



HAL
open science

Réparer les morts et enterrer les vivants. Les enjeux de la résurrection numérique au cinéma

Jules Lasbleiz

► **To cite this version:**

Jules Lasbleiz. Réparer les morts et enterrer les vivants. Les enjeux de la résurrection numérique au cinéma. Art et histoire de l'art. 2024. dumas-04622246

HAL Id: dumas-04622246

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04622246>

Submitted on 24 Jun 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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Jules Lasbleiz

Réparer les morts et enterrer les vivants
Les enjeux de la résurrection numérique au cinéma

Mémoire de recherche



Master mention Cinéma et audiovisuel
Parcours Histoire et esthétique du cinéma

Sous la direction de Jean-Baptiste Massuet

2024

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à l'élaboration de ce mémoire de recherche :

Merci tout d'abord à Jean-Baptiste Massuet d'avoir accepté de suivre, avec constance et bienveillance, mon projet de recherche. Pour la confiance qu'il m'a accordé et qu'il a porté à mon travail durant toutes ces années. Pour ses nombreuses relectures et remarques m'ayant constamment orienté dans la bonne direction. Pour les cours particulièrement enrichissants qu'il a dispensé durant mes années de licence. Pour la suite.

Merci à Éric Thouvenel qui, avant son départ de l'université Rennes 2, avait lui aussi accepté de me co-diriger de manière quelque peu informelle. Le sujet était alors bien différent, mais nos échanges furent exaltants.

Je souhaite également remercier les membres de l'équipe pédagogique du master qui, durant ces deux dernières années, n'ont cessé de nous encourager moi et mes camarades. Merci donc à Roxane Hamery, Antony Fiant, Priska Morrissey et bien sûr Gilles Mouëllic.

Merci à mes parents pour leur attention et leurs relectures, et ce malgré un sujet qui, je le sais, ne fait pas vraiment partie de leurs premiers centres d'intérêt. Pour m'avoir appuyé durant tout mon parcours. Pour l'abonnement à la médiathèque qui, à l'époque, m'avait ouvert à tout un univers cinématographique. Merci également pour les (très) nombreuses places de cinéma offertes. Merci en outre à mes frères et sœurs (sauf un.e, mais je ne dirai pas lequel.le) pour leur bienveillance.

Merci enfin à toutes les personnes qui m'ont aidé, conseillé et relu. À Bleuenn (toujours à l'écoute, toujours là pour moi), Erwan (et nos cinépass) et Ninon (BCF) pour leur aide et leurs encouragements. Au Comité des Bons Conseils pour l'opportunité. À mes camarades de promotion pour leurs avis éclairés. À tous mes proches m'ayant soutenu moralement et à toute heure durant cette année universitaire.

N'eo ket gwir

Sigles et abréviations

- A.S.I.F.A : Association internationale du film d'animation.
- C.G.I : Computer-generated imagery.
- I.L.M : Industrial Light and Magic.
- M.P.C : Moving Pictures Company.
- V.F.X : Visual effects

Règles typographiques

Sauf mention contraire, toutes les traductions sont de l'auteur.

L'usage des majuscules diffère en français et en anglais. L'anglais les utilise plus fréquemment pour tous les mots des titres, des institutions, des agences gouvernementales.

Les conventions suivantes ont été adoptées :

- pour les institutions, nous conservons l'usage anglais des majuscules ;
- les sigles et acronymes ne sont pas en italique ;
- certains termes anglais ont été conservés dans leur version originale et sont en italique.

Les titres valant pour une série ou une franchise cinématographique au-delà d'une œuvre singulière seront mentionnés en italique et entre guillemets.

