel MARIE et Marc VERNET, *Esthétique du film : 125 ans de théorie et de cinéma*, 5e éd., Malakoff, Armand Colin, 2021, p. 252.

¹¹⁶. *Ibid.* p. 257.

¹¹⁷. *Ibid.* p. 258.

¹¹⁸. J. DEMANGE, « L'acteur de cinéma et l'image de synthèse : Entre (re)mise en jeu et mise-en-scène(s) »..., *op. cit.* p. 137.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

favorablement. Il semble parfois s'ennuyer et à d'autres moments être curieux ; il va même jusqu'à rigoler aux éclats, une action très rare pour une créature de synthèse et surtout pour un monstre. Notons alors que ce rire permet de donner une voix à la créature, ce qui participe activement à son incarnation et à son humanisation. Kong devient aussi le spectateur du numéro d'Ann, mais il ne s'agit plus ici d'un public composé de personnes inconnues du spectateur, mais d'un spectateur-personnage qui petit à petit se révèle sous nos yeux.

Poursuivons alors notre démonstration avec la séquence qui précède celle que nous venons d'étudier. Loin du registre horrifique et inquiétant de la première apparition de la créature, cette séquence se déroule tout d'abord en journée et non la nuit. Elle s'ouvre sur un plan d'ensemble présentant Kong au cœur de la nature avec des bruits d'oiseaux en guise de paysage sonore. Ann se réveille couchée au sol, après s'être évanouie. Elle cherche à s'enfuir sans attirer l'attention du gorille. Elle rampe doucement, mais tout à coup il regarde dans sa direction. Une bascule de point très rapide se fait alors sur la créature de synthèse cadrée presque entièrement et non plus sur Ann, ce qui place le singe au centre de l'attention de la prise de vue et ne le relaye plus à une forme floue. Il commence donc à être traité comme un sujet humain auquel on s'identifie avant tout par le visage. Ann réussit enfin à s'enfuir, mais une énorme main de gorille entre par le haut du champ et lui barre la route. Le singe est encore filmé en gros plan, fragmenté, avec une composition qui ressemble à la séquence de sa première apparition. Or, après que le gorille a eu barré la route à la jeune femme, un tout autre dispositif est mis en place.

Les interactions entre les deux corps pendant le spectacle d'Ann vont ensuite donner naissance à une relation de plus en plus intime. Cela se traduit par la mise en place d'un champ-contrechamp entre Kong et Ann. Au cours de ces échanges, la créature de synthèse est cadrée comme un personnage humain. En effet, on observe des plans poitrines et des plans épaules similaires aux échelles utilisées pour Ann, avec pour seule différence l'utilisation de la contre-plongée qui est certainement utilisée pour suggérer la grande taille du personnage. Cette dernière discordance entre le corps de synthèse et le corps de l'actrice est alors arrangée par un *travelling* vertical descendant de la caméra, combiné à un panoramique ascendant. Le mouvement débute par une plongée depuis le point de vue du personnage de synthèse jusqu'à le mettre au niveau du vrai corps humain. La créature de synthèse est alors placée à hauteur humaine et elle est ainsi intégrée à une logique de champ-contrechamp classique, similaire à une situation de dialogue commun où la créature n'est plus une force de perturbation esthétique.

On observe aussi quelques singularités qui accentuent notre hypothèse du monstre devenu personnage. En effet, quand Kong sursaute et fait un mouvement de recul lorsqu'Ann

se relève soudainement après avoir fait semblant d'être morte, nous sommes face à une *reaction shot* de la créature de synthèse en réponse à un plan d'un personnage humain. Une relation est donc construite entre les deux personnages et Kong n'est plus la force spectaculaire et destructrice qu'il était, mais bien une entité pouvant être influencée par les actions d'un autre personnage et évoluant avec lui, et non contre lui. Nous aimerions alors compléter cette analyse par une étude du rythme des corps réalisée par Benoit Rivière :

Toute cette scène est construite sur une opposition rythmique entre les deux personnages. Ann fait preuve d'une certaine constance et d'un certain ordre dans ses mouvements, là où King Kong passe par différentes humeurs très nettement exprimées par ses mouvements corporels, allant jusqu'à perdre la maîtrise de lui-même. Cette opposition rythmique engage l'idée d'un rapport adulte-enfant, renforcé par l'autorité du personnage d'Ann sur celui de King Kong. Jackson renverse ici le rapport de force et c'est bien l'imposant gorille qui endosse le rôle de l'enfant.¹¹⁹

L'imposante créature du début du film semble alors avoir disparu pour laisser place à un nouveau personnage bien loin de sa monstruosité originelle. Les formes filmiques et le récit du film ont ainsi opéré une transformation du monstre en personnage et permettant une autre identification du spectateur à la créature qui a été humanisée. Ce renversement de la monstruosité de la créature de synthèse réalisée en *performance capture* nous montre alors que la technologie utilisée pour concevoir le corps numérique influence en partie le rapport de la créature à la fiction, et de ce fait, induit un tout nouveau rapport du spectateur au corps de synthèse.

3. Le point de vue humain comme contrainte créatrice de monstruosité

Un élément que nous avons peu questionné traverse cependant notre réflexion : l'humain. En effet, l'utilisation de la *performance capture* apporte au corps totalement généré par ordinateur une part d'humanité. Elle lui permet d'utiliser le mouvement d'un vrai corps qui lui permet aussi d'exister comme personnage. Or, ce statut de personnage semble aussi étroitement lié à la notion d'humanité. En effet, même si par exemple les personnages de dessin animé sont souvent des animaux, ils sont personnifiés, et ce sont avec des attributs humains qu'ils le sont : des vêtements, une voix, une déambulation sur deux pieds, etc. La progression esthétique qu'on observe dans *King Kong* serait finalement aussi un passage du monstre à

¹¹⁹. Benoit RIVIERE, « (Re)trouver l'humain par la captation de son rythme : Une étude de quelques interprétations d'Andy Serkis en performance capture », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 151.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

l'humain, de la rupture esthétique à quelque chose de plus homogène grâce à la dimension humaine.

Si avec les effets spéciaux numériques, on s'affranchit certes de toute "humanisation" de l'altérité (exit l'acteur déguisé), on perd toutefois l'aspect concret de la créature, à cause du rendu très abstrait du mouvement et de l'absence d'épaisseur - de sorte que c'est la présence de l'altérité qu'on perd.¹²⁰

On le voit bien ici, l'humanisation a toujours été une source d'incarnation et la *performance capture*, bien qu'étant une technologie numérique, use de cette condition à son intérêt. L'humanisation de la créature de synthèse permettrait alors de questionner le véritable humain et sa propre monstruosité. En effet, en personnifiant la créature de synthèse et en la dotant d'une humanité, le film fait la démonstration du passage du monstre à celui de personnage bienveillant et prouve ainsi que les apparences sont trompeuses. Ceci laisse alors la place à l'expression de la monstruosité humaine qui ne va cesser de traquer la créature comme une bête sans comprendre qu'une âme se cache derrière ses apparences monstrueuses. Un échange a donc lieu entre le corps numérique et le corps humain qui intervertissent monstruosité et humanité. Pour démontrer tout cela, nous avons beaucoup utilisé le film de Peter Jackson. Or, *Kong : Skull Island* utilise un dispositif similaire. Le gorille de 2017 étant lui aussi réalisé en *performance capture*, on ne peut plus douter de la capacité à faire gage de non-monstruosité de cette technique de création.

Nous serions alors en présence d'un cinéma anthropocentré qui influencerait grandement notre perception de la monstruosité. En effet, comme nous l'avons décrit dans la séquence de divertissement de Kong par Ann, c'est lorsque les cadrages et les échelles sont identiques que la créature de synthèse et le corps humain semblent être au même niveau, permettant ainsi d'effacer la monstruosité du corps numérique. Or, si cette esthétique nous a permis d'identifier un déplacement de la monstruosité, c'est bien parce qu'elle correspond à celle utilisée traditionnellement pour filmer le corps humain. Ce serait alors l'action de sortir de ce cadre de référence qui donnerait lieu à une certaine forme de monstruosité. En effet, comme nous l'avons étudié dans la toute première partie de ce travail, utiliser une échelle humaine pour filmer le corps de synthèse de Kong ou de Godzilla accentue son gigantisme monstrueux, tandis que dans *Alien Covenant* et *The Tomorrow War*, c'est d'abord le mouvement impossible à réaliser par le corps humain qui rend monstrueux ces aliens – c'est aussi le point de vue qui doit se mettre en mouvement sans arrêt pour suivre ces corps et prendre

¹²⁰. E. DUFOUR, *Les monstres au cinéma...*, op. cit. p. 122.

ses distances d'un point de vue qu'on pourrait qualifier d'« humain ». En effet, lorsqu'un échange entre une créature de synthèse et un acteur se fait sous la forme d'un champ-contrechamp où chaque changement de plan se fait à l'aide d'un raccord-regard, le point de vue de la caméra s'apparente à un point de vue humain. En revanche, lorsque la créature est si mobile qu'elle sort constamment du cadre à « échelle humaine » et qu'elle est de ce fait filmée en plan large, nous sommes face à un point de vue autre, distant, et peu utilisé dans la représentation du corps humain au sein des différents films que nous avons mentionnés.

On remarque même cette obsession de tout voir sous le prisme de l'humain, lorsqu'on lit par exemple des analyses présentant le personnage de synthèse comme un autre versant de la personnalité d'un personnage humain auquel il serait rattaché – par exemple Jack Driscoll et Kong tous deux amoureux d'Ann. Il en va de même lorsqu'on réalise que la créature de synthèse et l'acteur avec qui elle interagit n'ont pas été présents simultanément sur le tournage.

Kong a été rajouté au moment de la postproduction et n'a donc jamais été le partenaire de Watts pendant le tournage, mais seulement à l'écran. Cette dissociation ontologique convoque une modification méthodologique. Lors de son numéro sur la Skull Island, Watts, doit, en plus de produire une action physique, faire croire au public à la présence de Kong, un personnage qui ne possède pas de référent dans la réalité extradiégétique du spectateur. Cette absence de référent modifie le rapport entretenu par le champ et le contrechamp et amplifie le rôle joué par l'acteur dans son processus de création.¹²¹

L'importance du jeu de l'acteur, qui, face à la créature, « ne sert pas uniquement de réceptacle sensible à la représentation de synthèse, mais projette bien une émotion qui se répercute sur le plan qui lui est accolé »¹²², remet alors en question la capacité de la créature de synthèse à exprimer des émotions et nous montre encore une fois que notre perception de la créature de synthèse se réfère au modèle humain. On pourrait alors penser que cette théorie ne s'applique pas à tous les corps. En effet, s'il est par exemple juste de l'appliquer au chevalier du vitrail du *Secret de la Pyramide* ou aux corps désincarnés d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War*, elle semble s'appliquer plus difficilement à *King Kong* ou à *Kong : Skull Island* où l'émotion du visage est tout de même à l'origine d'une capture de la performance d'un acteur et donc d'un vrai visage ; mais ce visage reste celui d'un acteur et notre perception de la créature comme personnage est de nouveau le résultat d'une « injection d'humanité ».

De plus, même si la technologie évolue, la représentation du corps humain quant à elle, peine à évoluer dans les films de consommation courante que nous étudions, ce qui participe à

¹²¹. Jacques DEMANGE, « L'acteur de cinéma et l'image de synthèse : Entre (re)mise en jeu et mise-en-scène(s) », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 133.

¹²². *Ibid.* p. 137.

Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?

la mise en marge des corps de synthèse, ou les contraint à une nécessaire humanisation afin qu'il puisse y avoir identification et donc personnage. Ce point de vue peut alors lui aussi nous apparaître comme monstrueux, car il contraint le corps de synthèse à se plier à des « normes cinématographiques ». On pourrait alors se demander ce qu'il adviendrait si le style dominant des films devenait celui de l'esthétique propre au corps entièrement conçu numériquement que nous venons en partie de penser et ce que deviendraient ainsi les modalités de représentation du corps humain.

Au fil des progrès technologiques, la monstration du corps de synthèse a évolué pour proposer des créatures de plus en plus présentes dans le champ. De ce constat découlent de nouvelles formes de monstruosité et une marginalité grandissante du corps entièrement conçu numériquement montrant que la technologie est bien responsable d'une monstruosité esthétique du corps de synthèse. En effet, la création par ordinateur libère le corps numérique de toute contrainte et lui permet de tendre vers une esthétique vidéoludique. Cependant, elle enferme du même coup la créature dans une existence peu complexe qui semble avoir pour unique but une certaine spectacularité. La créature de synthèse peine donc à se rapprocher de la norme, mais c'est ici qu'intervient la *performance capture* et sa capacité à transformer la représentation du corps de synthèse. Elle est intimement impliquée dans le processus de personnification du monstre dont la monstruosité s'efface pour donner naissance à un personnage. La représentation des corps issus de la technique de la *performance capture* est ainsi moins marginale et tend à se rapprocher d'une « esthétique du modèle humain » prenant le statut de norme filmique. La monstruosité du corps de synthèse est donc particulièrement liée à la technologie utilisée lors de sa création qui donne lieu à deux grandes catégories de représentation : le tout numérique et l'humanisé. Notons alors le renversement de la monstruosité du corps de synthèse permis par la *performance capture* qui rapproche la créature du modèle de représentation et d'identification humain.

Cependant, l'étude de la monstruosité des créatures de synthèse sous le prisme du perfectionnement technologique est aussi à approcher sous un angle relevant maintenant de la réception. Les images de synthèse ont en effet reçu à leur naissance un accueil peu chaleureux et la réception des figures conçues par les technologies que nous avons étudiées, continuent de susciter un intérêt particulier qui oscille entre fascination et peur du technologique qui semble être le moteur des différentes transformations et évolutions des corps de synthèse à l'écran.

TROISIEME PARTIE

**ENTRE FASCINATION ET PEUR TECHNOLOGIQUE : DEPLACEMENT
DE LA MONSTRUOSITE ET NATURALISATION PROGRESSIVE DU
CORPS DE SYNTHESE**

Les différentes technologies utilisées pour la conception des créatures de synthèse des films que nous étudions sont en partie responsables de leur représentation. Nous venons de voir que la création totalement numérique tendait à amplifier la marginalité esthétique du corps de synthèse, et de ce fait, à le rendre plus monstrueux. En effet, il s'écarte de différentes normes établies, comme la représentation commune du sujet humain et l'esthétique majoritaire des films qu'il parcourt. À l'inverse, l'incarnation du corps réalisé en *performance capture* contrebalance cette marginalité et nous montre qu'il est tout à fait possible de donner naissance à de véritables personnages numériques, tendant à s'émanciper de leur origine-créature, et donc de leur origine-crédation¹²³, ce qui met en retrait la monstruosité du corps de synthèse.

Si les différents perfectionnements technologiques font évoluer les modalités de représentation de ce même corps, ils témoignent aussi d'un constant investissement économique et artistique dans leur développement. Ils peuvent en conséquence être inquiétants, tant leur puissance de création est importante et tant ils peuvent transformer les images et ainsi l'esthétique des films. Cependant, il existe un véritable marché de la créature de synthèse et un réel engouement autour de ces nouveaux corps qui ne cessent d'être produits. Nous assisterions alors à une naturalisation progressive du corps de synthèse et de ce fait à un déplacement de sa monstruosité. Il semblerait en effet que la réception des différents progrès technologiques oscille entre peur et fascination. Or, nous émettons l'hypothèse que la créature de synthèse tend à être plus acceptée et perçue différemment, ce qui témoignerait d'un recul de son étrangeté et se répercuterait ainsi sur les différents choix d'intégration des créatures dans la fiction, selon les films et selon les époques.

Dissimuler l'artificialité de la créature de synthèse participerait donc tout d'abord à sa naturalisation. Or, nous verrons que selon les cas, la dissimulation peut aussi être source de monstruosité. C'est pourquoi nous verrons où a lieu la véritable naturalisation du corps numérique, dans quelles circonstances, quels environnements et à l'aide de quelles technologies. Nous nous interrogerons alors sur le statut des effets visuels à l'origine des corps que nous étudions et dont le développement semble avoir déplacé les enjeux. Enfin, nous analyserons plus largement les liens entre le développement du corps de synthèse et les transformations du cinéma de consommation courante, qui dans une certaine mesure semblent répondre à un nouvel état sensible du spectateur contemporain, à un constant perfectionnement technologique et à l'essor de médiums de plus en plus nombreux.

¹²³. Un personnage reste une construction et donc une création, mais conférer ce statut à un corps de synthèse tend à faire oublier au spectateur qui la regarde que ce corps est le résultat d'une création informatique.

Chapitre I. Assumer ou dissimuler l'artificialité de la créature de synthèse

Comme nous l'avons vu au cours de ce travail, il existe de nombreuses façons de représenter la créature de synthèse et, de ce fait, de multiples manières de lui donner corps. Il s'avère alors que les différents créateurs¹²⁴ cherchent le plus souvent à dissimuler l'artificialité de ces corps numériques, qui sont avant tout immatériels, car constitués d'images de synthèse. Michaël Crevoisier décrit ainsi l'image numérique « comme une superposition d'images dont le mouvement est disjoint, sans consistance, et ne donne prise à aucune croyance possible »¹²⁵, elle « consiste en des couches d'informations qui ne s'enchaînent plus et ne constituent plus un tout, n'agent plus un monde »¹²⁶. Mais le propre du cinéma est justement de permettre cette croyance et de créer un monde fictionnel cohérent dans lequel le spectateur peut se projeter. Tout est donc fait pour que la créature numérique soit intégrée à la fiction sans rompre le pacte fictionnel engagé avec le spectateur et c'est d'ailleurs en partie pour cette raison que son apparition est particulièrement marquée : c'est à ce moment-là que tout se joue.

Le rapport du spectateur de cinéma au corps de synthèse est particulier lorsque prises de vues réelles et images de synthèse sont mélangées. Lorsque le corps numérique s'offre à lui, il peut vite apparaître comme hétérogène au reste de la fiction.

Si l'apparition d'un dinosaure à la poursuite d'humains dans un long-métrage de fiction nous apparaît bien comme étant le fruit d'effets visuels, un dinosaure rencontré par un joueur dans un jeu vidéo, ou qui évolue dans un film d'animation ne sera pas considéré comme un effet. De manière générique, les effets visuels sont une forme particulière d'effets spéciaux, qui par leur nature même (spéciale), sont une exception par rapport à une norme. Le dinosaure constitue un écart par rapport à un acteur vivant, alors que le dinosaure évaluant dans un milieu constitué à 100% de pixels fait partie de la norme.¹²⁷

S'il y a donc une différence entre cinéma et jeu vidéo, on se rend surtout compte ici qu'il est possible de s'habituer à la présence du corps numérique comme dans le cas du jeu vidéo où on ne remet pas son ontologie en question. Malgré tout, l'artificialité demeure et la dissimuler ne semble pas seulement traduire une peur de l'incrédulité du spectateur pour le film. Une attention toute particulière est en effet accordée à l'impression de réalité du corps de synthèse. Comme nous l'avons déjà vu, une quête permanente de photoréalisme donne

¹²⁴. On entend ici aussi bien le réalisateur responsable des choix artistiques que les infographistes responsables de la création pure.

¹²⁵. M. CREVOISIER, « La nouveauté de l'image vidéoludique »..., *op. cit.*

¹²⁶. *Ibid.*

¹²⁷. R. HAMUS-VALLEE et C. RENOARD, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde...*, *op. cit.* p. 19.

naissance à des corps de plus en plus « réalistes ». Néanmoins, le réalisme étant un concept, nous préférons ici utiliser la notion d'impression de réalité. Cette dernière a alors des enjeux particuliers, car si d'une part elle existe pour ne pas rompre le pacte fictionnel fait entre le film et le spectateur, elle permet d'autre part de tendre de nouveaux miroirs à celles et ceux qui regardent les films. Néanmoins, on ne peut ôter à ces corps leur dimension fantastique qui nous rappelle sans cesse qu'ils ne sont pas réels. Un équilibre particulier et fragile est donc mis en place pour dissimuler, mais pas totalement, l'artificialité du corps de synthèse. Or, lorsque le pacte est rompu et tend à dissimuler exagérément ou au contraire assumer pleinement cette même artificialité, il nous propose de nouveaux lieux d'expression de la monstruosité.

1. Différents dispositifs de dissimulation de l'artificialité

Les éléments fictionnels comme le décor ou les personnages apparaissent différemment selon les modalités de représentation de la créature de synthèse. Par exemple, lors de sa première apparition, cette dernière occupe une place très importante, à tel point que le reste de la fiction semble seulement servir de fond à sa révélation. Mais au fil du développement de la créature en relation avec les différents éléments du film, le tout de la fiction apparaît de plus en plus homogène. L'attention du spectateur peut alors se déplacer d'un corps à l'autre et cette assimilation progressive du corps numérique par le film et par la personne qui le regarde, permet de faire émerger certains aspects occultés par la présence du corps de synthèse. Ceci passerait par la dissimulation de l'artificialité de la créature et permettrait de déplacer sa monstruosité et de tendre un nouveau miroir au spectateur. Or, pour étudier ces enjeux, il nous faut tout d'abord revenir sur la manière dont l'artificialité de la créature peut être dissimulée.

L'artificialité du corps numérique est avant tout liée à son immatérialité et donc à son ontologie numérique. En effet, la nature des images qui le constituent est immatérielle, mais sa réception par le spectateur est aussi particulière. S'il est de plus en plus difficile de détecter la présence d'images de synthèse en raison de leur perfectionnement et de leurs utilisations multiples (effacement de câbles, micros-retouches, etc.), il est plus facile de prendre conscience qu'un corps est synthétique. Ce n'est donc pas la technologie utilisée pour la conception de la créature qui pose un problème, mais le fait de s'en servir pour donner naissance à un corps qui peut provoquer un certain rejet. Dissimuler l'artificialité de la créature de synthèse, ce serait donc premièrement dissimuler son immatérialité.

Nous l'avons vu, les corps de synthèse se voient dotés d'une certaine matérialité par différents moyens, comme la destruction de leur environnement ou le motif de la trace. Dévoiler

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

la créature lors d'un *vfx breakdown*¹²⁸ ou un *making of* dont les fans de ce genre de films à créatures raffolent, permet aussi de faire accepter l'utilisation d'effets visuels au spectateur en lui signalant qu'il y a trucage dans certaines séquences et en l'habituant donc à recevoir ces images avec artifices. Nous avons aussi démontré à quel point caractériser une créature lui permettait d'exister de manière bien moins marginale au sein de la fiction, et ainsi de façon moins artificielle, ce qui la rend moins immatérielle. Les créatures de synthèse s'affranchissent dans ce cas de figure de leur spectacularité, et existent autrement que sous la forme d'une démonstration de la puissance des effets visuels.

Les créatures-personnages peuvent tout d'abord être mises en scène de telle sorte que leur représentation se rapproche de la façon de filmer le corps humain, pratique qu'on a pu observer dans *King Kong*. La caractérisation de ces nouveaux personnages par leurs actions motivées et permettant une véritable aventure à leurs côtés, leur permet aussi d'acquérir une certaine psychologie, ce qui est particulièrement accentué par le fait qu'ils soient dotés d'une voix. À ce propos, selon Benjamin Thomas, un personnage, à savoir un sujet filmique existant de façon prégnante, « existe [...] par sa psychologie ou ses motivations telles qu'elles se traduisent en dialogues ou dans les actes explicitement effectués par lui pour atteindre un but clairement fixé par l'intrigue »¹²⁹. La créature-personnage réalisée en *performance capture*, une technologie particulièrement efficace pour réduire l'artificialité d'un corps numérique, passerait donc d'une *persona*, à une *anima*, ce qui équivaldrait à passer d'une simple interaction avec le monde, à une existence complexe et motivée par un inconscient intérieur de la créature simulé par la fiction. Dissimuler l'artificialité de la créature de synthèse, ce serait donc tout d'abord l'incarner. En effet, nous avons vu dans notre analyse de *King Kong* que la *performance capture* permet de donner de la matière au corps numérique, et plus précisément une matière humaine. Ainsi, si nous sommes partis du constat qu'il « n'y a pas de corps dans l'image d'un corps »¹³⁰, nous nous sommes rendus compte qu'il était possible d'incarner ce corps, malgré qu'il soit constitué d'images de synthèse sans consistance. Thomas nous aide alors à opérer cette bascule théorique :

En quoi, en effet, la figuration numérique des corps serait-elle incapable par nature de susciter des « valeurs tactiles », d'aviver - si tel est son but - un sentiment de la matérialité

¹²⁸. Sorte de *making of* spécialisé dans les effets visuels qui montre la plupart du temps les coulisses du tournage, les technologies utilisées, des témoignages d'infographistes, différentes étapes de la création numérique, etc.

¹²⁹. B. THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu...*, op. cit. p. 165.

¹³⁰. Benjamin THOMAS, « The Shell dans *Ghost In The Shell* », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 76-87.

des corps qu'elle fait accéder au visible ? Un tel postulat semble difficilement tenable, comme l'illustre, entre autres, le *Ghost in the Shell* de Sanders.¹³¹

Ce premier postulat l'incite à revoir sa conception du corps numérique du *remake* en *live action* du premier *Ghost in the Shell* en animation en se demandant « Comment des corps artéfactuels, dont tout nous dit qu'ils sont des figures, des effigies non faites de chair, en viennent-ils à acquérir par l'art et la fiction une telle puissance d'incarnation? »¹³². Après analyse, il en conclut que contrairement au film original, le *Ghost in the Shell* de Sanders parvient à renverser l'issue du film où la protagoniste préférerait se désincarner et exister sous la forme immatérielle d'une âme, tandis que le nouvel opus défend le pouvoir de la chair et fait don au personnage interprété par Scarlett Johansson d'une grande puissance d'incarnation. Incarner davantage le corps numérique est donc aussi un moyen de prouver sa matérialité, de la chérir, et ainsi de dissimuler son inconsistance ontologique.

Dans les films de science-fiction, la motivation de la présence de CGI [computer-generated images] s'opère le plus souvent par le truchement de médias audiovisuels qui font office d'équivalents diégétiques de la technologie utilisée pour produire l'image.¹³³

On remarquera alors un motif particulier de mise en abîme de la réception de la créature de synthèse par le biais d'un média audiovisuel diégétique, qui participerait aussi d'une certaine dissimulation de son artificialité, ou assumerait peut-être même cette dernière en l'exposant comme telle. La créature de *Godzilla* apparaît pour la première fois sous la forme d'une tâche verte sur l'écran d'un radar. Dans ce cas précis, la créature est réduite à l'état de pixel et nous apparaît avant tout comme le produit d'une technologie, tout en restant immatérielle, car elle n'est qu'informations numériques sur ce petit écran qui redouble le cadre de l'image. Or, elle nous apparaît aussi par le biais d'un personnage qui regarde cet écran et découvre en même temps que le spectateur la présence de la créature. L'action de voir à travers un écran une créature avant tout immatérielle est ainsi mise en abîme comme pour la faire accepter davantage au spectateur.

Dissimuler l'artificialité c'est aussi attester de la réalité de la créature dans la fiction en passant par différents dispositifs qu'on peut par exemple observer dans *Alien : Covenant* où cette fois-ci la créature est visible entièrement comme si elle était filmée par une caméra de surveillance (Figure 15). Elle apparaît après que le personnage a verbalisé sa présence et qu'il a regardé en direction d'un moniteur dans son cockpit. S'ensuit alors un raccord-regard sur ce

¹³¹. *Ibid.* p. 81.

¹³². *Ibid.* p. 87.

¹³³. A. BOILLAT, « Chapitre 15. Corps et mondes de synthèse au cinéma »..., *op. cit.*

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

dernier où la créature nous est montrée avec un cadrage laissant voir les bords du moniteur. Elle est donc surcadrée et la surface du moniteur est accentuée par les différents éléments de son interface. La petite croix au centre rappelle alors étrangement le viseur d'une caméra et c'est l'action de voir, mais aussi de filmer la créature de synthèse, qui est ici mise en abîme. Nous serions donc face à une situation où la monstration de la créature sur un écran prouverait au personnage sa présence, ce qui du point de vue de la réception du spectateur permettrait d'attester de sa véritable existence.

Ce même motif est complexifié dans *Kong : Skull Island* qui fait référence au premier *King Kong* dans lequel un des personnages principaux est un réalisateur assoiffé de succès ne voulant qu'une chose : filmer la bête. Ici, le personnage est plus banal et ne fait que documenter la mission menée par les nouveaux protagonistes sur l'île du crâne, mais il utilise lui aussi une caméra. Au cours de la deuxième apparition du gorille de synthèse, la créature nous apparaît en contre-jour, face à nous et dos au soleil couchant. Les différents militaires et protagonistes le découvrent alors depuis les habitacles de leurs hélicoptères en vol. S'ensuit alors une série de plans sur leurs différents visages observant bouche bée la créature. On retrouve alors de manière exagérée cette stupéfaction du personnage face à la créature de synthèse que nous avons déjà abordée. Or, cette série de plans se termine par un nouvel élément : le regard de la caméra. En effet, après un plan épaule d'un artilleur surpris, on observe la créature par le biais d'un plan serré et tremblotant au format 1,33:1 avec des bords arrondis et une qualité d'image différente tentant d'imiter la texture du grain analogique (Figure 16). Après un *cut*, on voit alors le cadreur poser sa petite caméra 16mm pour observer la créature, en étant lui aussi bouche bée. C'est comme si ne croyant pas ce qu'il voyait à travers son viseur, il ressentait le besoin de regarder de ses propres yeux les événements pour les croire. Nous sommes donc, de nouveau, face à un dispositif d'intensification de la croyance en l'existence de la créature de synthèse qui se déroule sous nos yeux et qui de ce fait permet à la créature de s'intégrer à la fiction, mais aussi peut-être d'être acceptée par le spectateur extrafilmique, tout comme elle l'est par le personnage qui assiste à son spectacle dans le film.



Figure 15



Figure 16

Cependant, si ces différents dispositifs attestent de l'existence diégétique de la créature et semblent renforcer notre croyance envers celle-ci, elle semble ne pas dissimuler le fait qu'elle n'est que le produit d'un média audiovisuel. Ce motif est de ce fait paradoxal, car il atteste de la réalité de la créature dans la fiction tout en rappelant qu'elle n'est que le produit du cinéma, un média de l'illusion. La première séquence d'apparition visuelle de la créature de *Cloverfield* illustre très bien ce paradoxe. Elle est constituée d'un long plan séquence dans le style du *found footage*¹³⁴. Un personnage tenant un Caméscope à la main filme la scène où son acolyte nommé Rob, paniqué, se précipite dans un magasin multimédia pour récupérer une batterie de téléphone. Il le suit, et tandis que Rob s'éloigne au fond du magasin, il cadre de près un écran

¹³⁴. On appellera *found footage* les « films reposant sur des images prétendument découvertes par accident ou récupérées dans des registres ou des fichiers perdus », généralement marqués par une narration à la première personne et une esthétique documentaire se traduisant par exemple par le point de vue subjectif d'une caméra amateur.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

de télévision situé sur sa droite où sont diffusées des informations avec comme entêtes « Breaking News : New York under attack » ou « Military mobilized as thousands flee city ». On voit alors un pont rempli de New-Yorkais en détresse, puis ce qui ressemble à une queue s'abattre sur ces derniers. Le Caméscope du personnage – ou devrait-on dire le caméscope-personnage – cadre un second écran avec un rectangle bleu affichant « Live » où l'on voit partiellement la créature de synthèse déambuler dans Manhattan. L'appareil de prise de vue se rapproche de l'écran comme pour mieux voir, puis recule brusquement et sort du magasin. Des civils en détresse affluent vers le personnage qui regarde en direction du fond de la rue. Il effectue alors un puissant *zoom* qui lui permet de voir la créature dépasser des *buildings* au loin. Le lien vient ainsi d'être fait entre l'écran à l'intérieur du magasin, supposé diffuser les événements en direct, et la réalité diégétique du personnage qui voit à travers son Caméscope la véritable créature. Le mouvement du personnage hors du magasin remet alors en question la vérité des médias qu'il observait et qui lui ont fait ressentir le besoin de vérifier les événements qui s'avèrent bien réels – d'ailleurs, nous pouvons associer l'intérieur du magasin à la technologie et au doute, tandis que l'extérieur serait davantage du côté de la vérité. Or, nous ne sommes pas véritablement face à un personnage qui prend conscience de la situation, mais face à un *personnage-caméra*. Notre perception de cette réalité diégétique se fait donc paradoxalement à travers le point de vue d'une caméra entièrement assumée et, bien que l'esthétique de l'extrait se veuille immersive, il nous apparaît finalement comme un pur produit cinématographique. Au-delà d'un simple désir de photoréalisme, nous voyons bien qu'il émane de ces films, certainement malgré eux, une certaine réflexivité autour de l'impression de réalité et du caractère à la fois persuasif, mais illusionniste du cinéma.

2. Une dissimulation de l'artificialité paradoxale à l'origine de nouvelles expressions de la monstruosité

Tenter de dissimuler l'artificialité de la créature de synthèse reviendrait donc aussi à déplacer sa monstruosité. Ce déplacement peut alors prendre plusieurs formes. Dans le précédent cas de *Cloverfield*, la monstruosité de la créature de synthèse tend à migrer vers l'artificialité de sa mise en scène. En effet, « même si tout, dans le film, connote l'immédiateté » et se veut de ce fait immersif, les moyens dont il use pour révéler la créature nous apparaissent finalement comme encore plus artificiels. Le film utilise tout d'abord le P.O.V nommé en anglais *point of view shot* et qui « intègre la notion de "home made" inspirée de reportages

télévisuels ou documents vidéo amateurs »¹³⁵, « Les traits distinctifs retenus sont donc l'assimilation de l'emplacement de la caméra à l'œil d'un filmeur diégétique ainsi que la problématique des usages contemporains des technologies de prise de vues »¹³⁶. Ce point de vue est utilisé pour nous placer au cœur de l'action, mais il permettrait aussi de dissimuler l'artificialité de la créature, comme lorsque Verhoeven dans *Starship Troopers* utilise « un style de reportage vidéo dans les scènes de terrain où elles [les créatures] apparaissent, ce qui les rend plus crédibles »¹³⁷. Toutefois, même si ce point de vue subjectif et ce style documentaire impliquent un « sentiment déconcertant »¹³⁸ recherché par le public « qui attend du film une forme d'agression, un déplaisir paradoxalement transmué en une satisfaction cathartique »¹³⁹, le film use finalement d'un point de vue désincarné et grossièrement personnifié. Comme nous l'avons déjà abordé, la vue subjective selon Mathieu Triclot, « n'apporte pas un surcroît d'incarnation, l'impression d'être dans la peau du personnage, mais bien plutôt le sentiment inverse d'un vertige, d'une désincarnation, d'une perte des repères »¹⁴⁰. De plus, les tressaillements de l'appareil et ses différents mouvements exagérés renforcent constamment la suresthétisation du film, et cantonnent ce point de vue à une incommodité.

Aussi, cette mise en scène se veut immersive dans son utilisation du plan séquence et dans sa tentative de « direct ». Or, après analyse, on remarque les nombreux artifices de la séquence précédemment étudiée qui prennent le dessus sur l'artificialité de la créature qu'on voit finalement très peu. On notera tout d'abord que le plan séquence est entièrement simulé et qu'il présente au moins trois coupes dissimulées : une première lorsqu'une silhouette noire passe devant la caméra et obstrue entièrement le champ et permet donc le *cut* ; une seconde lorsque l'appareil de prise de vue tourne très rapidement à droite et produit donc une grande quantité de flou de mouvement, permettant ainsi de raccorder cette fin de plan à un autre plan débutant par un mouvement similaire ; une dernière lorsqu'une des protagonistes marche droit sur le personnage avec le caméscope et remplit le champ. Si l'illusion d'immersion est d'ores et déjà artificielle, la trop forte singularité des différents cadrages ne fait qu'accentuer cette artificialité esthétique. En effet, le faux plan séquence s'ouvre par exemple sur un cadrage qui

¹³⁵. Alain BOILLAT, « L'inquiétante étrangeté du found footage horrifique : une approche théorique du programme « P.O.V » de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, 21-22, 15 décembre 2012, p. 146-165.

¹³⁶. *Ibid.*

¹³⁷. Sébastien DENIS, « Chapitre 9. Nouveaux modèles ? », in *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma / Arts Visuels », 2017, vol.3e éd., p. 241-283.

¹³⁸. A. BOILLAT, « L'inquiétante étrangeté du found footage horrifique »..., *op. cit.*

¹³⁹. *Ibid.*

¹⁴⁰. M. TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo...*, *op. cit.* p. 118.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstrosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

n'est pas du tout de niveau, à tel point que les lignes horizontales noires et blanches sur le mur se trouvent être en diagonale.

Nous pouvons aussi observer ce genre de cadrage dans d'autres films comme *Kong : Skull Island*, mais pas le motif si marqué du *zoom* comme il est utilisé dans *Cloverfield*. Lorsque le personnage-caméra entre dans le magasin multimédia, il effectue un *zoom* pour suivre son acolyte, ce qui rend alors le champ flou. Mis à part le fait que personne ne filme de cette manière son ami tout en marchant dans une situation de panique totale, l'utilisation du son au cours de ce même *zoom* attire notre attention. En effet, après avoir *zoomé*, le personnage tourne son caméscope sur sa droite et filme un écran de télévision. Le son des images qui sont diffusées devient alors audible comme s'il fallait regarder quelque chose pour l'entendre, comme si le caméscope était équipé d'un micro ultra directif alors que dans la majorité des scènes on entend un brouhaha confus qui semble provenir de multiples sources. Ce motif est encore plus marqué lorsque le personnage se rend à l'extérieur du magasin et effectue un *zoom* sur la créature au loin, derrière un immeuble, et que le son de l'hélicoptère qui se trouve au-dessus de celle-ci augmente au fur et à mesure du *zoom*. Nous sommes alors face à un artifice cinématographique comme on en voit souvent, mais qui ici est paradoxalement mis en valeur par le dispositif du caméscope qui devrait permettre au contraire une meilleure immersion. C'est pourtant la caméra qui semble dicter ce que l'on entend dans *Cloverfield* et donc imposer non seulement un point de vue, mais aussi un point d'audition. La caméra qui filme reste aussi « sur une perspective unique, obligeant l'audience à une restriction dans sa vision qui peut s'avérer frustrante et peut provoquer une dissociation avec le personnage cadreur »¹⁴¹. Si nous savons que le cinéma est un artifice permanent, nous sommes donc ici plus loin que d'ordinaire de ce qu'on appelle l'immersion. Une nouvelle forme de monstrosité esthétique s'exprimerait ainsi dans cette séquence de *Cloverfield* qui propose des formes davantage contraires à la raison que les artifices habituels du cinéma.