INTRODUCTION

Dans son essai intitulé « Ontologie de l'image photographique », André Bazin affirme que le cinéma constitue l'aboutissement du réalisme recherché par les arts plastiques depuis l'essor de la perspective au début du XV^e siècle. Ce réalisme, ici défini comme représentation objective de la réalité, parce qu'il entend fixer artificiellement l'apparence charnelle de l'être dans le temps, correspond alors à ce que l'auteur nomme le « "complexe" de la momie¹ ». Pour Bazin, c'est effectivement la momification égyptienne, l'aspiration à lutter contre la mort par l'embaumement du corps, qui initie l'orientation iconique² de l'art, son ambition à « sauver l'être par l'apparence³ ». En créant l'illusion de mouvement, le cinéma achève, de son côté, « l'objectivité photographique⁴ », il est l'aboutissement du « transfert de réalité de la chose sur sa reproduction⁵ ». De ce fait, le cinéma n'embaume plus seulement une apparence extérieure mais, également, de la durée et de l'imaginaire⁶ ; il est, pour Bazin, une « momie de changement⁷ ». Lorsque le mouvement d'un corps dont la trace a été enregistrée sur la pellicule cinématographique se révèle au moment de sa projection, la réalité passée de ce corps, à l'inverse d'une représentation picturale de celui-ci, s'impose au spectateur contemporain comme une évidence, dévoilant ainsi l'identité ontologique et, de surcroît, indicielle⁸, de l'image cinématographique. C'est par ailleurs l'animation du corps par la mise

• 1 – André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1985 (1^{ère} édition 1976), p. 9.

• 2 – « L'icône est un signe qui a un rapport de ressemblance perspective globale avec son modèle [...]. Ce rapport définissant ce qu'on appelle l'analogie, peut connaître des degrés allant du schématisme (dans la caricature) jusqu'à l'hyperréalisme ». Jacques Aumont & Michel Marie, « Icône », dans *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2016 (1^{ère} édition 2001), p. 137.

• 3 – André Bazin, *loc. cit.*

• 4 – *Ibid.*, p. 14.

• 5 – *Ibid.*

• 6 – Le mouvement donne en effet au cinéma l'opportunité de faire croire au spectateur que ce qui est projeté à l'écran est vrai. En injectant dans « l'irréalité de l'image la réalité du mouvement », cela réalise ainsi « l'imaginaire jusqu'à un point jamais encore atteint ». Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, coll. « Esthétique », 2013 (1^{ère} édition 1968), p. 27.

• 7 – André Bazin, *loc. cit.*

• 8 – Parce qu'il établit un lien physique entre l'image et son référent, certains sémiologues disent du cinéma qu'il est indiciel. Ainsi, celui-ci est décrit comme « objectivement réaliste », en prise avec la réalité. C'est ce qu'exprime Bazin lorsqu'il dit que « l'existence de l'objet photographié participe [...] de l'existence du modèle comme une empreinte digitale » (*ibid.*, p. 16). Il nous faut néanmoins souligner le fait que cette lecture sémiologique de l'image photographique est postérieure à Bazin et que, même si celle-ci « a pu éclairer son

en mouvement mécanique de la pellicule qui donne à croire à son existence dans le temps. Si un appareil photographique et une caméra immortalisent tous deux un moment se déroulant devant leurs objectifs, seul le second enregistrement peut effectivement, lors de sa projection, restituer ce moment – ou du moins l’image de ce dernier – dans sa durée⁹. Le cinéma semble donc réinsuffler la vie, il ranime un temps et des figures¹⁰ appartenant au passé. Cette puissance « résurrectrice du cinéma¹¹ », cette faculté à dépasser la mort seconde, c’est-à-dire les oublis progressifs des vivants¹², est, pour Bazin, l’une des spécificités de cet art. Certains films posent néanmoins question quant à la conception indicielle du cinéma, notamment lorsqu’il s’agit d’en truquer les images, c’est-à-dire de « déplacer » le rapport que celui-ci entretient avec la réalité et, par conséquent, avec la vérité qu’il suggère.

Ontologie et images de synthèse

La dimension ontologique du cinéma va ainsi définir certains enjeux du trucage cinématographique. L’illusion de mouvement confère en effet un grand nombre d’« indices de réalité¹³ » à ce qui est montré à l’écran. Or, ce sont en l’occurrence ces indices qui amorcent, chez le spectateur, et comme l’explique Christian Metz, « des phénomènes de participation – participation à la fois affective et perceptive – qui achèvent de donner de la réalité à la copie¹⁴ ». Ce qui est montré lors d’une projection cinématographique est donc cru vrai ; on se convainc, en tant que spectateur, que cela a réellement eu lieu devant la caméra lors du tournage. C’est alors sur cette adhésion à l’image que s’appuie le trucage cinématographique, qui tend à rendre vraisemblable ce qui, dans la réalité, serait de l’ordre de

argumentation, elle nous a sans doute éloignés d’une compréhension différente du pouvoir de la photographie qui sous-tend certains de ses passages les moins limpides » (Tom Gunning, « La retouche numérique à l’index. Pour une phénoménologie de la photographie », *Études photographiques*, n° 19, 2006, p. 10). Quoi qu’il en soit, Bazin considère que la photographie et le cinéma ont pour aptitude de nous mettre en présence de leur référent.