D'un autre point de vue, la marginalité esthétique du film s'exprime dans la faible qualité de l'image du caméscope qui affiche un bruit numérique permanent et qui « numérise » tout le film, ainsi que la créature de synthèse, tout en réduisant la qualité de l'image en général. La créature n'est plus ce corps en marge du reste du film, mais elle est incorporée à ce tout numérique qui permet une meilleure intégration du corps de synthèse en dissimulant sa différence ontologique qui pouvait par exemple être trahie par une texture de peau étrange qui

¹⁴¹. Liam DEBRUEL, « Esthétique du found footage », 1 janvier 2021, https://www.academia.edu/49564884/Esth%C3%A9tique_du_found_footage.

a maintenant le même aspect pixelisé que les autres corps. De ce fait, à côté de tous ces *zooms*, *travellings*, tressaillements et mouvements inimaginables et loin d'une esthétique classique, l'apparition de la créature n'en est que moins spectaculaire. Ces formes, malgré elles, déplaceraient ainsi la monstruosité du corps de synthèse vers l'esthétique du film elle-même. On pourrait alors trouver une autre forme de monstruosité dans ce que nous avons appelé le personnage-caméra et qui selon Jean-Christophe Cavallin serait « Cette forme de vie nouvelle »¹⁴² issue du « "couplage homme-smartphone" [...] »¹⁴³.

Le smartphomme (donnons-lui ce nom) passe le plus clair de son temps à prendre tout en photo – lui-même, ses pieds, ses enfants, son animal domestique, ses grimaces à toute sauce, son sexe couché ou debout –, à filmer indistinctement la moindre chose qui lui arrive ou le moindre événement, et à diffuser ces images sur toutes les plateformes. Pour lui, rien n'est plus vécu qui ne puisse être partagé et communiqué à tous comme représentation.¹⁴⁴

La monstruosité se trouverait alors davantage dans l'outil utilisé pour dissimuler l'artificialité de la créature que dans la créature de synthèse elle-même.

Les différents procédés de dissimulation de l'artificialité de la créature de synthèse peuvent en conséquence paraître vains étant donné qu'elles sont des êtres imaginaires et que nous avons pleinement conscience que de tels corps n'existent pas véritablement. Mais cette dissimulation permet de questionner d'autres monstruosité et parmi celles-ci on mentionnera aussi celle de l'Homme. Par exemple, le passage progressif à l'état de personnage de Kong que nous avons déjà étudié permet en quelque sorte de mettre le corps de synthèse au même niveau que le corps humain – dans la mesure où sa mise en scène n'est plus marginale. Alors, la monstruosité peut s'exprimer n'importe où et elle choisit le plus souvent l'humain. En effet, une certaine tendance du cinéma fantastique contemporain consiste à renverser la monstruosité de la créature, pour la déplacer du côté de l'humain qui serait le nouveau monstre. Par exemple, dans *Avatar*, l'accomplissement de la quête du personnage principal consiste à se libérer de son enveloppe et de ses considérations humaines, tandis que les autres humains sont représentés comme des monstres détruisant la forêt de Pandora et ses différentes formes de vie. Si on peut observer ce renversement de la monstruosité dans de nombreux films de Guillermo Del Toro par exemple, on le remarque aussi dans les films que nous avons étudiés et qui ont utilisé la technologie de la *motion* ou de la *performance capture*. La monstruosité des créatures entièrement conçues numériquement d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War* n'est à aucun moment remise en question, tandis que celle des créatures de *Godzilla* ou *King Kong* est au

¹⁴². J.-C. CAVALLIN, « L'œil de tous »..., *op. cit.*

¹⁴³. *Ibid.*

¹⁴⁴ *Ibid.*

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

cœur de leur développement narratif. On se trouverait donc, non seulement, face à des créatures entièrement numériques en deçà de l'humanité, mais aussi, face à des créatures profitant d'une certaine part d'humanité qui leur est conférée par la technologie utilisée dans le cadre de leur conception. Cet aspect semble alors faire partie d'un dispositif participant d'une plus grande acception de la créature de synthèse et consistant à déplacer sa monstruosité.

3. Et si le « réalisme » était monstrueux ?

En effet, pour le spectateur des années trente – dont le quotidien n'est pourtant pas une route semée de pétales de roses –, voir sur grand écran du monstrueux, du bizarre, de l'étrange, du sordide ne le rebute guère. Bien au contraire, mais il faut pour cela que la représentation reste factice, même si elle atteint un haut degré de réalisme.¹⁴⁵

Nous venons de voir que l'artificialité des créatures de synthèse tente d'être dissimulée à l'aide de différents dispositifs, certains étant plus remarquables que d'autres et donnant parfois lieu à de nouvelles expressions de la monstruosité là où on ne l'attendait pas. Dissimuler l'artificialité d'un corps numérique permet donc de déplacer sa monstruosité : du côté de l'esthétique majoritaire du film dans le cas de *Cloverfield*, mais aussi du côté de l'humain lorsque la représentation de la créature évolue et qu'elle n'est plus à considérer comme un monstre. Cette dissimulation est typique d'une époque où le constant perfectionnement technologique permet de faire naître de nouveaux corps numériques toujours plus réalistes. Contrairement au spectateur des années trente évoqué par Olivier Grim, le spectateur contemporain est de moins en moins confronté à la monstruosité réelle et se trouve de plus en plus face à des images de cette monstruosité qui mettent cette dernière à distance – on citera pour exemple la critique de la Guerre du Golfe de Serge Daney¹⁴⁶. Le spectateur contemporain semble être en quête permanente de plus fortes sensations et l'on retrouverait les symptômes de ce désir en étudiant les créatures de synthèse et leur puissant désir de réalisme. Toutefois, trop dissimuler l'artificialité d'un monstre – et de ce fait le rendre plus réaliste – est aussi une forme de monstruosité dans la mesure où tenter de rendre le plus réaliste possible un corps imaginaire consiste à repousser les normes habituelles et à faire exister des êtres contre nature.

Si l'on se réfère à la théorie de la *Uncanny Valley* de Masahiro Mori, on peut en effet réappréhender les écarts de monstruosité entre nos différentes créatures, mais aussi proposer une idée de ce qui serait encore plus monstrueux, à savoir un corps « trop réaliste ». Ce

¹⁴⁵. Olivier Rachid GRIM, « Corps extrêmes et figures de l'entre-deux dans le cinéma fantastique hollywoodien, 1931-1935. », *Champ psychosomatique*, 35-3, 2004, p. 75-87.

¹⁴⁶. Daney avait en effet écrit sur la Guerre du Golfe qu'il qualifiait de guerre invisible et dont les images diffusées à la télévision ne montraient que les soldats américains et ne présentaient aucune forme d'altérité.

roboticien précurseur observe en 1970 « que l'affinité pour les robots augmente en fonction de leur ressemblance à l'humain, jusqu'à un certain point. Cependant, entre le premier pic d'affinité et le second d'indifférenciation humaine se trouve la vallée de l'étrange »¹⁴⁷. La *Uncanny Valley* est donc une théorie avant tout conçue pour penser notre rapport aux robots et plus particulièrement aux robots humanoïdes. Mori a proposé que nous soyons plus à l'aise face à un robot ne se voulant pas parfaitement humain, plutôt que face à un robot tentant de ressembler coûte que coûte à un humain sans y parvenir véritablement. En effet, ce dernier cas de figure provoquerait une dissonance cognitive qui induirait chez nous une forme de rejet, ou d'« aversion »¹⁴⁸ selon la traduction de l'essai original. Notre cerveau percevrait le sujet comme un humain, mais un humain qui se comporterait étrangement et qui aurait une apparence différente et le considérerait de ce fait comme une menace. Cette théorie contient dans son nom le mot « vallée », car il y aurait une zone entre la ressemblance parfaite et la ressemblance moyenne à l'être humain, où le robot humanoïde provoquerait le plus de rejet (Figure 17). Les monstres comme les zombies ou les reptiles extraterrestres, par exemple, se trouveraient aussi dans celle-ci.

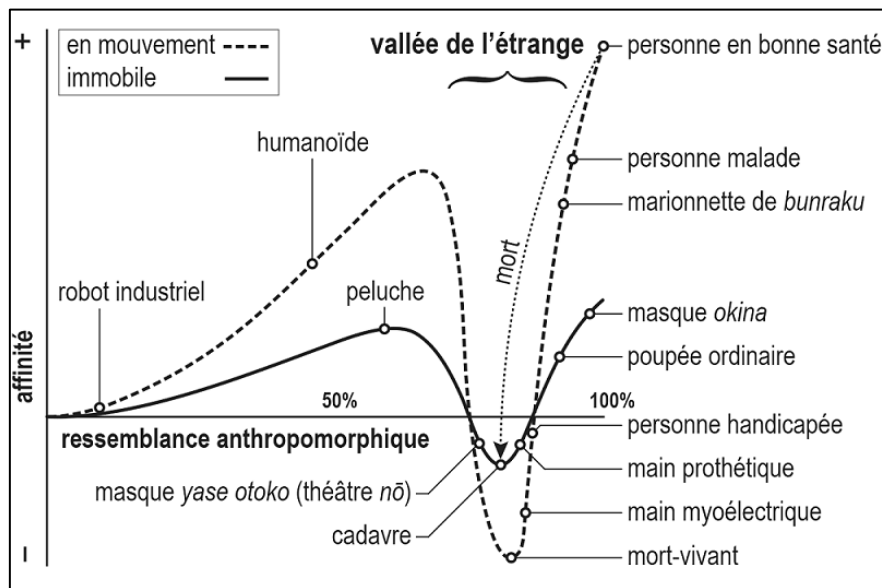


Figure 17

Ainsi, si l'on remplace le robot par la créature de synthèse et la ressemblance à l'humain par la notion de réalisme, nos aliens entièrement conçus numériquement se situeraient dans le creux de cette vallée de l'étrange et seraient donc aussi monstrueux qu'un corps humain de

¹⁴⁷. Karl F. MACDORMAN, « La Vallée de l'Étrange de Mori Masahiro », *e-Phaistos. Revue d'histoire des techniques / Journal of the history of technology*, VII-2, 3 octobre 2019, <https://journals.openedition.org/ephaistos/5333>.

¹⁴⁸. *Ibid.*

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

synthèse se voulant parfaitement ressemblant, mais présentant de micro-défauts. En effet, si l'on a conscience de l'ontologie numérique de ces corps et de leur absence de référent en chair et en os sur le tournage, ils se rapprochent du mort-vivant qui présente le plus haut taux d'aversion selon le schéma – ils sont mobiles et morts à la fois, ce qui est encore plus monstrueux qu'un cadavre immobile. Au contraire, Kong se situerait juste avant cette vallée de l'étrange et entretiendrait avec nous un plus haut degré de « sympathie » ou d'« affinité » pour être plus précis¹⁴⁹. L'utilisation de la *performance capture* pour donner vie à un corps animal avec une certaine touche d'humanité, semble être la parfaite combinaison pour ressembler en partie à l'humain sans vouloir l'imiter entièrement.

Le creux de la vallée de l'étrange serait donc dans notre cas la zone de plus grande monstruosité. De ce fait, un acteur ressuscité à l'aide d'images de synthèse parfaitement ressemblantes dont on aurait conscience qu'il n'est pas vrai, se trouverait lui aussi dans la vallée de l'étrange et deviendrait ainsi très monstrueux car il imiterait le corps humain sans en être réellement un. La théorie de la *Uncanny Valley* nous permet alors de rendre plus concret un certain rejet de la technologie numérique et de son pouvoir mimétique observable chez certains spectateurs de cinéma par le biais d'une étude scientifique. Aller trop loin dans la quête de réalisme du corps numérique tendrait donc vers une forme de monstruosité se trouvant au plus profond de la vallée de l'étrange tant que la représentation souhaitée ne sera pas parfaite et inconsciente. Or, étant donné que nous nous trouvons face à un film, nous ne pourrions jamais nous trouver face à une véritable représentation et la créature de synthèse ne pourra jamais franchir le fossé qui la sépare du corps parfaitement réaliste. Dans ce cas, la quête de réalisme des corps numériques peut paraître vaine et la dissimulation de leur artificialité aussi.

Depuis que je travaille dans cette branche du cinéma, on dit toujours que la quête du Graal en termes d'image de synthèse est d'arriver à créer des êtres humains parfaitement réalistes. En fait, ça n'a pas vraiment d'intérêt. Ce qui nous intéresse c'est le fantastique. Il nous suffit de mettre une petite dose de réalisme dans les décors ou certains effets de nos univers pour faire passer toute la fantaisie qui se trouve autour. Nous ne voulons pas attirer l'attention du public sur un effet en particulier, au détriment de l'histoire.¹⁵⁰

Vouloir tromper le spectateur en améliorant sans cesse les technologies numériques pour donner naissance à de nouveaux corps de plus en plus réalistes est à la fois vain et source de monstruosité pour la créature de synthèse. C'est aussi l'artifice du cinéma qui nous permet de l'apprécier et qui nous permet d'entrevoir toutes formes de monstruosité sans y être réellement confronté. Laurent Jullier et Cécile Welker expliquaient que le sexe du violeur d'*Irréversible*

¹⁴⁹. *Ibid.*

¹⁵⁰. Pascal PINTEAU, *Effets spéciaux : Deux siècles d'histoire*, Paris, Bragelonne, 2015. P. 261.

(Gaspard Noé, 2002) avait été calculé numériquement, car montrer un vrai sexe n'était pas moral¹⁵¹. De la même manière, simuler par ordinateur les corps de nos créatures de synthèse reviendrait – contrairement à ce que nous avons démontré dans le début de ce travail – à mettre à distance une véritable monstruosité qui serait attachée au véritable corps. En effet, « il n'y a aucune liaison nécessaire entre le fantastique et la peur »¹⁵² alors que la réalité, elle, est bien plus légitime de susciter l'horreur. Néanmoins, cette utilisation massive des technologies numériques témoignerait aussi d'une standardisation des effets visuels et spéciaux et d'un éventuel retrait de la monstruosité qu'ils incarnent.

¹⁵¹. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 39.

¹⁵². E. DUFOUR, *Le cinéma d'horreur et ses figures...*, op. cit. p. 41.

Chapitre II. Vers une naturalisation de la créature de synthèse

Un jour, on a commencé à clamer la mort du « spécial » des effets spéciaux. Réjane Hamus-Vallée se demandait par exemple si « avec la prolifération des FX, [...] les effets ne seraient pas de moins en moins spéciaux »¹⁵³. En effet, leur multiplication et leur plus grande facilité d'utilisation grâce à des budgets de plus en plus conséquents et des innovations techniques incessantes, en ont fait des éléments presque incontournables du cinéma de consommation courante. Les effets visuels (VFX) – à savoir les effets à base d'images générées ou retouchées numériquement – semblent alors subir le même sort que les effets spéciaux (FX). Ce terme d'effet visuel est d'ailleurs particulier. Qu'a-t-il de plus visuel qu'un effet spécial d'explosion par exemple ? Tout effet au cinéma, même s'il n'est pas perçu comme tel par le spectateur, est *visible*, mais pas forcément *perçu*. Cela voudrait-il dire que ces effets sont davantage perçus ? ou visibles ?

On pourrait entendre par « plus visible » des effets qui s'exprimeraient dans la durée comme dans le cadre de l'existence d'une créature de synthèse dans la fiction, et non plus de manière succincte comme dans le cas d'un coup de feu ou d'une explosion. On pourrait aussi entendre par « davantage perçu », des effets que le spectateur aurait de plus grandes facilités à détecter. Or, lorsqu'un câble ou une perche sont effacés numériquement dans le plan, l'effet visuel est invisible. Il peut ainsi nous apparaître comme spécial lorsqu'il donne par exemple naissance à un corps imaginaire au sein de prises de vues réelles, mais aussi comme invisible et imperceptible, et donc non spécial, dans de multiples cas. On pourrait alors se demander, si de la même manière, les créatures de synthèse auraient perdu leur spécialité, voire leur spécificité.

Aujourd'hui, les effets visuels sont partout. Si, « De manière générique, les effets visuels sont une forme particulière d'effets spéciaux, qui par leur nature même (spéciale), sont une exception par rapport à une norme »¹⁵⁴, leur présence de plus en plus importante dans les films remet en question cette exception qui s'applique aussi au corps de synthèse. On remarque par exemple au générique de *The Eternal Daughter* (Joanna Hogg, 2022), le crédit de toute une équipe de VFX, alors qu'il s'agit d'un film d'auteur à première vue sans artifice ni spectacularité. Il en va de même pour la fin de *Memoria* (2021) d'Apichatpong Weerasethakul,

¹⁵³. R. HAMUS-VALLEE et C. RENOARD, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde...*, op. cit. p. 163.

¹⁵⁴. *Ibid.* p. 19.

où après un film contemplatif, rempli de silence et de longs plans fixes, un vaisseau spatial en images de synthèse décolle depuis la forêt.

De la même façon que l'exception devient progressivement une norme, les créatures de synthèse prolifèrent au cinéma et l'incroyable des monstres à l'écran semble être de plus en plus accepté. Les créatures de synthèse seraient alors peut-être en voie de naturalisation dans différents sens du terme. Naturaliser serait tout d'abord l'« Opération par laquelle on maintient l'apparence de la nature vivante à un animal mort »¹⁵⁵ ; ce qui fait écho à ce que nous avons déjà vu à propos du corps numérique, à savoir qu'il serait un corps artificiel et désincarné auquel il faudrait donner un semblant de vie. Naturaliser, c'est aussi l'action d'introduire un nouveau corps dans un milieu qui serait dans notre cas la fiction. Nous reviendrons donc sur la question de l'environnement avec lequel la créature de synthèse entretient un rapport particulier et à partir de laquelle nous interrogerons aussi la notion de milieu. Enfin, « se naturaliser avec » la créature de synthèse, c'est aussi se familiariser avec elle, la faire sienne et ne plus la considérer comme étrangère au film. C'est pourquoi nous nous intéresserons de nouveau dans ce chapitre au cas particulier d'*Avatar* et à l'existence singulière de ses personnages de synthèse, pour ensuite étudier plus spécifiquement la relation du corps de synthèse à son environnement. On pourra alors se demander si la naturalisation du corps de synthèse va de pair avec un changement de statut de l'effet visuel et par exemple un éventuel déclin de leur réflexivité.

1. *Avatar* : une existence « innée » du corps de synthèse ?

Avatar s'offre à nous comme un objet particulièrement marquant de naturalisation du corps numérique. En effet, après avoir vu le film de Cameron, on retient plus facilement l'œuvre comme un tout où les différents corps numériques ne seraient pas des créatures, mais bien des personnages au même rang que les autres protagonistes humains. À l'inverse, on retient d'*Alien : Covenant* une créature qui ne peut qu'être artificielle, tant elle est fantastique et tant ses déplacements sont irréalistes. Les corps de synthèse d'*Avatar* seraient présents dans le film de manière innée et n'auraient donc pas besoin d'être intégrés à la fiction de manière aussi marquée que les autres créatures de synthèse que nous avons étudiées. C'est comme si dès le début du film, elles étaient déjà présentes et ne posaient pas de problème¹⁵⁶.

¹⁵⁵. CNRTL, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/naturalisation>, consulté le 09/05/2023.

¹⁵⁶. On entend par « problème » ce qui s'intégrerait difficilement à la fiction, qui provoquerait une trop grande rupture esthétique avec le reste du film ou qui ferait preuve d'une trop forte marginalité par rapport à la norme du début du film par exemple. La créature de synthèse apparaîtrait ainsi au spectateur comme un écart par rapport à la norme et provoquerait chez lui une plus faible identification et donc un certain rejet.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

Les créatures bleues d'*Avatar* semblent faire partie du film dès ses premières images, comme si le processus de naturalisation avait déjà eu lieu, et ceci pour différentes raisons. Tout d'abord, la communication *marketing* autour du film ne se prive pas de montrer le corps des avatars. La bande-annonce officielle présente presque autant de corps bleus que de corps humains et les intègre au montage comme des personnages, et non comme un événement marquant et spectaculaire. Inversement, on ne voit que la queue de la créature dans le *trailer* d'*Alien : Covenant*, qui fait de la créature un élément mystérieux à découvrir uniquement lors du visionnage du film dans son intégralité. L'existence des avatars est donc déjà préparée par la bande-annonce avant même qu'on ait vu le film, mais aussi par l'affiche qui expose le visage bleu de la protagoniste Neytiri.