• 9 – En expliquant que la photographie déporte le « réel vers le passé », Roland Barthes suggère que le cinéma, plutôt que de confronter le spectateur à une immobilité mortifère, donne au contraire à voir ce réel au présent. Une photographie et un film ne manifestent ainsi pas tout à fait les mêmes indices de vie, et donc d’existence. Cf. Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, coll. « Cahiers du cinéma/Gallimard », 1980, p. 123-124.

• 10 – Le terme « figure » sera ici utilisé dans son sens commun d’« élément autonomisable de la représentation ». Cf. Philippe Dubois, « La question des Figures à travers les champs du savoir : le savoir de la lexicologie : note sur *Figura* d’Erich Auerbach », dans François Aubral & Dominique Chateau (dir.), *Figure, Figural*, Paris, L’Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 1999, p. 11-24.

• 11 – Élie Faure, *La Grande revue*, CIV, n° 11, 1920, p. 57-72.

• 12 – Dorothee Murano, « Paroles d’outre-tombe », *Essaim*, n° 43, 2019, p. 40.

• 13 – Christian Metz, *op. cit.*, p. 26.

• 14 – *Ibid.*, p. 20.

l'in vraisemblable¹⁵. Et même si le trucage est bien souvent avoué, le spectateur ne peut s'empêcher d'investir l'effet produit « d'une "réalité" qui est celle de la fiction¹⁶ ». Forts de ce constat, de cette capacité qu'a le cinéma à authentifier un objet représenté, les cinéastes n'ont pas hésité à en exploiter la vertu afin de crédibiliser certains effets transgressant, à l'écran, les lois de la physique, ou de la réalité – c'est par exemple le cas de Georges Méliès dans nombre de ses films, à commencer par son célèbre *Homme à la tête en caoutchouc* (1901).

Nous pouvons cependant nous demander ce qu'il pourrait advenir si le trucage ne figurait plus seulement une situation surnaturelle, mais bien un sujet, un corps à part entière n'ayant aucune réalité matérielle et dont seule la projection cinématographique permettrait l'existence pour le public. C'est en l'occurrence toute la question posée par l'animation ; car selon la définition donnée par l'ASIFA (Association internationale du film d'animation) à la fin des années 1950, « dans un film d'animation, les événements ont lieu pour la première fois sur l'écran¹⁷ ». Autrement dit, le film d'animation atteste d'une non-existence préalable des corps et des situations, ce qui semble aller complètement à l'encontre des caractéristiques du cinéma telles qu'entendues par André Bazin – qui, pourtant, n'ignore absolument pas l'animation¹⁸. Il y a donc quelque chose qui, selon une certaine acception du cinéma, dépasse la simple restitution objective de la réalité, ce que l'animation permet d'interroger, et que l'image de synthèse va exacerber, voire mettre en crise¹⁹. En effet, la trace du geste de l'animateur disparaît ici au profit d'une simulation²⁰ informatique et automatisée

• 15 – « Le fantastique, au cinéma, n'est permis que par le réalisme irrésistible de l'image photographique. C'est elle qui nous impose la présence de l'in vraisemblable, qui l'introduit dans l'univers des choses visibles ». André Bazin, « Vie et mort de la surimpression [I/II] », dans *Écrits complets I*, Paris, Éditions Macula, 2018, p. 126.

• 16 – Lorsque Christian Metz parle de « notre constante tentation » à investir ce qui est montré à l'écran « d'une "réalité" qui est celle de la fiction » (Christian Metz, *op. cit.*, p. 23), celui-ci parle de tous les éléments diégétiques présentés au spectateur ; comprenant alors les trucages cinématographiques réussis. En voulant préciser la pensée de Metz, Alain Boillat souligne par ailleurs « qu'il s'agit là d'une tentative d'échapper à la dictature de la logique alternative (vrai/faux) en instaurant un mode particulier de rapport au réel ». Alain Boillat, *La fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001, p. 38.