La découverte des créatures après le début du film est aussi préparée avec un soin particulier. On observe dans un premier temps le même dispositif que dans *The Tomorrow War* lorsque le protagoniste découvre de grandes flèches munies de plumes bleues plantées dans les roues d'un imposant engin militaire. Ensuite, après seulement dix minutes d'introduction, l'existence des créatures est verbalisée par un colonel qui explique qu'ils font partie d'une population d'indigènes humanoïdes appelés Na'Vi, dont les os sont naturellement renforcés de fibre de carbone, et qu'ils sont donc très difficiles à tuer – on en sait alors presque plus sur ces corps que si nous les avions réellement vus. Enfin, on découvre les premiers corps de synthèse dans un laboratoire de biologie au bout de seulement treize minutes alors qu'il faut parfois attendre une heure avant de voir la créature de synthèse comme dans *King Kong*. Cette première découverte des avatars à l'écran avait alors été préparée par le scénario qui explicitait, avant même qu'on ait vu les corps, le programme scientifique mis en place pour leur création et leur développement.

Dans *Avatar*, les corps numériques ne surgissent pas brutalement et sans explication comme les monstres d'autres films, mais font partie d'un dispositif complexe d'intégration progressive à la fiction. Ainsi, lorsque nous découvrons pour la première fois les avatars dans le laboratoire, ils ne frappent notre regard qu'à l'« oblique », pour emprunter les termes de Françoise Puaux. Ils possèdent une certaine évidence qui ne les fait pas apparaître comme un artifice spectaculaire, mais comme un élément nécessaire au bon déroulement de l'intrigue.

Néanmoins, même si les créatures de synthèse d'*Avatar* semblent exister de façon innée, contrairement au reste des films que nous avons étudiés, elles sont tout de même intégrées ; mais certaines particularités nous font percevoir différemment cet ajout à la fiction. La découverte du corps numérique est plus douce que dans les autres cas et elle est minutieusement

préparée. De plus, les créatures de synthèse sont humanoïdes et ont été réalisées en *performance capture*, ce qui facilite grandement la familiarisation, sans compter qu'elles sont des personnages à part entière. On pourrait donc arrêter de les appeler « créatures de synthèse », pour simplement les considérer comme des « acteurs maquillés ». D'ailleurs, selon Guillaume Lasvigne, « il faut garder à l'esprit que ce qui est vu à l'écran n'est pas une image de synthèse. Ce qui est vu à l'écran est l'acteur, maquillé numériquement, de la même manière que n'importe quel acteur d'un film en prises de vues réelles est lui aussi maquillé »¹⁵⁷.

Le film tant aussi à effacer progressivement l'humain, ce qui facilite la naturalisation du corps de synthèse. En effet, les environnements humains, comme la base militaire qui se démarque très nettement de l'environnement naturel de la planète Pandora, sont évacués à la fin du long-métrage. De la même manière, le corps humain du personnage principal subit une première mort lors du décès de son frère jumeau (qui est en fait joué par le même acteur), puis lors de la véritable mort de son enveloppe charnelle, avant de se réincarner entièrement et pour toujours dans le corps de son avatar. À la fin d'*Avatar*, le corps de synthèse devient ainsi la norme, et l'humain l'exception. Enfin, le film est traversé par une esthétique du double, qui associe sans cesse le personnage humain de Jake Sully au corps de son avatar ou à un double en général, donnant alors au corps de synthèse une importance toute particulière.

Les créatures de synthèse d'*Avatar* sont donc tout d'abord naturalisées dans le sens où le film leur donne vie à l'écran. L'utilisation de la *performance capture* joue déjà un rôle dans l'impression de vie de ce corps dématérialisé (et donc mort) auquel elle insuffle une part de vivant. Ensuite, l'action de donner vie au corps de synthèse est véritablement mise en scène, contrairement aux autres films où la créature est déjà animée. Ici, la première séquence d'incarnation de Jake dans son Avatar inerte en laboratoire, met en abîme le don de la performance de l'acteur au corps numérique, et remet en scène l'action de donner l'apparence du vivant au corps inanimé de son avatar (pure création humaine dans le scénario du film). On retrouve aussi à la fin du long métrage une autre version de cette incarnation après que le corps humain originel de Jake soit décédé. On assiste alors à une réincarnation de son esprit dans le corps de son avatar, qui devient son véritable corps. On passe ainsi d'une première incarnation où le réveil du personnage dans son corps de synthèse est figuré par une vue subjective floue et inconfortable pour le spectateur que nous sommes, tandis que dans cette ultime séquence, un *travelling* avant s'approche du visage du personnage pour filmer en gros plan ses yeux qui s'ouvrent et nous regardent. Jake n'est ici plus soumis à une existence incommode entre deux

¹⁵⁷. Guillaume LASVIGNE, « Performance Capture et Cinéma Virtuel ».

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

corps, accentuée par l'utilisation de la vue subjective, mais prend véritablement possession de son corps de synthèse. Le processus de naturalisation donnerait lieu à une véritable incarnation.

La naturalisation de la créature de synthèse dans *Avatar* s'opère aussi dans son intégration au milieu que représente la forêt de Pandora. Si par milieu on entend « Ce qui entoure un être ou une chose, ce dans quoi un corps ou un être vivant est placé », les corps du film, lorsqu'ils évoluent dans le monde de Pandora, loin des installations humaines, semblent faire corps avec leur milieu. Lorsque Jake et Neytiri se lient psychologiquement et corporellement à l'esprit de la nature nommé Ewa à l'aide de leur tresse de cheveux faisant office de câble de connexion avec une liane rose, nous sommes face à un bel exemple de fusion entre le corps et le lieu. Néanmoins, le film pose avant cela la question de l'acceptation de Jake, à la fois par le peuple autochtone des Na'Vis, mais aussi par l'esprit de la forêt nommé Ewa et en conséquence l'environnement lui-même. En effet, le long-métrage met tout d'abord en abîme la question de l'acceptation du corps artificiel par le véritable corps, à travers les relations entre Jake et les Na'Vis – le corps de Jake est un clone et possède par exemple cinq doigts tandis que les vrais Na'Vi n'en possèdent que quatre. L'intégration de son corps débute lors de sa première sortie hors du laboratoire après son réveil, puis il est envoyé en mission où il découvre véritablement ce nouveau milieu qui entre en conflit avec lui lorsqu'il se fait attaquer par différentes bêtes sauvages. Il rencontre finalement Neytiri, qui le sauve et lui permet d'occuper ce nouveau milieu différemment. On remarque alors un élargissement de l'échelle des plans et plusieurs plans larges filmés en vue presque zénithale qui renforcent l'inclusion du personnage dans ce nouvel environnement auquel il n'est plus étranger. Le scénario, lui aussi, prend cette direction lorsqu'une scène entière est dédiée à la naturalisation de Jake par l'esprit de la forêt. Une multitude de petits organismes brillants l'entoure alors en guise de bienvenue. On notera aussi que lorsqu'il se déplace avec Neytiri, le sol tapi d'une sorte de mousse luminescente s'éclaire sous chacun de leurs pas, comme pour attester de leur véritable existence, mais aussi de leur acception par ce milieu et de l'intégration du corps étranger à celui-ci.

À travers cette progression du second corps de Jake dans le film, le spectateur entreprend de se familiariser avec ce nouveau corps. Ainsi, le protagoniste devient cette grande créature bleue et il la suit tout au long du film et de plus en plus longtemps. Les scènes avec des humains se font plus rares et laissent place à une vraie aventure autonome du corps de synthèse dans son nouveau milieu – on assiste même à une scène d'amour entre Jake et Neytiri. Le récit est ainsi déplacé dans ce nouvel environnement, qui, paradoxalement, est lui aussi créé par ordinateur.

Ces différentes observations remettent donc en question la notion d'apparition qui occupe une place importante dans notre travail et qui dans *Avatar* se présente sous la forme d'une douce intégration – ce qui ressemble à une solution pour faire accepter au spectateur la monstruosité technologique de ces corps numériques. L'intégration particulière des créatures de synthèse dans *Avatar* est alors un bon exemple de naturalisation dans tous les sens du terme que nous avons exposés ci-dessus. Dans ce cas précis, elles ne nous apparaissent plus comme étrangères à la fiction et permettent une plus grande identification.

2. Pour une contexture de la créature de synthèse et de son environnement

Les rapports entre la créature et son environnement sont particulièrement importants lorsqu'il s'agit de réfléchir autour de la question de la naturalisation du corps de synthèse. En effet, comme nous l'avons déjà abordé dans notre étude de l'espace, les créatures de synthèse entretiennent un rapport singulier à leur environnement. On pourrait alors être tenté de remplacer le terme environnement par celui de milieu ; mais ce dernier ne semble pas correspondre à toutes les situations. En effet, si le milieu c'est aussi un « Ensemble de conditions (matérielles, morales, psychologiques, sociales) constituant l'environnement »¹⁵⁸ d'un corps et « déterminant son développement et son comportement »¹⁵⁹, il semblerait que parfois ce soit plutôt le corps de synthèse qui détermine son environnement, plutôt que l'inverse. Ainsi, selon les films que nous avons étudiés, il semblerait que certains mettent à distance la créature de synthèse en lui donnant une apparence éloignée du monde dans lequel elle va évoluer (le nôtre, le plus souvent), mais parfois il semblerait que ce soit plutôt l'environnement – la forêt de Pandora ou l'île du Crâne par exemple – qui soit développé pour permettre à la créature de se fondre dedans. Or, le milieu est avant tout « ce dans quoi un corps [...] est placé »¹⁶⁰.

Si on se demande donc ce qui entoure les créatures de synthèse dans nos films, on remarque qu'elles ne sont pas toujours dans les bonnes conditions pour leur éventuelle naturalisation. Elles sont en effet, la plupart du temps, intégrées dans un milieu qui leur est étranger et avec lequel elles entrent en conflit : la civilisation humaine. L'urbain s'oppose ainsi à l'organique dans *Godzilla* où la créature reptilienne venue des îles du Pacifique contraste avec les grands immeubles rectilignes de New York. Il en va de même pour *King Kong* où le gorille est arraché à son île pour servir de bête de foire dans les théâtres de la ville qu'on appelle

¹⁵⁸. CNRTL, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/milieu>, consulté le 09/05/2023.

¹⁵⁹. *Ibid.*

¹⁶⁰. CNRTL, *op. cit.*

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

couramment la grosse pomme. La créature de synthèse nous apparaît alors comme étrangère à ce milieu, au point de remettre en question la monstruosité de ces corps géants qui nous apparaissaient comme monstrueux, mais qui sont désormais opprimés, enfermés dans ce nouvel environnement humain qui est lui aussi monstrueux.

Se libérer signifie se libérer d'un monde où le corps numérique serait circonscrit à son statut de corps spectaculaire (celui du zoo dans *La Planète des singes* ou du théâtre New-Yorkais dans *King Kong* par exemple) pour le faire exister dans un décor dans lequel il peut se fondre (la forêt, la jungle).¹⁶¹

La ville a tout d'abord cet aspect géométrique qui s'oppose au règne de l'organique et qui le contraint. Les déplacements des créatures dans leur environnement naturel est libre, tandis que les rues les forcent à emprunter des chemins définis. Elles entrent alors en conflit avec ce milieu qui leur est étranger et qui ne semble pas leur correspondre lorsqu'elles se heurtent aux différentes parois d'immeubles pour se libérer des barrières de cette ville-prison. Quand le corps organique est emprisonné par la ville, il se déplace mal ; comme lorsque *Godzilla* est poursuivie par des hélicoptères dans les rues de New York et qu'elle se cogne sans arrêt aux différents immeubles. La créature va alors chercher à fuir la rectitude de ces façades en creusant dans le sol pour retrouver un habitat asymétrique et naturel. De la même façon, Kong se trouve en marge des codes urbains lorsqu'il se déplace en s'agrippant aux immeubles au lieu de simplement emprunter la route. Il cherche alors à s'échapper des imposants blocs de béton qui le surcadrent le plus souvent, en se hissant au sommet de la plus grande tour de la ville où il retrouve un semblant d'espace et de liberté. La ville n'empêche pas le mouvement de la créature, mais le contraint, et se trouve donc être le lieu d'une difficulté pour le corps de synthèse. La monstruosité du corps de la créature se serait donc déplacée dans le milieu où elle évolue.

On remarquera alors qu'en fonction de l'environnement dans lequel se trouve le corps numérique, il peut nous apparaître, ou non, comme spécial. En effet, lorsque les créatures sont intégrées à des environnements qui ne sont pas les leurs, elles sont en marge et font exception par rapport à la norme – leur petite quantité de corps numérique ne fait pas le poids face à cette immense étendue qu'est la ville. Cependant, on constate une uniformisation lorsque la créature de synthèse est intégrée à un décor de synthèse comme dans *Avatar*. En effet, le personnage en *performance capture* ne brise plus la norme, étant donné qu'il est la norme. Lorsque cette

¹⁶¹. Hélène VALMARY, « Andy Serkis et la performance capture : du personnage à la créature, de la persona à l'anima », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 208.

technologie est utilisée de manière ponctuelle, elle est un artifice technologique ; mais lorsqu'elle est utilisée de façon systématique comme dans certaines séquences d'*Avatar*, elle devient une méthode de tournage. Nous serions alors face à un retrait du spécial du corps de synthèse lorsqu'il évolue dans un environnement, lui aussi, numérique ; ou alors face à une « totalité spéciale » de la fiction. La naturalisation du corps de synthèse serait ainsi favorisée dans cette situation qui permettrait la *contexture* – un terme signifiant « Entrelacement, assemblage d'éléments, organisation de parties qui forment un tout »¹⁶² selon le dictionnaire Larousse, que nous ne pouvons pas utiliser pour caractériser les rapports à l'environnement urbain précédemment.

Lorsque nous évoquions ci-dessus la dissimulation de l'artificialité du corps de synthèse, nous avons donc omis d'aborder la potentialité du tout artificiel pour dissimuler l'artificialité. En effet, selon Jullier et Welker, « C'est la rencontre avec le réel qui va, paradoxalement, rendre impure cette image [composite numérique], en la contaminant »¹⁶³. Dissimuler l'artificialité peut aussi revenir à artificialiser le tout, et c'est ce qui semble se produire lorsqu'on observe vaguement les tendances du cinéma de consommation courante où les films de superhéros des univers Marvel et DC occupent une place importante et témoignent du considérable développement des environnements numériques et fantastiques.

Ainsi, qu'il s'agisse de la lente avancée de deux personnages dans un sous-bois, depuis le fond du plan, dans *Barry Lyndon* (1975) de *Stanley Kubrick*, ou d'une chevauchée fordienne haletante dans Monument Valley, le lieu, dit Lefebvre, sera alternativement appréhendé par le spectateur comme paysage (landscape), lorsque le regard s'y attardera, s'y attachera, ainsi que la composition l'y autorise, ou bien comme lieu de l'action ou décor setting, et dès lors ne pourra plus prétendre être objet du regard.¹⁶⁴

La relation de la créature de synthèse à son environnement influencerait aussi notre regard. De la même manière qu'on distinguerait un paysage d'un décor, la créature de synthèse pourrait être l'objet principal de notre regard ou ne pas l'être. Si le motif de l'apparition que nous avons détaillé au début de ce travail fait du corps de synthèse un élément spectaculaire qui s'offre presque à nous comme l'unique objet de regard de ces séquences, on notera aussi plus tard dans les films, après intégration de la créature de synthèse, quelques tentatives de fusion entre le milieu et le corps numérique qui seraient aussi le lieu d'une possible naturalisation.

King Kong par exemple, propose un long plan d'ensemble aérien présentant le gorille au milieu de la forêt (Figure 18). Sa couleur noire lui permet de se fondre avec les autres tons

¹⁶². B. THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu...*, op. cit.

¹⁶³. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 252.

¹⁶⁴. B. THOMAS, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu...*, op. cit. p. 32

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

du paysage et on le distingue à peine. Différents bruits d'oiseaux et de nature apportent aussi une note paisible à ce plan. Plus tard dans le film, le gorille ne se fond pas avec son environnement, mais contemple immobile le paysage qui s'offre à lui dans un moment de communion avec celui-ci où la créature de synthèse s'offre moins à notre regard que les tons violacés d'un beau couché de soleil. On retrouve d'ailleurs un moment similaire dans *Kong : Skull Island*, mais la nuit devant un magnifique ciel étoilé. Malgré la relation conflictuelle que la créature de synthèse entretient avec l'espace, et donc aussi avec son environnement, on remarque l'importance de ce dernier dans le processus de naturalisation du corps de synthèse qui permet alors un retrait de sa monstruosité.

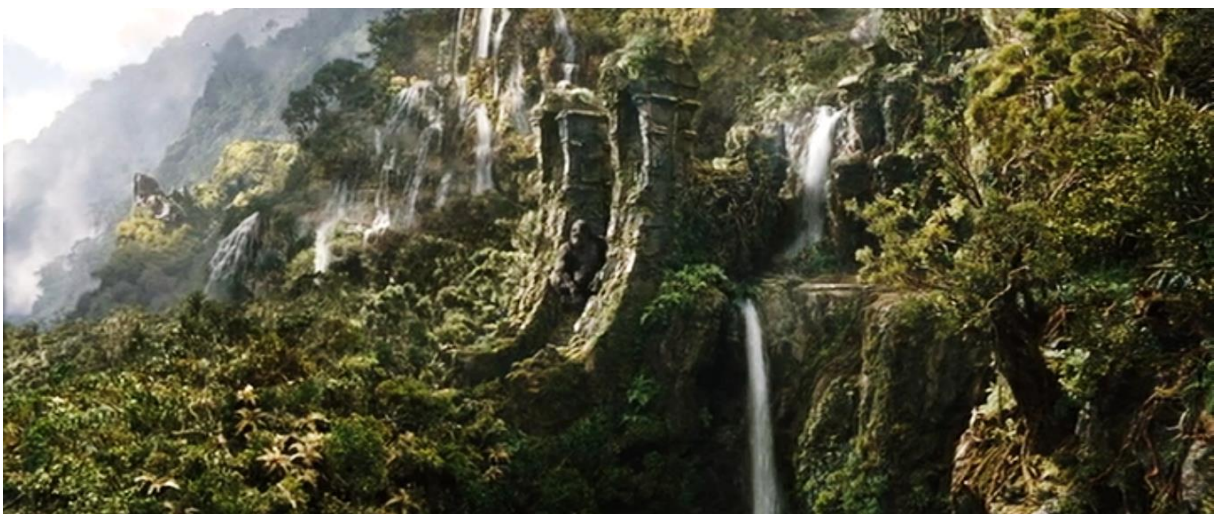


Figure 18

3. Un changement de statut de l'effet visuel numérique et du corps de synthèse

On a cassé beaucoup de sucre sur le dos des images de synthèse et des effets visuels. La surexploitation des effets spéciaux, par exemple, pouvait déjà être critiquée, mais les effets visuels, dès leur apparition, ont été victimes de nombreux reproches dont font partie, entre autres, les remarques que nous avons déjà exprimées sur leur immatérialité. Les effets spéciaux ou visuels présentent cependant différents intérêts, dont l'un serait la réflexivité. Le spécial des effets visuels permet par exemple d'interroger l'artificialité des choses, la nature de la réalité, les limites de la perception visuelle, les possibilités de manipulation de l'image, notre rapport au monde, ou le caractère factice du cinéma. On pourrait alors se demander si l'utilisation grandissante des effets visuels témoignerait d'un déclin de leur réflexivité, et quel impact cette évolution pourrait avoir sur la monstruosité des corps numériques et sur leur naturalisation.

Lorsqu'on évoquait précédemment la dissimulation de l'artificialité des créatures de synthèse, on concluait qu'assumer l'artificialité des corps de synthèse permettait de mettre à distance la monstruosité de leur conception technologique. Il peut y avoir une volonté de proposer des effets visuels remarquables, pour par exemple enrichir le film de différents questionnements sur un certain rapport à la réalité en présence de nouvelles technologies. Or, on remarque aussi que l'utilisation grandissante d'effets visuels provoque une standardisation de l'utilisation des technologies numériques, qui tendent à être intégrées de manière de plus en plus transparente dans les films. Ceci provoquerait donc, d'une part, un déclin de la réflexivité des effets visuels, mais serait, d'autre part, synonyme d'une naturalisation progressive de ces effets et donc du corps de synthèse.

Le considérable développement des mondes imaginaires au cinéma est aussi un symptôme de la naturalisation des créatures de synthèse avec lesquelles nous sommes de plus en plus familiers. Le cinéma, dès ses débuts, mettait en scène de nouveaux décors et de nouvelles créatures venues d'ailleurs, dont *Le voyage dans la lune* (1902) de George Méliès est un exemple probant. Aujourd'hui, les univers imaginaires sont très répandus et occupent une grande part du marché cinématographique. Des franchises comme *Star Wars*, *Harry Potter* ou *Le Seigneur des anneaux*, mais aussi une série comme *Game of Thrones*, montrent bien l'ampleur de ce développement depuis les années quatre-vingt jusqu'à aujourd'hui et son attractivité pour le public. *Le Seigneur des anneaux : Le retour du roi* (Peter Jackson, 2003) est considéré comme « the 5th film in the “all-time top-rated movies” list from IMDb, the biggest user-generated ranking dataset on films »¹⁶⁵. Le jeune chercheur en sciences cognitives Edgard Dubourg explique en effet que nous sommes attirés par ces mondes et ces créatures imaginaires comme nous serions attirés par l'aventure dans la vie quotidienne.

Imaginary worlds co-opt our preferences for spatial exploration, which have evolved in humans and non-human animals alike to propel individuals toward new environments. Humans find imaginary worlds very attractive for the very same reasons, and under the same circumstances, as they are lured by unknown and unfamiliar environments in real life. After reviewing research on exploratory behaviors and preferences in behavioral ecology, environmental aesthetics, neuroscience and evolutionary psychology, we identify a cognitive bias for novel environments. We argue that this content bias has shaped the

¹⁶⁵. « le cinquième film du classement “Meilleurs films de tous les temps” de la base de donnée IMDb qui est la plus grande base de donnée collaborative du monde » [Traduction libre], E. DUBOURG et N. BAUMARD, « Why imaginary worlds? »..., *op. cit.*

cultural evolution of imaginary worlds. This hypothesis explains the massive success of [...] the cultural distribution of fictions with imaginary worlds.¹⁶⁶

Notre goût pour les mondes imaginaires serait donc en partie la cause d'une plus grande production de films utilisant des effets visuels pour crédibiliser les mondes proposés et peut-être même les rendre « possibles »¹⁶⁷. Or, « Accusée de tous les maux, l'image de synthèse aura phagocyté le scénario et l'esthétique cinématographique pour ne garder qu'une vulgaire imagerie »¹⁶⁸. Bien que nous soyons peut-être face à une certaine naturalisation – au sens d'une familiarisation avec le corps de synthèse qui nous apparaîtrait comme de moins en moins étranger –, l'image de synthèse à la base de ces corps continuerait de poser des problèmes. La notion d'imagerie utilisée par Hamus-Vallée met en avant la standardisation des films utilisant des images numériques qui tendraient à n'être qu'un ensemble d'images de mêmes origines et de même style. Il sous-entend aussi que ces images sont fabriquées, comme au cours d'un processus industriel, et ensuite commercialisées. De plus, selon Michel Crevoisier, « L'image numérique ne donne ni à penser ni à croire, mais seulement à réagir comme s'il était évident que nous croyions déjà ce qu'elle signifie »¹⁶⁹. Or, même si nous avons émis l'hypothèse que le développement des effets visuels nous permettait d'entretenir avec les créatures de synthèse des rapports de plus en plus familiers, ils représentent toujours une certaine forme de monstruosité lorsque le spectateur n'y adhère pas.

Le sémiologue Christian Metz nous permet alors de nuancer notre propos grâce aux termes suivants : « Le spectateur ne saurait dire comment il [le trucage invisible] a été réalisé [...] ; il est invisible parce qu'on ne sait pas où il est, parce qu'on ne le voit pas (alors qu'on voit un flou ou une surimpression) ; mais il est perceptible, car on perçoit sa présence, on la "sent", et que ce sentiment est même réputé indispensable [...] à une juste appréciation du film »¹⁷⁰. De ce fait, si le spectateur contemporain ne sait expliquer comment une créature de synthèse a été conçue, il en perçoit tout de même le caractère spécial qu'il associe alors à une ontologie numérique. Ce ne serait pourtant pas un problème pour Metz, et ceci nous permet de

¹⁶⁶. « Les mondes imaginaires nous renvoient à nos préférences pour l'exploration spatiale, qui ont évoluées chez les humains pour nous amener à explorer de nouveaux environnements. Les humains trouvent en effets les mondes imaginaires très attirants pour les mêmes raisons et dans les mêmes circonstances, car ils sont attirés par des environnements inconnus dans la vie quotidienne. Après avoir fait une revue de la littérature sur les comportements exploratoires et les préférences en écologie comportementale, esthétique environnementale, neuroscience et psychologie évolutive, nous identifions [chez les humains] un biais cognitif pour les environnements nouveaux. Nous soutenons ainsi que ce biais a façonné l'évolution Culturelle des mondes imaginaires. Cette hypothèse explique le succès de [...] la propagation Culturelle des fictions proposant des mondes imaginaires » [Traduction libre], *Ibid.*

¹⁶⁷. A. BOILLAT, « Chapitre 15. Corps et mondes de synthèse au cinéma »..., *op. cit.*

¹⁶⁸. R. HAMUS-VALLÉE, « Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma »..., *op. cit.*

¹⁶⁹. M. CREVOISIER, « La nouveauté de l'image vidéoludique »..., *op. cit.*

¹⁷⁰. Christian METZ, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1972. p. 180.

justifier ce que nous avons évoqué plus tôt, à savoir la nécessaire mise à distance de la monstruosité des corps de synthèse par des effets visuels qui ne sont jamais parfaitement invisibles. Le terme d'effet visuel prend alors ici tout son sens, car il est entièrement invisible lorsqu'il s'agit d'effacer un câble, tandis qu'il retient notre attention lorsqu'il s'agit de représenter un corps fantastique. Le « trucage » des effets visuels, quand il met à distance le corps monstrueux, nous apparaît donc comme bien moins monstrueux que lorsqu'il intervient sur les images sans que nous n'en ayons connaissance.

C'est justement cette invisibilité de l'effet visuel qui est contre nature et qui s'offre à nous comme une sorte de super pouvoir, qui, lorsqu'il est utilisé à mauvais escient, peut s'avérer amoral pour le spectateur. En effet, l'effet visuel peut intervenir n'importe où et donc aussi dans des films documentaires ou dans des films d'auteur à l'esthétique en apparence « réaliste ». Toutefois, il est désormais possible de fausser cette perception et lorsqu'on voit apparaître au générique de *The Eternal Daughter* toute une équipe d'infographistes, on se sent en quelque sorte trahi de la même manière que si on avait effacé un sujet dans une image documentaire pour en transformer le sens.

Nous ne dissenterons pas ici sur les questions actuelles liées à la génération d'images par intelligence artificielle, mais les problématiques liées aux créatures de synthèse semblent aussi s'appliquer plus largement aux images de synthèse en général et à la culture du numérique qui fait désormais partie intégrante de nos vies. Proposer des corps numériques qui se veulent fantastiques et donc artificiels au cinéma, c'est aussi un moyen de ne pas tomber dans le piège d'une utilisation malhonnête de la technologie informatique – à savoir une utilisation invisible qui prendrait au dépourvu le spectateur. Si au départ on pouvait voir les effets visuels comme un moyen de crédibiliser les mondes et les créatures qui n'étaient pas assez crédibles au temps des simples effets spéciaux, utiliser les effets visuels pour générer des mondes et des créatures fictifs serait aujourd'hui un moyen d'utiliser la technologie numérique de façon assumée et plus morale.

Nous venons donc de voir que l'intégration particulière des créatures de synthèse dans *Avatar* est un bon exemple de naturalisation dans tous les sens du terme que nous avons exposés. Elles ne nous apparaissent plus comme étrangères à la fiction et permettent une plus grande identification. Ceci nous a permis de mettre en lumière l'importance de l'environnement de la créature pour son éventuelle naturalisation, qui, par exemple, dans le cas où il ne lui correspond pas, est pour elle une forme de contrainte où s'exprime une nouvelle forme de monstruosité. Néanmoins, malgré la relation conflictuelle que la créature de synthèse entretient avec l'espace,

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

et donc aussi avec son environnement, on remarque l'importance de ce dernier dans le processus de naturalisation du corps de synthèse qui permet aussi un retrait de sa monstruosité – cette dernière tendant à s'exprimer ailleurs. Lorsqu'on s'interroge sur cette monstruosité à partir de la réception de ces mêmes créatures par le public, on remarque en effet que la monstruosité s'est déplacée et que dans un processus d'habituation et de prolifération, la créature de synthèse est aussi devenue un objet de consommation influençant la forme des films et témoignant de l'évolution d'une industrie.

Chapitre III. Un nouvel état sensible du spectateur face au corps de synthèse : l'industrie du cinéma en transformation

Le public raffole des effets spéciaux, les films à effets sont parmi les plus grandes recettes du cinéma.¹⁷¹

Face au corps de synthèse, le spectateur peut faire preuve d'un certain rejet s'il n'arrive pas à s'y identifier. Or, nous avons vu que les corps entièrement créés numériquement d'*Alien : Covenant* et de *The Tomorrow War* ne permettent dans tous les cas aucune identification – non seulement parce qu'ils sont synthétiques, mais simplement car leur rôle dramatique ne le demande pas. Toutefois, si ces films voient le jour, ce n'est pas uniquement la conséquence de la volonté d'un réalisateur, d'un scénariste, ou autre, mais aussi celle d'un public. Il est clair que la réception des films passés façonne les sorties des films futurs. Le cinéma est une industrie qui doit générer du profit pour amortir les dépenses de production du film et permettre à d'autres de voir le jour. Les films de consommation courante sont donc la plupart du temps réalisés selon les attentes des spectateurs et s'inspirent des œuvres ayant généré les meilleures recettes. Les longs-métrages présentant des corps de synthèse voyant récemment le jour ne sont pas des films marginaux et sont bien intégrés dans le grand circuit de production des films, en particulier *Alien : Covenant* qui est produit par la Paramount Pictures par exemple – une des grandes majors, même si elle est aujourd'hui moins puissante qu'au milieu du 20^e siècle. Le spectateur contemporain de cinéma de consommation courante serait en fait particulièrement attiré par le corps de synthèse. On peut alors se demander où continue de s'exprimer la monstruosité que nous avons traquée tout au long de ce travail et si elle confère vraiment un statut problématique au corps numérique, ou si au contraire elle le rend attractif.

Il nous faut cependant émettre quelques précisions sur l'utilisation du terme « spectateur » qui désigne dans cette partie le potentiel spectateur moyen de cinéma de consommation courante aujourd'hui, et peut-être particulièrement de cinéma de synthèse. Il ne s'agit là que d'une observation et pour la démontrer rigoureusement, il faudrait faire une étude statistique que nous ne sommes pas en mesure de réaliser pour ce travail. Toutefois, cela ne nous empêche pas de remarquer qu'au fil des époques, la créature de synthèse semble faire l'objet d'une course effrénée consistant à produire le « meilleur » corps numérique. De ce constat et de l'étude de l'évolution des créatures de synthèse à l'écran, découle alors une notion qui semble définir idéalement le nouvel état sensible du spectateur de cinéma de synthèse et

¹⁷¹. R. HAMUS-VALLEE, *Effets spéciaux, crevez l'écran ! op. cit.* p. 160.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

une caractéristique propre au corps numérique : un réalisme-attraction spectaculaire. Malgré l'excès des formes qui gravitent autour de cette dernière notion, nous émettons alors l'hypothèse que la créature de synthèse est une réponse à la concurrence d'autres médias, tels que la télévision ou le jeu vidéo.

1. La quête commerciale de la « meilleure » créature

Comme nous l'avons déjà mentionné, les spectateurs sont attirés par les mondes imaginaires, mais aussi par les créatures qui les peuplent. Ils ont ce désir de nouveauté qui se traduit dans les films et dans la multiplication des corps de synthèse à l'écran. Nous serions face à une sorte d'assimilation de la technologie numérique au fil des années, qui permettrait par exemple de mettre en lumière d'autres monstruosité humaine, et ainsi de mettre en retrait la monstruosité technologique. Jullier et Welker citaient à ce propos Gilbert Simondon dans *Du mode d'existence des objets techniques* (1958) : « Il faut une éducation technique, conclut-il, pour que la beauté des objets techniques puisse apparaître »¹⁷². Or, les effets visuels ne sont plus une nouveauté pour le spectateur contemporain, qui serait aujourd'hui plus en mesure de les apprécier, et apprécierait donc davantage les corps de synthèse. Notre environnement quotidien est en effet de plus en plus digitalisé et la menace numérique ne se trouverait plus dans les films, mais dans nos vies, avec par exemple les récentes inquiétudes au sujet de l'intelligence artificielle.

Les VFX représentent depuis le début des années 2010 un tiers des dépenses des productions des principales sorties des majors et sont aujourd'hui considérés comme essentiels au processus de création cinématographique, autant que la direction de la photographie, le montage, les costumes, la musique...¹⁷³

On pourrait appeler ce cinéma qui raffole des effets visuels, le « cinéma de synthèse ». Il hérite donc de certaines notions péjoratives liées au terme de « synthèse ». La synthèse c'est dans un premier temps la recombinaison d'un tout à partir de plusieurs éléments, mais aussi le résumé. On notera alors le grand nombre de *remakes* présentant des créatures plus ou moins similaires et prenant place au cœur de franchises.

Nous faisons face aujourd'hui à de nombreuses refontes de films anciens dans de nouvelles œuvres dopées à l'image de synthèse. Cette évolution est frappante lorsqu'on compare le *King Kong* de Peter Jackson, qui respecte et réactualise le premier film de 1933, et

¹⁷². L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 17.

¹⁷³. R. HAMUS-VALLEE et C. RENOARD, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde...*, op. cit. p. 268.

Kong : Skull Island qui transpose l'histoire dans les années soixante-dix et propose une créature plus féroce, plus grande, plus destructrice et de meilleure qualité en termes techniques selon les techniciens de la société d'effets visuels Industrial Lights and Magic¹⁷⁴. *Kong : Skull Island* s'inscrit d'ailleurs dans le *MonsterVerse*, un univers développé par la société de production américaine Legendary Pictures et qui regroupe des films mettant à l'affiche des grands monstres du cinéma, comme Godzilla ou King Kong.

Les créatures du passé sont ainsi réactualisées dans leur version numérique plus impressionnante et à de nombreuses reprises. Notons par exemple les récentes sorties de *Godzilla* (Gareth Edwards, 2014), *Godzilla 2 : Le roi des monstres* (Michael Dougherty, 2019) et de *Godzilla vs Kong* (Adam Wingard, 2021). On peut aussi prendre pour exemple le T-Rex du film de Jackson qui ressemble étrangement à celui de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). Un nouvel aspect problématique du corps de synthèse pouvant donner lieu à une nouvelle étude de sa monstruosité s'offre alors à nous : sa reproductibilité.

La façon de voir, et donc de consommer les créatures de synthèse a évolué. On voit bien entre *Le Secret de la pyramide* et *Alien : Covenant* qu'il n'y pas le même besoin de légitimation de l'existence de la créature, et qu'elle ne nous est pas dévoilée de la même façon. En l'occurrence, quand le chevalier de synthèse sortait de son vitrail en 1985, les spectateurs étaient très peu habitués aux effets visuels et l'apparition du corps numérique demandait en quelque sorte une préparation et la légitimation de sa présence. L'existence du personnage était par exemple motivée par le fait que le révérend qui subissait son attaque était victime d'hallucinations ; ce qui justifiait l'apparence étrange du corps de synthèse et son hétérogénéité par rapport au reste de la séquence. Le spectateur contemporain serait donc plus à même de consommer le cinéma de synthèse, et cela implique de lui fournir plus de films.

Le clonage est donc le dernier stade de l'histoire de la modélisation du corps, celui où, réduit à sa formule abstraite et génétique, l'individu est voué à la démultiplication sérielle. Il faudrait reprendre ici ce que Walter Benjamin disait de l'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique. Ce qui est perdu dans l'œuvre sériellement reproduite, c'est son aura, cette qualité singulière de l'ici et maintenant, sa forme esthétique.¹⁷⁵

La créature de synthèse est reproductible et présente donc les mêmes caractéristiques que celles appliquées à la photographie par Walter Benjamin. On perd en effet l'aura de ce corps avec la possibilité de transposer une créature de film en film – même si elle n'est jamais exactement la même, les infographistes travaillent par exemple au sein du *MonsterVerse* avec

¹⁷⁴. Voir à ce sujet le VFX *breakdown* de la société Industrial Lights and Magic. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=o7vdjxDDGag&t=185s>, consulté le 13/05/2023.

¹⁷⁵. Jean BAUDRILLARD, *Simulacre et simulation*, 1981. p. 149.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

les mêmes éléments graphiques de film en film. Le corps de synthèse n'est donc plus singulier et perd du même coup son aura et peut-être son *anima*, ce qui est aussi une des causes de sa désincarnation. Cependant, même si la créature est reproductible, elle n'échappe pas à la notion de perfectionnement, qui va de pair avec son caractère technologique. Si les technologies ne cessent d'être perfectionnées dans une course au progrès incessante, la créature de synthèse semble subir la même pression. Elle se trouve ainsi au cœur d'un système économique qui se doit d'être toujours à la pointe de la technologie et qui ne peut se permettre d'utiliser des outils datés, au risque d'avoir l'air passée, démodée.

Cette pression est aussi due à l'éducation technologique du spectateur de cinéma contemporain qui a été entraîné à reconnaître les effets spéciaux, puis les effets visuels, et qui ne se prive pas d'en juger la qualité – dans les commentaires sur AlloCiné ou dans les *reviews* IMDb par exemple. L'effet « est une promesse faite au spectateur, un atout publicitaire »¹⁷⁶. Le « réalisme » des effets permet d'ailleurs de distinguer les films de série A des films de série B. Aujourd'hui, un film de série B ne pourrait se permettre de financer une partie VFX visant à concevoir une créature de synthèse. Les créatures numériques sont donc uniquement observables dans un certain type de film capable de réunir de grandes sommes d'argent. Lorsqu'on peut lire que l'« On n'a pas accès au codage du dragon Smaug, car il est privé et breveté, protégé, secret, alors qu'on peut acheter l'édition de poche d'un roman dont le manuscrit original coûte une fortune et dort au fond d'un coffre »¹⁷⁷, on ne peut qu'en conclure que les créatures de synthèse s'inscrivent dans une bataille commerciale problématique.