• 17 – La phrase n'est qu'une partie de la première définition théorique du cinéma d'animation présentée dans le préambule des statuts de l'ASIFA, expliquant également qu'un film d'animation correspond à « toute création cinématographique réalisée image par image ». Cité dans Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'oeil vivant », 1997, p. 40.

• 18 – Cf. *Ibid.* et son analyse du « Montage interdit » de Bazin.

• 19 – Cf. Jean-Baptiste Massuet, « L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation », *Écranosphère*, n° 1, 2014.

• 20 – La simulation peut être entendue dans son sens technique comme l'action de représenter artificiellement (ici par les images de synthèse) quelque chose ; mais c'est notamment son sens philosophique qui nous intéresse ici, car simuler c'est aussi « feindre d'avoir ce qu'on a pas ». Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 12.

des corps et des espaces. Aussi, l'imagerie numérique s'écarte des enjeux plastiques de l'animation, qui ne cherche pas à imiter la prise de vues réelles, ni à s'y substituer, pour tenter de simuler l'objectivité photographique. Il n'y a, dans ce cadre, plus d'empreinte visible de la réalité – ce qui peut expliquer la « crise de la représentation²¹ » amorcée par les images de synthèse au cours des années 1980²². L'objectif avoué du photoréalisme²³, dans ce cadre spécifique, est ainsi de pouvoir s'approcher le plus précisément possible de la réalité filmée, de s'y confondre. On peut, dès lors, remettre en cause le fait qu'une image cinématographique soit avant tout la restitution (é)mouvante d'un moment passé, ayant véritablement eu lieu devant la caméra. Si le cinéma en prises de vues réelles (dont les images sont indexées au monde existant) et l'imagerie de synthèse (construisant une réalité de toutes pièces) sont donc à distinguer, il n'en reste pas moins que ces deux régimes de représentation ont, de manière générale (mais pas toujours), pour aspiration commune de figurer un monde et des êtres réalistes²⁴. Dans ce cadre, simuler numériquement des individus existant dans la réalité est tout à fait envisageable et envisagé. Or, en conjuguant cette représentation numérique avec la dimension « résurrectrice » du cinéma, un enjeu théorique semble se dessiner.

Nous entendons ainsi par résurrection numérique l'acte de reproduire, au moyen des images de synthèse, l'apparence corporelle d'un acteur défunt. Même si la notion de numérique renvoie ici au fait que nous ayons affaire à un effet spécial, ou du moins à une image potentiellement manipulée²⁵, l'idée de résurrection suppose, de son côté, que l'on n'émette pas de doute quant à la nature humaine du corps représenté. L'objectif est donc de ne pas faire apparaître ce corps comme un effet spécial²⁶, mais bien de le rendre crédible,

• 21 – « En un premier sens assez évident, on parle de crise de la représentation quand la chose revient à la place du signe pour déloger celui-ci, ou le bousculer ». Daniel Bounoux, *La crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006, p. 8.

• 22 – À ce propos, voir André Gaudreault & Philippe Marion, *La fin du cinéma ? La résilience d'un média à l'ère du numérique*, Malakoff, Amand Colin, 2023 (1^{ère} édition 2013).

• 23 – Le photoréalisme correspond à la « capacité de simuler n'importe quel objet de manière à ce que son image informatique ne se distingue en rien d'une photographie ». Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2010, p. 340.

• 24 – C'est en effet ce que souligne Lev Manovich lorsqu'il dit que « le cinéma s'efforce inlassablement de reproduire le visible » (*ibid.*, p. 343). Là dessus, voir aussi Àngel Quintana, *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « XXI^e siècle », 2008.

• 25 – André Gaudreault et Philippe Marion remarquent à propos de l'image numérique que « les traces traditionnelles d'une captation restitution d'un réel profilmique ne garantissent plus la réalité de cette captation. La base numérique de l'image étant la même, cette captation peut très bien relever du virtuel et du travail de synthèse ». André Gaudreault & Philippe Marion, *op. cit.*, p. 144.