Les corps de synthèse servent donc parfois, et le plus souvent, à faire du profit. Ils suivent la quête effrénée de la meilleure créature, de celle qui saura satisfaire le plus un public qui se rend en salle pour voir un spectacle de plus en plus puissant. C'est pourquoi les créatures apparaissent beaucoup dans les franchises. Lorsqu'un film réussit, les différents studios de production s'empressent en effet de s'en inspirer. On observe par exemple cette tendance entre les studios qui se concurrencent et s'influencent, et qui ont chacun leur franchise, comme le *Marvel Cinematic Univers* et le *DC Extended Univers*¹⁷⁸.

Vouloir perfectionner sans arrêt la créature de synthèse, c'est donc aussi une façon de la rendre plus monstrueuse, au sens de ce qui est excessif. C'est ce qui arrive dans *Alien* :

¹⁷⁶. L. JULLIER et C. WELKER, *Les images de synthèse au cinéma...*, op. cit. p. 160.

¹⁷⁷. *Ibid.* p. 71. (à propos de la créature de la trilogie *Le Hobbit* débutée en 2013)

¹⁷⁸. Ces deux franchises mettent en scène des personnages super-héroïques des différents *comics books* associés d'un côté à l'univers Marvel et de l'autre à DC Comics. La notion d'« univers cinématographique » (Cinematic Univers) fait appel à celle d'« univers étendu » (Extended Univers) qui consiste à faire interagir des personnages de séries définies dans les univers d'autres personnages.

Covenant où l'on a voulu faire une créature plus méchante, plus agile et plus agressive. La créature semble primer sur tout le reste dans certains films, et nous apparaît comme une attraction plus que comme un personnage. On serait tenté d'évacuer de ce raisonnement le *King Kong* de Peter Jackson ou la créature de *Cloverfield*, mais aussi *Avatar* ou le *Godzilla* de Roland Emmerich qui présentent de véritables intérêts scénaristiques. Pourtant, ils possèdent tous des séquences d'action exhibant la même excessivité, où la surenchère règne et où le spectacle doit toujours être plus impressionnant. *Alien : Covenant* et *The Tomorrow War* ne sont alors pas exempts de jugement et semblent même amplifier ces caractéristiques. Leur contemporanéité nous laisse donc penser qu'il s'agit d'un jeune symptôme du cinéma, ce que les différents films Legendary Pictures cités plus haut confirment.

La monstruosité de la créature de synthèse serait de ce fait nourrie par l'excessivité de la course technologique qu'elle impose. La représentation des corps de synthèse a évolué et a donné naissance à de nouveaux types de corps et à de nouvelles façons de les percevoir. En parallèle, l'état sensible du spectateur qui les reçoit aurait aussi changé. Notre nouveau problème ne résiderait alors plus dans la créature elle-même, mais dans le fait que sa monstruosité puisse aussi se trouver dans le système économique démesuré et parfois insensé du cinéma de synthèse.

2. Un réalisme-attraction spectaculaire du corps de synthèse

Le propre du corps de synthèse serait ainsi de faire preuve d'un réalisme-attraction spectaculaire. Selon Tom Gunning, le cinéma des premiers temps pourrait être qualifié de « cinéma d'attraction » dans la mesure où il afficherait une « dimension monstrative, voire exhibitionniste », couplée à une certaine « discontinuité du style ». Ceci résulterait en partie de la présence « d'unités autonomes promises à un montage pour un effet, donc, plutôt que les maillons d'une chaîne continue »¹⁷⁹. Le motif de l'apparition que nous avons étudié au début de ce travail prend alors tout son sens et nous apparaît comme un véritable moment d'exhibition de la créature de synthèse, qui, par son esthétique particulière, provoque une sensation de discontinuité par rapport au style majoritaire du film.

Si on prend pour exemple l'apparition du chevalier du vitrail dans *Le Secret de la pyramide*, on se rend compte qu'il était déjà question d'attraction. En effet, ce personnage

¹⁷⁹. Tom GUNNING, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, traduit par Franck Le GAC, 50, 15 décembre 2006, p. 55-65.

numérique représente le clou du spectacle de cette séquence, mais en aucun cas du film entier. Sa dimension exhibitionniste s'exprimerait alors dans le suspens mis en place au début de la séquence, qui permet de révéler de manière spectaculaire le chevalier de synthèse et de préparer du même coup son apparition face à des spectateurs qui découvriraient pour la première fois un personnage numérique.

L'arrivée du chevalier de synthèse est, tout d'abord, préparée par la construction préméditée d'un espace à habiter à l'aide d'une alternance de champs « pleins » et de champs « vides », comme si le cadre visait à être rempli. Le premier plan de la séquence est cadré à la taille et présente le prêtre de trois-quarts face, allumant les bougies d'un chandelier à trois branches. Le personnage occupe le tiers droit du cadre et l'on voit une longue ligne de bougies déjà allumée derrière lui, mettant en valeur la perspective du plan et donnant de la profondeur à un espace qui sera ensuite occupé par le personnage numérique. Le religieux, inquiet, tourne alors la tête vers la droite du cadre, et jette un regard sur les alentours que nous ne voyons pas. Il se ravise puis se déporte vers un autre chandelier suivi par l'appareil de prise de vue. Pourtant, il tourne à nouveau la tête vers le même espace hors-champ. Ce premier plan met tout de suite en place les bases de l'extrait, à savoir un espace en profondeur de champ qui expose la géographie du lieu pour les actions à venir, mais aussi un espace à remplir, à combler par le chevalier de synthèse, un futur lieu d'existence. On remarque aussi une double insistance sur le hors-champ, qui, dès le premier plan, donne un ton inquiétant à ces regards, et incite le spectateur à rester attentif. Ce même espace pourra ainsi resservir dans la suite de l'extrait où il sera occupé à nouveau, mais par le chevalier de synthèse. Ainsi, quand le prêtre regardera à nouveau hors champ dans le quinzième plan de la séquence, la sensation d'inquiétude fera à nouveau surface par effet d'association et il se dégagera de cet espace une forte sensation de suspens. L'arrivée du chevalier de synthèse est aussi préparée par la construction préméditée d'un espace à l'aide d'une alternance de champs « pleins » et de champs « vides », comme si le cadre visait à être rempli. Le raccord regard entre le plan treize du révérend cadré à la taille qui lève les yeux et le plan quatorze en contre-plongée du vitrail d'où sortira le chevalier fait ainsi exister ce dernier depuis le point de vue du religieux. De plus, on retrouve le motif de l'acteur bouche bée et figé face à la créature, qui met en abyme la possible réaction du public de l'époque face à cette nouveauté, face à cette curiosité numérique, face à cette attraction.

On s'intéresserait donc à la créature de synthèse comme à une curiosité, mais aussi comme à une monstruosité dont l'apparition serait retardée volontairement pour attiser le plaisir et la surprise du spectateur. Or, la bonne qualité des effets visuels intervient aussi dans la

définition d'un corps de synthèse attractionnel que le chevalier du vitrail n'était pas en mesure de présenter. Ce nouvel enjeu du cinéma contemporain qui n'était pas permis par les jeunes technologies dans les débuts des effets visuels, va de pair avec la quête de réalisme entreprise par les infographistes depuis la création du premier personnage de synthèse jusqu'à aujourd'hui, et constitue un réel attrait pour le public.

Une fois réunis, l'attractionnalité du corps de synthèse et son désir de réalisme forment alors un parfait produit *marketing* permettant d'en « mettre plein la vue » au spectateur et faisant preuve d'une grande spectacularité. Si le spectaculaire est « ce qui frappe la vue », le corps de synthèse, après le long cheminement qui nous a amené jusqu'ici, est tout trouvé pour remplir ce rôle. Comme une bête de foire qu'on exposerait, comme une curiosité, ou plutôt comme un monstre en cage, on exhiberait le corps de synthèse au cinéma pour susciter la surprise chez le spectateur. On pourrait alors être confronté à deux types de surprises : l'une suscitant le rejet et l'autre l'admiration. Le cinéma de synthèse ne semble alors pas pouvoir se permettre le rejet, et entreprend donc de faire évoluer les différentes technologies à sa disposition, ou d'en suivre l'évolution. Ainsi, il présente des corps de plus en plus photoréalistes et donc de plus en plus propices à stimuler la personne qui le regarde en raison de sa crédibilité.

Le spectateur regarde ces images comme un feu d'artifice. Il est ébahi, car elles représentent la force pure. Nous l'avons vu, la créature de synthèse au cours de sa première apparition dans *Godzilla*, *King Kong*, *Cloverfield*, etc., mais pas dans *Avatar*, est une force de destruction que rien n'arrête à part un *devenir-personnage* et l'émergence d'une psychologie. Nous pouvons alors étudier le cinéma de synthèse sous l'angle des théories réceptionnistes comme celles proposées par Laurent Jullier dans son ouvrage *L'écran post-moderne*. Le cinéma de synthèse exposant des créatures n'est en effet pas très loin de ce que Jullier décrit du cinéma post-moderne. Tout d'abord, si ce dernier « se partage entre deux alternatives, celle du recyclage des figures anciennes, et celle de leur contournement »¹⁸⁰, nous ne pouvons pas appliquer telle quelle cette définition. Cependant, nous pouvons lui emprunter le terme de « recyclage ». En effet, si nous ne sommes pas confrontés à une reprise des formes de la modernité qui auraient été contournées dans les films que nous étudions, nous sommes tout de même face à des dispositifs de reprise lorsque nous nous trouvons face à des *remakes* ou plutôt à des *reboots* – observables dans le cas de *King Kong* ou de *Godzilla* par exemple – mais aussi

¹⁸⁰. Laurent JULLIER, *L'écran Post-moderne : Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, coll.« Champs Visuels », 1997. p. 7.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

dans *Alien : Covenant* qui est une préquelle¹⁸¹. Le terme de recyclage fait aussi appel à la réutilisation de créatures de film en film, avec pour transformation majoritaire une amélioration technologique et ainsi une spectacularité accrue.

On notera aussi que le spectateur postmoderne sait reconnaître et apprécier les clins d'œil. Si nous ne sommes pas non plus dans un contexte où il pourrait y avoir d'éventuelles citations comme dans les films de George Lucas et des autres réalisateurs du Nouvel Hollywood, le spectateur de cinéma de synthèse semble apprécier le fait de revoir les mêmes créatures, mais dans des univers différents faisant référence aux films précédents. Entre *Kong : Skull Island* et *King Kong*, il y a un fossé tant l'environnement est différent et tant les films se déroulent à des époques différentes. Néanmoins, on retrouve des clins d'œil au film original, avec par exemple un plan du gorille observant un ciel coloré assis au bord d'un précipice (Figure 19) imitant un plan du film de Jackson (Figure 20), ou même des séquences de combats qui se ressemblent étrangement et qui s'offrent à nous comme des pastiches.

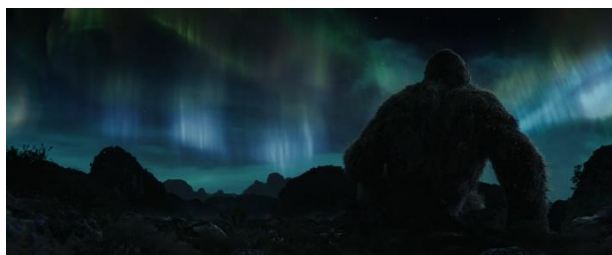


Figure 19

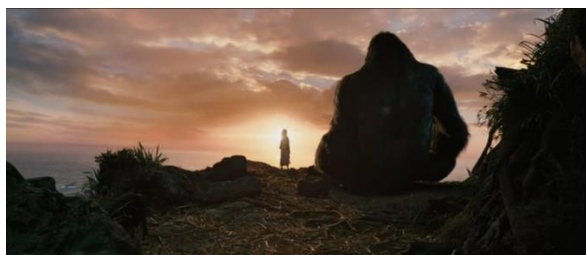


Figure 20

Les corps de synthèse produiraient ainsi « une suite de stimuli sollicitant surtout les mécanismes mentaux ascendants au détriment des mécanismes descendants, c'est-à-dire qu'ils dispensent de pures sensations que l'on peut goûter sans trop réfléchir »¹⁸². En effet, le spectaculaire est aussi ce qui aspire à produire un effet émotionnel¹⁸³. Le chercheur spécialiste de l'étude des jeux vidéo Alexis Blanchet nous expliquait que « Certains voient en effet dans la production spectaculaire contemporaine une faiblesse scénaristique patente : les films contemporains manqueraient d'imagination, recyclant des histoires déjà connues et incapables de produire de nouveaux récits. Cependant, les films de consommation courante sont-ils encore aujourd'hui faits pour raconter des histoires à leur public ? »¹⁸⁴. Le cinéma de synthèse que

¹⁸¹. Le *King Kong* de Peter Jackson est un remake du film de 1933 tandis que *Kong : Skull Island* est un reboot. C'est-à-dire qu'il s'agit du recommencement de l'œuvre en gardant certaines grandes lignes du récit. La préquelle, quant à elle, évoque des faits antérieurs à l'œuvre d'origine, mais toujours dans la même démarche d'étendre l'univers de la franchise et de proposer plus de films pour les fans.

¹⁸². L. JULLIER, *L'écran Post-moderne : Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice...*, op. cit. p. 7-8.

¹⁸³. CNRTL, URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/spectaculaire>, consulté le 13/05/2023.

¹⁸⁴. A. BLANCHET, *Les jeux vidéo au cinéma...*, op. cit. p. 111.

nous étudions correspond alors étrangement à cette description qui nous permet d'introduire la notion de film-concert théorisée par Jullier et dont la définition non dichotomique serait :

Le postulat de départ consiste à dire qu'un film-concert invite celui qui le regarde à le recevoir en termes d'ambiances, de sentiments et de sensations informulés. Il l'y invite de l'intérieur, dans une quête obsessionnelle des moyens nécessaires pour mettre le spectateur « au cœur de l'image », grâce à des figures récurrentes que l'on s'efforcera de pointer afin que l'analyste, à la suite, puisse les repérer : la prééminence de la dimension sonore du spectacle cinématographique, le peu d'importance accordée à l'idée d'une image qui serait la trace d'un événement réel, caractéristique de l'âge du numérique ; enfin, la figure visuelle du travelling avant.¹⁸⁵

L'étude de la réception du corps de synthèse par le spectateur, appuyée des théories sur le cinéma post-moderne de Jullier, nous permet de ré invoquer les différents motifs esthétiques que nous avons théorisés ci-avant comme le *travelling* avant. Toutefois, l'immatérialité du corps de synthèse qui est aussi caractéristique de l'âge du numérique ne semble plus poser de problème dans le contexte d'une réception spectaculaire, au contraire. Aux yeux de Gaspard Delon, « les images numériques deviennent une source privilégiée du plaisir spectaculaire, facilitant l'exploration physique et sensorielle du monde exhibé sur l'écran »¹⁸⁶. Les effets visuels ont justement cette faculté de nous proposer de toutes nouvelles méthodes de filmage.

Lorsque les personnages sont par exemple captés à l'aide de la *performance capture* dans un volume, les choix de mise en scène ne sont pas bloqués par un point de vue unique et tous autres types de contraintes liées au tournage en général. Pour rappel, il s'agit là d'un nouvel espace de tournage muni de capteurs dans lequel les acteurs vont jouer leur personnage dans des combinaisons en lycra moulantes, dotées de petites sphères qui servent de points de repère à la capture de la performance. Ce dispositif permet alors au réalisateur de diriger avant tout ses acteurs pour ensuite avoir la possibilité de tout paramétrer tranquillement pendant la phase de post-production, et ainsi de choisir la focale, le mouvement de la caméra, le décor numérique, etc. Cette méthode donne naissance à de tous nouveaux plans et les facultés de la caméra virtuelle utilisée dans ce cas donnent naissance à de singulières façons d'explorer l'espace avec une liberté presque totale. Notons alors que dans le cadre d'un cinéma presque entièrement numérique, les possibilités semblent presque infinies et on peut se demander jusqu'où ces nouvelles méthodes de tournage peuvent repousser les limites du réalisable et proposer de nouvelles expériences au spectateur.

Les différentes possibilités créatives offertes par le cinéma numérique sont ainsi en

¹⁸⁵. L. JULLIER, *L'écran Post-moderne : Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice...*, op. cit. p. 10.

¹⁸⁶. Gaspard DELON, « Blockbuster de science-fiction : étendue, extension, morcellement du territoire », *ReS Futuræ. Revue d'études sur la science-fiction*, 17, 1 juin 2021, <https://journals.openedition.org/resf/9065>.

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

mesure de stimuler les sens et le désir d'exploration du spectateur mentionné par Dubourg, en lui permettant par exemple de traverser les lieux différemment. Ceci le place au cœur d'une aventure où les effets visuels lui permettront d'en voir plus et de se trouver au plus près de l'action. Par exemple, un long plan très particulier de *Kong : Skull Island* propose de voir l'attaque du gorille par une escadrille d'hélicoptère de combat à travers le cockpit des différents appareils (Figure 21). L'appareil de prise de vue cadre toujours le gorille, tourne autour de lui, et à chaque fois qu'un hélicoptère passe devant la « caméra », on voit la créature à travers lui. Le caractère virtuel de ce plan entièrement paramétré, permet alors de changer la focale et/ou la mise au point, rapidement et à différents moments du mouvement, pour que l'on voit tantôt l'intérieur du cockpit net, tantôt le gorille. De plus, l'impressionnante rotation autour de la créature avec des accélérations et des ralentis en fonction du sujet filmé, affiche une spectacularité à la limite du *kitsch*, mais qui témoigne bien de la focalisation du film sur la créature de synthèse. En effet, ce motif du cercle autour d'un sujet est fréquemment utilisé en publicité pour faire la démonstration d'un produit, et le ralenti opéré lorsque la créature rugit en plan épaule n'a même pas besoin d'explication.



Figure 21

Jullier aborde pourtant ces différentes notions à partir de films plus anciens et appartenant par exemple au Nouvel Hollywood. C'est pourquoi nous ne pouvons pas appliquer directement ces théories sur nos analyses, mais seulement nous en servir comme guide pour trouver une forme de redondance. Nous ne souhaitons pas qualifier le cinéma de synthèse de post-moderne ou y chercher une forme d'héritage ou de transformation, mais simplement utiliser les termes de définition de Jullier pour enrichir notre raisonnement sur la spectacularité du corps de synthèse.

3. La créature de synthèse : une réponse à la concurrence des autres médias

La créature est aussi un moyen pour le cinéma de se démarquer de ses rivaux, à savoir la télévision et le jeu vidéo – ce dernier étant peut-être le médium le plus populaire du XXI^{ème} siècle, de la même façon que le cinéma était celui du XX^{ème}. Pour cela, il se servirait du corps monstrueux de synthèse afin de susciter la curiosité, et proposer un spectacle dont lui seul serait capable en raison des budgets colossaux qu'il est en mesure de rassembler. Charles Tesson l'a bien compris, « les jeux vidéo sont une menace réelle pour une certaine forme d'action propre au cinéma américain »¹⁸⁷. On pourrait alors nous opposer que le jeu vidéo, lui aussi, dispose de fonds économiques importants. Or, ceux-ci servent à la création d'univers entièrement numériques, alors que la force – mais aussi le risque – du cinéma serait d'utiliser la prise de vue réelle.

Tout comme les jeux vidéo, le cinéma de synthèse permet de développer une vision unique et surdéveloppée de l'imaginaire. Or, il trouve sa place dans le développement de contenus hybrides mélangeant prises de vues réelles et images de synthèse. C'est bien cet écart qui est à l'origine de notre étude de la monstruosité du corps de synthèse. Mais ne serait-ce pas cette marginalité esthétique du corps de synthèse qui attirerait les foules au cinéma et non sur les consoles de jeu ? La créature au cinéma est, certes, en marge des prises de vue réelles ; mais l'intérêt des spectateurs pour ce genre de films ne se trouverait-il pas là ?

Le cinéma de consommation courante laisse donc le quotidien et les budgets moins conséquents à la télévision, et se concentre de plus en plus sur l'exhibition d'un « jamais vu de haute qualité » permis par les effets visuels, et ce malgré l'essor considérable des séries télévisées proposant aussi des effets visuels comme *Game of Thrones*. Le jeu vidéo entre alors en concurrence avec le médium cinéma, car ce dernier est en mesure de proposer une grande spectacularité à laquelle s'ajoute de surcroît une forte dimension immersive en raison de l'implication du joueur dans le jeu. Toutefois, l'utilisation des effets visuels y est particulière.

Si l'apparition d'un dinosaure à la poursuite d'humains dans un long-métrage de fiction nous apparaît bien comme étant le fruit d'effets visuels, un dinosaure rencontré par un joueur dans un jeu vidéo, ou qui évolue dans un film d'animation ne sera pas considéré comme un effet. De manière générique, les effets visuels sont une forme particulière d'effets spéciaux, qui par leur nature même (spéciale), sont une exception par rapport à une norme. Le dinosaure constitue un écart par rapport à un acteur vivant, alors que le dinosaure évoluant dans un milieu constitué à 100% de pixels fait partie de la norme.¹⁸⁸

¹⁸⁷. Charles TESSON, « La guerre des boutons : cinéma et jeux vidéo », *Aux frontières du cinéma*, Hors Série, 2000, p. 40-43.

¹⁸⁸. M. POIRSON, *Jeux vidéo et cinéma : une création interactive...*, *op. cit.* p. 19.

C'est dans cet écart de perception des effets que se trouverait la différence entre le cinéma et le jeu vidéo. On a d'ailleurs remarqué que les films ayant tendance à se rapprocher du 100% numérique étaient souvent décriés, ce qu'on observe par exemple dans le cas des films de Robert Zemeckis. *Le Pôle Express* (*The Polar Express*, 2004), entre autres, représente une avancée technologique remarquable, mais a tout de même essuyé de nombreuses critiques – on reprochait par exemple à ces films de ressembler à des jeux vidéo auquel on ne peut pas jouer. La précédente citation sous-entend aussi qu'une habitude aux images de synthèse est possible, particulièrement dans le cas du jeu vidéo où elles n'apparaissent pas comme des effets. Ces dernières feraient ainsi partie de la norme et nous pouvons y voir un certain recul de la spectacularité. En effet, selon les dires d'André Debord cités par Philippe Bonfils, « le principe même du spectacle est d'être contemplatif dans la mesure où le spectateur y est maintenu dans la passivité et l'illusion »¹⁸⁹. Or, le jeu vidéo demande au spectateur d'être actif et empêcherait cette « aliénation du spectateur » au spectacle.

La monstruosité que nous avons déclinée au cours de ce travail s'exprime en majorité sous la forme d'un écart par rapport à la norme. Seulement, si l'on en suit notre raisonnement, la monstruosité de la créature de synthèse représenterait aussi une particularité du cinéma de synthèse qui constituerait pour lui, un moyen de se démarquer des autres médiums et non plus un frein ou un repoussoir pour le spectateur.

Un certain public consomme les effets visuels et est attiré par leurs possibilités. La réussite des effets visuels devient alors un critère pour une certaine réception des films de consommation courante. Petit à petit, la peur de l'utilisation de la technologie numérique s'estompe et une certaine fascination pour ses potentialités voit le jour. Le monde se transforme et le numérique en fait désormais partie. Ainsi, la monstruosité est aussi technologique et s'incarne aussi bien dans la démesure du corps de synthèse que dans le désir fou de « réalisme » de ses créateurs. Si le public semble s'être habitué et avoir intégré la création informatique de corps imaginaire, la monstruosité technologique pourrait s'être déplacée au stade supérieur de la création : créer totalement informatiquement un corps humain synthétique indiscernable d'un vrai corps, et ceci sans avoir réalisé aucune empreinte.

¹⁸⁹ Philippe BONFILS, « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociales », *Hermès, La Revue*, 62-1, 2012, p. 53-58.

CONCLUSION

Comme nous avons pu le voir au fil des démonstrations proposées dans ce travail, la notion de monstruosité infuse sous différentes formes l'étude des créatures de synthèse au cinéma. Notons alors que les conclusions que nous proposons ici résultent de l'étude de quelques corps numériques et ne se veulent pas exhaustives. Nous émettons néanmoins l'hypothèse que les théories ci-après sont applicables à une sélection plus large de films et de créatures qui pourrait en préciser les enjeux à plus grande échelle.

Le corps de synthèse est tout d'abord monstrueux par essence. Il est étrange en raison de son apparence, mais aussi de son ontologie numérique que le spectateur est en mesure de deviner. Ces deux derniers points sont alors une porte d'entrée pour une réception de la créature de synthèse comme monstruosité. La qualité propre de cette créature est d'être un monstre – tant au niveau de son apparence de bête ou d'alien aux dents acérées menaçant continuellement le sujet humain diététiquement, qu'au niveau de sa représentation et de son influence sur les formes filmiques. La créature de synthèse est toujours, sauf dans *Avatar*, intégrée à la fiction à l'aide d'une première apparition qui se révèle être un véritable motif scénaristique, mais surtout esthétique, en marge de la norme du film où elle apparaît. Sa révélation est progressive et son arrivée est fortement marquée, car elle bouleverse l'ordre établi et représente un enjeu considérable pour le film qui met en place un véritable dispositif de préparation à son apparition. Ceci donne naissance à de nouveaux motifs, comme la suspension de l'action ou le *travelling* avant sur le visage figé de l'acteur regardant. La créature n'apparaît donc pas comme un personnage classique, mais comme une figure hors norme qui est avant tout le sujet d'un regard horrifié du personnage diégétique, mais aussi le sujet d'un regard ambivalent, celui d'un spectateur dont le rapport oscille entre rejet et fascination pour ce nouveau monstre numérique.

Le bestiaire constitué pour cette étude est fractionnable en deux parties, à savoir le corps entièrement conçu numériquement et celui ayant bénéficié de l'empreinte d'un sujet en chair et en os grâce aux technologies de la *motion* ou de la *performance capture*. Le premier de ces deux corps est, à la lumière d'*Alien : Covenant* et *The Tomorrow War*, le plus monstrueux. Il révèle certaines qualités propres à la logique numérique, comme une acuité particulière pour le mouvement qui renforce son immatérialité, mais qui donne aussi lieu à des tentatives de compensation de cette dernière. De ce caractère immatériel de la créature de synthèse découle un rapport conflictuel du corps à l'espace, qui engendre des formes particulières s'écartant des normes habituelles de mise en scène.

Les créatures – particulièrement celles conçues entièrement numériquement – parcourent le film avec une inconsistance qui leur permet de franchir sans effort les frontières du cadre et met ainsi en lumière leur artificialité. Leur consommation de l'espace apparaît de ce fait comme une démonstration de vivacité permettant de donner vie à ces corps désincarnés et donne aussi libre cours à une esthétique contre nature exposant par exemple une multiplication des points de vue, des cadrages excessivement singuliers et une caméra *trop mobile*. Ceci témoigne encore une fois de la marginalité de ces créatures de synthèse. Néanmoins, ces qualités propres qui les définissent en premier lieu comme monstrueuses, du fait de leur caractère hors norme et excessif, peuvent être dépassées et prennent de tout autres significations sous le prisme du perfectionnement technologique.

En premier lieu, la monstruosité des créatures de synthèse apparaît comme accrue par les différentes évolutions des technologies numériques. La présence de corps de synthèse augmente ostensiblement d'année en année au fur et à mesure que l'informatique se développe. Leur exposition dans le champ est en constante évolution et tend à être de plus en plus importante, ce qui devrait participer d'une réduction de leur monstruosité. Cependant, ces créatures de plein-champ à l'ère du numérique, ne parviennent que rarement à être perçues comme de véritables sujets filmiques et persistent à incarner l'étrangeté.

La technologie ultra-performante à l'origine du corps entièrement conçu numériquement donne lieu, malgré une certaine réflexivité dissimulée en profondeur dans les films et le plus souvent malgré eux, à une représentation manichéenne du monstrueux qui les cantonne à rester des forces de destruction, des coquilles vides à investir pour l'action. L'apport de plus en plus important d'autres médias, et particulièrement du jeu vidéo, permet alors d'approcher différemment la marginalité du corps de synthèse qui persiste dans ses formes les plus désincarnées mais pas seulement à travers celles-ci. Le cinéma spectaculaire de consommation courante et les films étudiés au cours de ce travail font en effet preuve d'une esthétique vidéoludique indissociable de différentes facettes de la monstruosité du corps de synthèse. En l'occurrence, cette monstruosité s'exprime dans les déplacements des créatures, les points de vue utilisés pour les représenter et voir à travers elles, les mouvements de caméra, etc. Refuser le tout numérique et favoriser l'empreinte d'un corps physique ayant réellement existé sur le tournage propose toutefois un nouveau regard sur le monstrueux du corps de synthèse pour lequel le modèle humain est un gage de non-monstruosité.

Le passage de la *motion capture* à la *performance capture* dans une quête de la représentation la plus fidèle au sujet capté et d'une plus grande liberté de tournage, apporte une

Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse

part de vitalité au corps de synthèse qui tend à être doté d'une âme. Il est parallèlement à cela, contraint par l'empreinte du comédien qui l'a interprété et par le poids de son incarnation, ce qui l'empêche d'effectuer des déplacements irréalistes et l'éloigne donc de l'excessivité du corps entièrement conçu numériquement. La *performance capture* apparaît alors comme l'élément nécessaire au passage de la créature de l'état de monstre à celui de personnage. Ce renversement de l'étrangeté de la créature de synthèse passant par une humanisation, témoigne bien des conséquences que peut avoir l'utilisation d'une technologie particulière sur son incarnation et sur le retrait de sa monstruosité. Pourtant, le point de vue humain s'avère aussi être une contrainte génératrice de monstruosité en tant que modèle, en reléguant à la marge les créatures et leurs représentations qui ne correspondent pas à ce dernier point de vue. Or, les créatures de synthèse au cinéma ne sont pas en voie de disparition et leur monstruosité ne pose pas de problème pour un certain spectateur. L'étude de leur possible réception a ainsi soulevé de nouvelles perspectives d'étude.

La monstruosité du corps de synthèse qui était jusqu'ici la plus apparente, est déplacée quand il est étudié sous le prisme de sa réception et de sa naturalisation. La dissimulation de l'artificialité du corps de synthèse en est une des raisons, à condition qu'elle ne soit pas exagérée, car elle tend à faire de la combinaison film/créature un tout homogène rendu possible par un *devenir-personnage*, une volonté de réincarnation du corps aussi bien scénaristique qu'esthétique, la mise en abyme de l'action de voir la créature à travers un écran, etc. Néanmoins, cette dissimulation est parfois paradoxale, car elle assume pleinement le fait que la créature soit issue d'un média audiovisuel, comme pour justifier sa vue par le spectateur. Ce n'est pourtant pas un problème, car la dissimulation de l'artificialité a ses limites. Trop vouloir dissimuler, c'est aussi tromper celui ou celle qui reçoit le film, en améliorant sans cesse les technologies numériques pour donner naissance à de nouveaux corps aspirant à repousser les limites du réalisme. Ce procédé est donc source d'une nouvelle monstruosité résidant dans un nouvel aspect contre nature de ces corps. Dissimuler une étrangeté en fait donc émerger une autre, comme dans *Cloverfield* où c'est la mise en scène, et plus largement encore l'esthétique majoritaire du film, qui en devient monstrueuse. La monstruosité se trouverait alors davantage dans l'outil utilisé pour dissimuler l'artificialité de la créature plutôt que dans la créature de synthèse elle-même.

Toutefois, une dissimulation modérée de l'artificialité participe aussi d'un processus de naturalisation du corps de synthèse, favorisé par une perte de spécialité et de spécificité de l'effet visuel dont *Avatar* est le parfait exemple avec ses créatures de synthèse existant de

manière innée dans le film et faisant preuve de moins de spectacularité. Ces dernières prennent donc place dans la fiction, non plus comme force de perturbation, mais comme véritables personnages, acteurs du récit. L'exception y devient la norme et fait preuve d'une réelle incarnation grâce à la *performance capture*, tant au sens propre qu'au sens figuré. L'environnement de la créature participe aussi à sa naturalisation et permet un retrait de sa monstruosité. Son étude vient alors compléter les diverses analyses de l'espace opérées pour témoigner de la monstruosité par essence du corps de synthèse et pose la nécessité d'un *tout fictionnel homogène* pour que ce dernier n'apparaisse pas comme étranger. L'environnement dans lequel la créature évolue participe de ce fait à sa mise en marge lorsqu'il lui est opposé. Également, il se présente comme une difficulté pour ce corps comme une contrainte et donc comme un nouveau lieu d'expression de la monstruosité. Une relation naturelle entre l'environnement et la créature permet cependant la contexture, à savoir la formation d'un tout complexe et harmonieux. Toutefois, même dans le cadre d'un environnement contrastant avec le corps de synthèse, le statut de l'effet visuel est en transformation : l'appétit du spectateur contemporain pour les mondes imaginaires – et donc les créatures qui les peuplent – est partie prenante du retrait du spécial de l'effet visuel qui est surutilisé, démocratisé et apparaît aujourd'hui dans tout type de film. Face à cette naturalisation des VFX, le trucage persiste à rester apparent. Ce n'est pas un mal car cela permet une mise à distance du corps de synthèse monstrueux. Le trucage s'avère alors être beaucoup plus problématique lorsqu'il est invisible ou tend à l'être, comme dans le cas où un acteur décédé serait ressuscité numériquement sans que le spectateur en ait conscience.

La créature de synthèse est devenue un objet de consommation et elle est de plus en plus familière aux différents spectateurs. Elle est aussi une marchandise fructueuse pour une industrie cinématographique en transformation qui ne se prive pas d'utiliser abusivement de l'attractionnalité des effets visuels numériques et des corps auxquels ils donnent vie. La qualité de la création informatique – au niveau de son impression de réalité et de sa spectacularité – est un critère à ne pas négliger pour les différentes compagnies de production de films et d'effets visuels qui participent à la quête du meilleur corps de synthèse. La monstruosité de la créature est ainsi nourrie par l'excessivité de la course technologique qu'elle impose et qui va de surcroît avec une surpopulation des films par des corps numériques qui n'ont parfois pas d'autres intérêts que leur spectacularité. Ces derniers font ainsi preuve d'un réalisme-attraction spectaculaire et deviennent de parfaits produits commerciaux pour l'industrie cinématographique, des divertissements idéals pour le spectateur contemporain. Enfin, l'excessivité des formes de leur représentation, de leur nombre et du système économique qu'ils

imposent, source d'une nouvelle monstruosité du corps de synthèse, découle plus largement de la mise en concurrence du cinéma de consommation courante avec d'autres médias tels que la télévision et le jeu vidéo. Une part de la production cinématographique, pour répondre à cette diversification des images et de leurs supports de réception, se concentre donc sur l'exhibition d'un « jamais vu » de haute qualité infographique qui représente un atout pour le médium cinéma et tend à faire partie intégrante de son système de production, mais satisfait aussi les désirs d'un nouveau spectateur de cinéma de synthèse.

Toutefois, les conclusions que nous pouvons tirer de ce travail permettent aussi de mettre en lumière de nombreux sujets qui mériteraient d'être approfondis à leur tour. Le dispositif de mise en abyme de l'action de voir le corps de synthèse à travers un média audiovisuel peut être étendu à une vision plus globale des films qui exposerait différentes mises en abyme de la réception des nouvelles images numériques par le spectateur. En effet, si l'on remplace le personnage confronté à la créature par le spectateur, et la créature de synthèse par l'image numérique en général, les différentes œuvres que nous avons étudiées semblent toutes faire preuve d'une réflexivité méta filmique sur les rapports de l'humain aux nouveaux imaginaires technologiques. Les corps entièrement conçus numériquement semblent aussi être la force de notre étude en raison de leur contemporanéité et donc de leur nouveauté, mais aussi parce qu'ils ne sont, à notre connaissance, pas encore assez étudiés. Cependant, il faudra pour poursuivre notre travail sur ce sujet, fournir des preuves de leur processus de fabrication en les abordant davantage sous le prisme de l'histoire des techniques et en interrogeant un nombre plus important de corps. On pourrait aussi se demander ce que seraient ces créations numériques poussées à l'extrême, alors qu'elles sont aujourd'hui contraintes en raison de « l'impossibilité pour les créateurs et créatrices d'exploiter pleinement les spécificités [des] nouvelles technologies dans le cadre des conventions du "cinéma narratif-représentatif de fiction" »¹⁹⁰. Nous regrettons aussi de ne pas avoir réussi à intégrer la question du son dans cette étude et nous espérons pouvoir y revenir ultérieurement, par exemple dans le cadre d'un travail sur la création entièrement digitale des bruits participants eux aussi à l'existence des corps numériques. Enfin, l'hypothèse qu'une esthétique vidéoludique apparait davantage en présence de corps de synthèse justifierait un travail entier tant la question semble riche et actuelle, comme

¹⁹⁰. J.-B. MASSUET, *Le cinéma virtuel : De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines...*, op. cit. p. 13.

en témoigne la récente approche de Jean-Baptiste Massuet dans le chapitre intitulé « Cinéma virtuel et "caméra-joystick" » de son dernier ouvrage¹⁹¹.

À partir d'une approche esthétique et culturelle, ce texte invite donc la personne qui lie à (re)voir des films en apparence peu intéressants scientifiquement, pour mieux les situer par rapport aux enjeux contemporains d'un cinéma en transformation et en prise à une constante surenchère technologique. Ce que nous avons vu des créatures de synthèse semble en effet pouvoir être élargi au cinéma de synthèse en général, ce cinéma de consommation courante qui fait un usage massif des nouvelles technologies numériques et qu'on pourrait requalifier de « cinéma numérique » dans une vision plus large et plus juste du terme. Ainsi, les créatures de notre travail se présenteraient comme des symptômes exagérés et des concentrateurs formels de ce qui prend lentement forme dans l'industrie cinématographique.

En choisissant d'étudier la monstruosité des créatures de synthèse, ce modeste travail n'est en réalité que le début d'une réflexion plus vaste qui appelle de futures recherches. Le développement quoique encore trop faible des discours esthétiques sur ce cinéma de synthèse peuplé de corps numériques, ne doit en rien freiner sa théorisation et minimiser son importance à l'époque d'une surproduction de « *blockbusters* technologiques ». Il en va de même pour l'essor de ce type de films symptomatiques d'une évolution du cinéma de consommation courante vers de nouvelles techniques de création, et donc de nouvelles formes filmiques.

¹⁹¹. Voir *Ibid.* pp. 229-348.