• 26 – À titre de comparaison, dans un film comme *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), le public est amené à adhérer au fait invraisemblable – car l'effet spécial est, au mieux, perçu mais invisible (Cf. Christian Metz

de manière à ce qu'il puisse passer complètement inaperçu pour un spectateur ne connaissant pas l'acteur ou ne sachant pas que celui-ci est décédé²⁷. Ce faisant, un déplacement s'opère dans la manière de penser le principe de résurrection au cinéma. En effet, là où Bazin considère que le cinéma donne à voir la vie passée d'un sujet le temps de la projection d'un film, qui donc le ressuscite en redonnant simplement au présent ce moment passé, les technologies numériques permettent, elles, de véritablement ressusciter ce sujet, d'exhumer son cadavre pour l'amener à faire de nouvelles choses à l'écran. Or, dans ce cadre, c'est la valeur ontologique du cinéma (au sens où l'entend Bazin) qui est remise en cause. L'image ne peut effectivement plus être considérée comme indicielle puisqu'il ne s'agit plus de l'« empreinte directe (image-trace)²⁸ » d'un corps sur la pellicule, mais bien d'une réplique fantasmatique, figurée par « calcul (image de synthèse)²⁹ », de ce corps. Ce n'est, par conséquent, plus l'individu profilmique que l'on voit lors de la projection d'un film ressuscitant numériquement cet individu, mais plutôt un corps absent à lui-même, une enveloppe déconnectée de sa référence première. En voulant substituer les signes du réel au réel, la résurrection numérique paraît finalement arracher à l'individu son « être-là » ou, autrement dit, faire de lui un simulacre³⁰. Si le cinéma ranime de véritables figures le temps de la projection d'un film, la pratique étudiée semble, elle, offrir une nouvelle vie cinématographique aux sujets en simulant leur apparence. Les deux régimes d'image forment donc une illusion pour le spectateur, mais dans des perspectives bien différentes.

À l'instar d'un personnage comme la créature de Frankenstein, cet être vivant artificiellement assemblé de parties de chairs mortes, la résurrection numérique, en plus de « ranimer l'inanimé³¹ », recrée un corps, agissant ici indépendamment de toute présence initiale devant une caméra. Ce corps ressuscité est alors essentiellement filmique ou,

lorsqu'il parle du trucage dans *op. cit.*, p. 397) – que des dinosaures photoréalistes puissent se mouvoir et interagir de manière crédible avec des personnages humains. Or, lors d'une résurrection numérique, le but est de rendre complètement imperceptible la supercherie, de faire en sorte que le spectateur ne puisse même pas remarquer sa présence.

• 27 – En suivant la typologie des trucages établie par Christian Metz, on se place ici dans le cadre du « trucage imperceptible ». Cf. *Ibid.*

• 28 – Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 50.

• 29 – *Ibid.*

• 30 – Un simulacre est une apparence ne renvoyant à aucune réalité sous-jacente, mais qui prétend valoir pour cette réalité elle-même. Cf. Jean Baudrillard, *op. cit.*

• 31 – Dick Tomasovic, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernités de Prométhée », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, 2013, [en ligne], § 9.

pour reprendre la typologie d'Étienne Souriau, « filmophanique³² », c'est-à-dire qu'il n'existe que par sa projection à l'écran. Il est par ailleurs intéressant de noter que, si tout un champ sémantique lié au zombie et au mort-vivant est fréquemment mobilisé au sein des discours décrivant les personnages réalisés à l'aide des technologies numériques³³, ce lexique n'est, paradoxalement, pas forcément appliqué aux individus ressuscités numériquement. On évoque ainsi davantage la dimension éthique de la pratique étudiée que l'idée d'absence de vie des figures ranimées en images de synthèse ; et, d'une certaine manière, cela fait sens, car comme la simulation semble aboutie – c'est-à-dire photoréaliste – c'est plutôt la façon dont celle-ci est utilisée par une institution cinématographique telle qu'Hollywood, régie par un système de production foncièrement capitaliste, qui interroge. Comment, dans ce contexte, doit-on effectivement considérer le corps mis en scène, c'est-à-dire le corps des acteurs ?