TABLE DES MATIERES

Introduction	1
Première partie - Le corps de synthèse comme monstrueux par essence	13
Chapitre I. Une première apparition toujours monstrueuse et codifiée	15
1. Différentes modalités d'apparition monstrueuse	16
2. Une monstruosité codifiée et héritée	18
3. Suspension de l'action et <i>travelling</i> avant sur le visage figé de l'acteur regardant... 22	
4. Les différents types de corps de synthèse à égalité ?.....	25
Chapitre II. Une monstruosité accrue du corps entièrement conçu numériquement ?.....	27
1. Un corps développé pour le mouvement	28
2. Un irrépressible besoin de prouver sa matérialité	33
Chapitre III. Un rapport à l'espace conflictuel.....	39
1. Un espace du plan ne parvenant pas à retenir le corps numérique	39
2. Un espace à consommer	42
3. Une mise en scène contre nature	44
Deuxième partie - Une représentation du monstrueux remise en question par l'évolution des technologies numériques ?	49
Chapitre I. La monstration du monstrueux : vers des créatures du <i>plein-champ</i>	51
1. Les origines : de l'utilisation du hors-champ dans l'existence du monstre.....	51
2. Perfectionnement technologique et augmentation de la présence à l'écran	54
3. Du <i>plein-champ</i> au plain-pied ?.....	56
Chapitre II. Le corps tout numérique : une technologie plus performante pour quelle représentation ?.....	61
1. Une représentation manichéenne du monstrueux ?	61
2. Une esthétique vidéoludique du corps de synthèse	63
Chapitre III. La <i>performance capture</i> : défense du modèle humain comme gage de non-monstruosité	68
1. De la <i>motion capture</i> à la <i>performance capture</i> : une évolution logique ?	68
2. Du monstre au personnage	70
3. Le point de vue humain comme contrainte créatrice de monstruosité	74
Troisième partie - Entre fascination et peur technologique : déplacement de la monstruosité et naturalisation progressive du corps de synthèse.....	79
Chapitre I. Assumer ou dissimuler l'artificialité de la créature de synthèse	81

1. Différents dispositifs de dissimulation de l'artificialité	82
2. Une dissimulation de l'artificialité paradoxale à l'origine de nouvelles expressions de la monstruosité	87
3. Et si le « réalisme » était monstrueux ?	91
Chapitre II. Vers une naturalisation de la créature de synthèse	95
1. <i>Avatar</i> : une existence « innée » du corps de synthèse ?	96
2. Pour une contexture de la créature de synthèse et de son environnement	100
3. Un changement de statut de l'effet visuel numérique et du corps de synthèse	103
Chapitre III. Un nouvel état sensible du spectateur face au corps de synthèse : l'industrie du cinéma en transformation	108
1. La quête commerciale de la « meilleure » créature	109
2. Un réalisme-attraction spectaculaire du corps de synthèse	112
3. La créature de synthèse : une réponse à la concurrence des autres médias	118
Conclusion	121
Table des matières	127
Bibliographie	129
Filmographie	136

BIBLIOGRAPHIE

De l'image numérique en général et de l'effet visuel en particulier

BEAU Frank, DUBOIS Philippe et LEBLANC Gérard (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles, De Boeck, 1998.

BOILLAT Alain, « Chapitre 15. Corps et mondes de synthèse au cinéma », in *Introduction à l'étude des cultures numériques*, Paris, Armand Colin, coll.« Hors collection », 2020, p. 271-295.

DAMOUR Christophe, DUPRAT Arnaud et VALMARY Hélène, *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, coll.« PUR-Cinéma », 2022.

DAUKANTAS Patricia, « Photorealistic rendering: Making the virtual into reality », *Optics and Photonics News*, 20-1, 2009, p. 34-39.

DELON Gaspard, « Ambitions et limites des effets visuels à Hollywood », in *Images numériques : leurs effets sur le cinéma et les autres arts*, Presses universitaires de Provence, 2014, p. 165-171.

DEMANGE Jacques, « L'acteur de cinéma et l'image de synthèse : Entre (re)mise en jeu et mise-en-scène(s) », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 128-141.

DEMANGE Jacques, « L'acteur de cinéma à l'ère du numérique : jeu, représentation et conceptualisation », These de doctorat, Strasbourg, 2020.

DENIS Sébastien, « Chapitre 9. Nouveaux modèles ? », in *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll.« Cinéma / Arts Visuels », 2017, vol.3e éd., p. 241-283.

HAMUS-VALLEE Réjane, *Effets spéciaux, crevez l'écran !*, Paris, Universcience, 2017.

HAMUS-VALLEE Réjane, *Les effets spéciaux*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll.« Les petits cahiers de la cinémathèque », 2004.

HAMUS-VALLEE Réjane, « Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma », *Aux frontières du cinéma*, Hors Série, 2000, p. 24-29.

HAMUS-VALLEE Réjane et RENOARD Caroline, *Les effets spéciaux au cinéma : 120 ans de créations en France et dans le monde*, Malakoff, Armand Colin, 2018.

JULLIER Laurent, « L'ère numérique : vers l'évanescence du trucage », *1895, revue d'histoire du cinéma*, 27-1, 1999, p. 113-120.

JULLIER Laurent et VANOYE Francis, *Les images de synthèse : de la technologie à l'esthétique*, Malakoff, Armand Colin, 1998.

JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2017.

LAFON Jacques, *Esthétique de l'image de synthèse : la trace de l'ange*, Paris, L'Harmattan, 1999.

LAROUCHE Michel, « La surréalité des images de synthèse », *24 Images*, 43, 1989, p. 28-32.

LEMIEUX Philippe, *L'image numérique au cinéma : historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, 2012.

MARION Philippe, « Les avatars du cinéma. De la caméra GoPro à la performance capture », *Communication & langages*, 182-4, 2014, p. 61-76.

MASSUET Jean-Baptiste, *Le cinéma virtuel : de la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Chêne-Bourg, Georg, coll.« Emprise de vue », 2022.

MASSUET Jean-Baptiste, « Capture de mouvement contre prises de vues réelles : de l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographié », in *Images numériques : leurs effets sur le cinéma et les autres arts*, Presses universitaires de Provence, 2014, p. 184-194.

MASSUET Jean-Baptiste, « Les images de synthèse peuvent-elles avoir une âme ? La performance capture ou le « ghost in the shell » de l'animation numérique », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 22, 2013, <https://www.erudit.org/en/journals/im/2003-n2-im01309/1024121ar/>.

PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux : Deux siècles d'histoire*, Paris, Bragelonne, 2015.

POURPOUR Yannick, « Créatures de l'esprit hantées par leur statut de Corps incertains ? », in *Images numériques : leurs effets sur le cinéma et les autres arts*, Presses universitaires de Provence, 2014, p. 194-205.

PRINCE Stephen, *Digital Cinema*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2019.

PRINCE Stephen, *Digital Visual Effects in Cinema : The Seduction of reality*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2012.

PRINCE Stephen, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, 2011.

RENARD Caroline (dir.), *Images numériques ? Leurs effets sur le cinéma et les autres arts*, Presses universitaires de Provence, 2014.

RENOUARD Caroline et HAMUS-VALLEE Réjane, « Fabriquer des effets visuels au cinéma et dans les jeux vidéo, un même métier ? », *CinémAction*, sous la direction de Marion Poirson-Dechonne-168, 2018, p. 18-25, coll.« Jeux vidéo et cinéma : une création interactive ».

RIVIERE Benoît, « (Re)trouver l'humain par la captation de son rythme : Une étude de quelques interprétations d'Andy Serkis en performance capture », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 144-157.

TESSON Charles, « Les effets spéciaux ont-ils une âme ? », *Cahiers du cinéma*, 377, 1985, p. 56-57.

THOMAS Benjamin, « The Shell dans Ghost In The Shell », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 76-87.

VALMARY Hélène, « Andy Serkis et la performance capture : du personnage à la créature, de la persona à l'anima », in *Paradoxes sur l'acteur numérique : jeux, corps, personas*, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 208.

VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Paris, Galilée, 1989.

Bibliographie

WELKER Cécile, « La fabrique des “nouvelles images” : l’émergence des images de synthèse en France dans la création audiovisuelle (1968-1989) », phdthesis, Université Sorbonne Paris Cité, 2015.

WHISSEL Kristen, *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*, Duke University Press, 2014.

Autour de la monstruosité

ASTRUC Frédéric, *Représenter l’horreur*, Paris, Rouge Profond, 2015.

BOZZETTO Roger, « Monstres et monstruosités », in *Le fantastique dans tous ses états*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, coll.« Textuelles », 2013, p. 109-189.

COQUELIN Lucile et SAEMMER Alexandra, « De quoi le zombie est-il le signe, et pourquoi ? Sémiotique sociale du marcheur dans la série The Walking Dead », *Communication & langages*, 212-2, 2022, p. 33-48.

DUFOUR Eric, *Les monstres au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2009.

DUFOUR Eric, *Le cinéma d’horreur et ses figures*, Paris, Presses universitaires de France, 2006.

FOUCART Jean, « Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux », *Pensée plurielle*, 24-2, 2010, p. 45-61.

GRIM Olivier Rachid, « Corps extrêmes et figures de l’entre-deux dans le cinéma fantastique hollywoodien, 1931-1935. », *Champ psychosomatique*, 35-3, 2004, p. 75-87.

LANDIS John, *Créatures fantastiques et monstres au cinéma: 100 ans de cauchemars au cinéma*, Paris, Flammarion, 2012.

MACDORMAN Karl F., « La Vallée de l’Étrange de Mori Masahiro », *e-Phaïstos. Revue d’histoire des techniques / Journal of the history of technology*, VII-2, 3 octobre 2019, <https://journals.openedition.org/ephaistos/5333>.

RUDEFOUCAULD Alain Julien, « Le monstre et le visuel. Monstruosité du cinéma. », *Imaginaire & Inconscient*, 13-1, 2004, p. 109-115.

RUITTON-ALLINIEU Iseult, « Le monstre social : étude de la représentation du monstre et ce qu’il dit », 15 septembre 2021, p. 121.

SCHEINFEIGEL Maxime, *En cinéma : des figures de l’autre*, Paris, L’Harmattan, 2020.

VERNET Marc, *Figures de l’absence : de l’absence au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1998.

Ouvrages généraux en théorie et esthétique du cinéma

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, 4ème éd., Malakoff, Armand Colin, 2017.

ASTRUC Frédéric, *Représenter l’horreur*, Paris, Rouge Profond, 2015.

AUMONT Jacques, *Limites de la fiction : considérations actuelles sur l’état du cinéma*, Montrouge, Bayard, 2014.

AUMONT Jacques, *Le Cinéma et la Mise en Scène*, 2e édition., Malakoff, Armand Colin, 2010.

AUMONT Jacques, *Du visage au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1992.

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel et VERNET Marc, *Esthétique du film : 125 ans de théorie et de cinéma*, 5e éd., Malakoff, Armand Colin, 2021.

CHATEAU Dominique, *Esthétique du Cinéma*, Armand Colin Cinéma., coll.« 128 Cinéma », 2006.

CHION Michel, *Le son : ouïr, écouter, observer*, 3e édition revue et Actualisée., Malakoff, Armand Colin, 2018.

GARDIES André, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, coll.« Contours Littéraires », 1993.

GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique : Esthétique et dramaturgie*, Malakoff, Armand Colin, 2015.

GAUDREULT André et JOST François, *Le récit cinématographique : films et séries télévisées*, 3e édition revue et Augmentée., Malakoff, Armand Colin, 2017.

GAUDREULT André et MARION Philippe, *La fin du cinéma ?*, Malakoff, Armand Colin, 2013.

LEUTRAT Jean-Louis, *Vie des fantômes : Le fantastique au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll.« Essais », 1995.

LEUTRAT Jean-Louis et LIANDRAT-GUIGUES Suzanne, *Penser le cinéma*, Deuxième édition revue., Paris, Klincksieck, 2010.

MOINE Raphaëlle, *Les genres au cinéma*, 2e édition., Malakoff, Armand Colin, 2015.

Sur le jeu vidéo

BAS Frédéric, « « Tournage » d'un jeu vidéo », *Aux frontières du cinéma*, Hors Série, p. 44-48.

BLANCHET Alexis, « Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons », *Médiamorphoses*, 22, 2018, https://www.academia.edu/5207480/Cin%C3%A9ma_et_jeux_vid%C3%A9o_trente_ans_de_liaisons.

BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2012.

BLANCHET Alexis, « L'adaptation de films d'horreur en jeu vidéo: émergence d'une horreur vidéoludique et redéfinition d'une horreur cinématographique », *Loading...*, 4-6, 1 janvier 2010,

https://www.academia.edu/1008402/Ladaptation_de_films_dhorreur_en_jeu_vid%C3%A9o_%C3%A9mergence_dune_horreur_vid%C3%A9oludique_et_red%C3%A9finition_dune_horreur_cin%C3%A9matographique.

BLANCHET Alexis, « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, coll.« Mutations », 2008, p. 59-75.

BOILLAT Alain, « Chapitre 15. Corps et mondes de synthèse au cinéma », in *Introduction à l'étude des cultures numériques*, Paris, Armand Colin, coll.« Hors collection », 2020, p. 271-295.

BONFILS Philippe, « Environnements immersifs : spectacle, avatars et corps virtuel, entre addiction et dialectique sociales », *Hermès, La Revue*, 62-1, 2012, p. 53-58.

Bibliographie

CHEVALDONNE Yves, « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », *Hermès, La Revue*, 62-1, 2012, p. 115-121.

CREVOISIER Michaël, « La nouveauté de l'image vidéoludique », *Sciences du jeu*, 11, avril 2019, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02276427>, coll.« Que dit la philosophie des jeux vidéo ? »

HAMUS-VALLEE Réjane, « Retour vers le passé : Images de synthèse et cinéma », *Aux frontières du cinéma*, Hors Série, 2000, p. 24-29.

KRICHANE Selim, *La caméra imaginaire : Jeux vidéo et modes de visualisation*, Chêne-Bourg, Georg, coll.« Emprise de vue », 2018.

MARTIN Cécile-Marie, « Cinéma et jeu vidéo : secteurs voisins, langage commun. », *InaGlobal.fr, la revue des industries créatives et des médias*, janvier 2014, <https://hal.univ-antilles.fr/hal-02799893>.

POIRSON-DECHONNE Marion (dir.), *Jeux Vidéos et cinéma : une création interactive*, Condé-sur-Noireau, Charles Corlet, coll.« CinémAction », 2018.

TESSON Charles, « La guerre des boutons : cinéma et jeux vidéo », *Aux frontières du cinéma*, Hors Série, 2000, p. 40-43.

TRICLOT Mathieu, « Philosophie et jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, 62-1, 2012, p. 71-72.

« Rencontre avec Mathieu Triclot : Les jeux vidéo racontés par un philosophe », 26-3, 2012, p. 35-35, p. 35-35.

Aux frontières du cinéma, Paris, Cahiers du Cinéma, vol. Hors Série, 2000.

Livres complémentaires

AKNIN Laurent, *Mythes et idéologie du cinéma américain*, Paris, Vandémiaire, 2012.

BAUDRILLARD Jean, *Simulacre et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

BENJAMIN Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2011.

BONITZER Pascal, *Le champ aveugle : Essais sur le cinéma*, Paris, Gallimard, 1982.

BREAUD Ondine, *Le réalisme dans l'image informatique - Etude des années 1980 et 1990*, Paris, L'Harmattan, 2001.

BRENEZ Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 1998.

DELEUZE Gilles, *L'image-mouvement. Cinéma I*, Minuit., Paris, 1986.

JULLIER Laurent, *L'écran Post-moderne : Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, coll.« Champs Visuels », 1997.

LEVINAS Emmanuel, *Éthique et infini*, Fayard, Paris, 1982.

METZ Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1972.

THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde : de l'espace cinématographique comme milieu*, Strasbourg, Circé, coll.« Penser le cinéma », 2019.

TRUFFAUT François, *Hitchcock/Truffaut*, Paris, Robert Laffont, 1966.

Chapitres de livres complémentaires

BOYER Elsa, « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in *Voir les jeux vidéo*, Bayard., Paris, 2012, p. 93-115.

HOUGRON Alexandre, « Le Moi et l'Espace : où commence et où finit le monstrueux (la mécanique de l'altérité) », in *Science-fiction et société*, Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, coll.« Sociologie d'aujourd'hui », 2000, p. 161-205.

LAMY Julien, « Rationalité et imaginaire chez Gaston Bachelard », in Mihaela POP, Sabin TOTU et Viorel VIZUREANU (éd.), *Les actes du colloque international " Systèmes, images, langages "*, Editura Universitatii din Bucuresti, 2008.

LE BRETON David, « 5. Le corps surnuméraire du cyberspace », in *L'Adieu au corps*, Paris, Éditions Métailié, coll.« Suites Sciences Humaines », 2015, p. 145-165.

SAINT-GELAIS Richard, « Chapitre 12. Transfictionnalité », in *Introduction à l'étude des cultures numériques*, Paris, Armand Colin, coll.« Hors collection », 2020, p. 221-235.

Articles de revues complémentaires

BOILLAT Alain, « L'inquiétante étrangeté du found footage horrifique : une approche théorique du programme « P.O.V » de l'édition 2012 du NIFFF », *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, 21-22, 15 décembre 2012, p. 146-165.

CAVALLIN Jean-Christophe, « L'œil de tous : Variations sur Cloverfield (Matt Reeves, 2008) », *Diacritik*, avril 2018, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01766879>.

CHEVALIER Karine, « Les gueules cassées ou l'éthique de l'écran crevé : du masque au visage cinématographique », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, 32, 2018, <https://www.erudit.org/en/journals/im/2018-n32-im04484/1058471ar/>.

DADOUN Roger, « King Kong : du monstre comme dé-monstration », *Littérature*, 8-4, 1972, p. 107-118.

DELON Gaspard, « Blockbuster de science-fiction : étendue, extension, morcellement du territoire », *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, 17, 1 juin 2021, <https://journals.openedition.org/resf/9065>.

DUBOURG Edgar et BAUMARD Nicolas, « Why imaginary worlds? The psychological foundations and cultural evolution of fictions with imaginary worlds », *Behavioral and Brain Sciences*, 45, 2022, p. e276.

FRUOCO Jonathan, « King Kong (2005) : remake ou sauvegarde ? », *Représentations : la revue électronique du CEMRA*, décembre 2015, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01015112>, coll.« Bis repetita placent ? Remake et technologie dans le cinéma et les séries télévisées anglophones ».

Bibliographie

GAUDIN Antoine, « SOUND & SPACE : construction audio-visuelle de l'espace dans le cinéma contemporain », 1 janvier 2013.

GIL Sandrine, « Comment étudier les émotions en laboratoire ? », *Revue électronique de psychologie sociale*, 4, 2009, p. 15-24.

GRIM Olivier Rachid, « Corps extrêmes et figures de l'entre-deux dans le cinéma fantastique hollywoodien, 1931-1935. », *Champ psychosomatique*, 35-3, 2004, p. 75-87.

GUERCINI Maurizio, « Image et réalité dans la théorie cinématographique d'André Bazin », *Cinémas*, 28-1, 19 novembre 2018, p. 89-105.

GUNNING Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, traduit par Franck Le GAC, 50, 15 décembre 2006, p. 55-65.

MACDORMAN Karl F., « La Vallée de l'Étrange de Mori Masahiro », *e-Phaistos. Revue d'histoire des techniques / Journal of the history of technology*, VII-2, 3 octobre 2019, <https://journals.openedition.org/ephaistos/5333>.

MANOVICH Lev, « Une esthétique post-média », *Appareil*, traduit par Pascal KRAJEWSKI, 18, 13 avril 2017, <http://journals.openedition.org/appareil/2394>.

SAMARASINGHE Dishani et BONNARD Martin, « Martin Barnier et Laurent Jullier, Une brève histoire du cinéma (1895-2015), France, Librairie Arthème Fayard/Pluriel, 2017, 442 pages. »

FILMOGRAPHIE

Le Secret de la pyramide (Young Sherlock Holmes), Barry Levinson, 1985.

Godzilla, Roland Emmerich, 1998.

King Kong, Peter Jackson, 2005.

Cloverfield, Matt Reeves, 2008.

Kong : Skull Island, Jordan Vogt-Roberts, 2017.

Alien : Covenant, Ridley Scott, 2017.

The Tomorrow War, Chris McKay, 2021.