Acteurs et permanence d'acteurs

Au cinéma, l'un des enjeux du travail de l'acteur est d'assigner à son corps, alors affecté au réel³⁴, une identité nouvelle et, en substance, d'incarner, dans le cadre d'un récit fictionnel, un personnage. Partant de cela, on estime qu'en tant que tel, et dans une perspective phénoménologique, l'acteur est absent de la représentation cinématographique³⁵ ; il n'est qu'une matière, un terrain vierge que le personnage vient conquérir. En outre, parce qu'il a, pour Bazin, la capacité d'embaumer le temps, le cinéma est à la fois le garant de l'existence du personnage et son geôlier. En inscrivant son interprétation sur le support physique qu'est la pellicule cinématographique, l'acteur enferme en effet son personnage dans le temps diégétique³⁶, personnage qui, par conséquent, devient l'« état passé et révolu d'un corps déjà parti vers d'autres aventures³⁷ ». Par son statut d'image, le personnage – ou

• 32 – Étienne Souriau, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, 1951, p. 233.

• 33 – Cf. Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel. De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022, p. 107-108.

• 34 – Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Cinéma », 2003, p. 87.

• 35 – « Penser l'acteur ainsi, c'est le penser comme déjà disparu, ayant en quelque sorte déserté sa fonction d'incarnation pour n'être plus que carnation ». Vincent Amiel, « L'objet premier du cinéma », dans Vincent Amiel & Jacqueline Nacache & Geneviève Sellier & Christian Viviani (dir.), *L'acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2007, p. 9.

• 36 – Nous entendons par temps diégétique le temps vécu au sein de l'univers diégétique du film. Pouvant également être désigné de temps intrafilmique, celui-ci s'impose au spectateur. Cf. Étienne Souriau, *op. cit.*

• 37 – Jacqueline Nacache, *op. cit.*, p. 87.

du moins la figure filmique à laquelle celui-ci est rattaché – est alors immuable et son existence dépend, en tout cas avant l'arrivée du numérique, de la survie matérielle du support ; c'est aussi en cela qu'il se différencie de l'acteur. D'une certaine manière, le cinéma « immortalise » le corps de l'acteur, car même si son identité est altérée, son image corporelle demeure. Naturellement, le personnage a la possibilité de se réincarner, de se revitaliser par le biais d'une nouvelle interprétation actorale au sein d'une suite, d'un *remake* ou d'une adaptation³⁸. Or, dans le cadre qui est le nôtre, tout se passe comme si le personnage de fiction ne se limitait plus seulement à un caractère ou à un concept (permettant à différents acteurs de l'incarner), mais également à un visage devenant partie prenante de ce concept.

À la différence de « simples » personnages humains hyperréalistes à trois dimensions, par exemple visibles dans un film comme *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit* (Hironobu Sakaguchi & Motonori Sakakibara, 2001), la résurrection numérique permet, elle, de simuler l'apparence de personnalités bien connues ayant eu une existence réelle. Or, c'est bien souvent en voulant ramener à l'image un personnage de fiction autrefois interprété par un acteur désormais décédé que les infographistes ressuscitent, à l'écran, et au moyen de l'imagerie de synthèse, cet acteur ; ce dernier « tourne » (ou plutôt produit) des séquences qu'il n'a jamais tourné de son vivant. Dans ce cadre, il ne faut plus envisager le corps de l'acteur devenu image comme un corps, mais bien comme un produit de consommation qui, finalement, renvoie autant à l'acteur qu'à son personnage de fiction tel qu'on le connaît. Autrement dit, il est question, pour les studios de production, alors propriétaires des personnages, de capitaliser sur des référents visuels qui sont autant de marqueurs culturels pour le spectateur ; l'acteur devenant telle une figurine, facilitant en un sens sa destination éventuelle au marché des produits dérivés. C'est par ailleurs dans un contexte de sérialisation des productions cinématographiques que se développe aujourd'hui majoritairement la résurrection numérique. En devenant un marqueur d'identification au sein de la logique mondaine du cinéma contemporain³⁹, l'apparence du personnage acquiert en effet une valeur marchande. Aussi, parce que la série implique le recyclage de personnages au sein du monde

• 38 – Comme le note Jacqueline Nacache à ce propos : « [p]récaire est la notion de rôle au cinéma, et dépourvue de toute stabilité avant que le personnage ne soit incarné en un acteur ». *Ibid.*

• 39 – « La politique des “franchises” conduite par Hollywood de manière particulièrement massive depuis un peu plus d'une décennie [...] est symptomatique d'un intérêt croissant de l'industrie à l'égard de mondes plutôt que de récits ». Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014, p. 28.

qu'elle construit, cela crée chez le spectateur un certain « plaisir encyclopédique⁴⁰ », une volonté d'en savoir plus sur ces figures, et donc de les revoir. Or, lorsque le monde fictionnel s'étend par le biais d'œuvres produites sur plusieurs années, voire décennies, la nostalgie peut entrer en ligne de compte. En faisant directement écho, dans les images contemporaines, à des images anciennes bien connues, l'industrie culturelle⁴¹ capitalise ainsi sur le passé en le réinvestissant au présent. C'est alors en partie pour cette raison qu'Hollywood cherche à restituer « à l'identique » l'image d'acteurs disparus, qui, dans les faits, pourraient simplement être remplacés par d'autres comédiens bien vivants. La résurrection numérique n'est donc pas une pratique irréfléchie, puisqu'elle sollicite délibérément l'attachement émotionnel des spectateurs face à une figure actorielle reconnue qui, parfois, peut même être une star.

Parce qu'elle se situe à la croisée d'une personne véritable et d'un personnage fictionnel⁴², la star dépasse le cadre du récit cinématographique en tant que tel. La star se présente alors en une image iconique⁴³, existant de manière presque métaphysique aux yeux des spectateurs. Ainsi, le *star system*, notamment hollywoodien, repose sur une dichotomie conceptuelle de la star comme force de travail et de l'image médiatiquement construite de cette dernière comme capital⁴⁴. Le modèle social que la star incarne suscite, dès lors, davantage d'intérêt que son éventuel talent actériel⁴⁵ qui, pourtant, détermine en partie son existence. La pérennité de ce modèle doit toutefois être interrogée au regard de la pratique

• 40 – En analysant ce qu'il nomme la « culture geek », David Peyron explique que la construction mondaine contemporaine crée un engagement de plus en plus fort du public vis-à-vis de la fiction, se traduisant par un « plaisir encyclopédique de la découverte du cadre de l'histoire ». David Peyron, *Culture Geek*, Paris, FYP Éditions, coll. « Innovations », 2013, p. 73.

• 41 – La notion désormais bien connue d'« industrie culturelle » est développée par les philosophes Theodor Adorno et Max Horkheimer en 1947. Elle désigne la standardisation, par la reproductibilité de masse, des productions culturelles. Dans les années 1970, le concept est renouvelé et désigne alors les modalités de production et de diffusion de la culture. Cf. Theodor W. Adorno & Max Horkheimer, *La dialectique de la raison*, Paris, Éditions Gallimard, 1983 (1^{ère} édition 1944).

• 42 – « It is current knowledge that the movie star is “made” by a fixed image largely circulated by the media. Clearly the recurrent and frozen image adopted by the collectivity is not the real person but rather constitutes the “fictive personality” [...]. The image of the star is neither the real person nor a fictive character : it is a hybrid pertaining to both ». Ruth Amosy, « Autobiographies of Movie Stars : Presentation of Self and Its Strategies », *Poetics Today*, vol. 7, n° 4, 1986, p. 677.

• 43 – L'iconicité de la star peut être définie de trois manières : théologique (la star est présentée à l'écran comme l'est le Saint dans les arts picturaux), sémiologique (la star est une image signifiante) et sociologique (cette image est socialement construite et le contexte dans lequel celle-ci s'inscrit la détermine).

• 44 – Paul McDonald, *The star system. Hollywood's production of popular identities*, Londres, Wallflower Press, 2000, p. 12.

• 45 – Cf. Marie Cattiaut, *Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques, pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2017, p. 9

étudiée ; une pratique simulant une image de la star n'ayant jamais été filmée et, par conséquent, capitalisant sur une apparence connue mais recrée de toutes pièces. Les débats éthiques que peuvent susciter la résurrection numérique et son recours au sein d'une industrie cinématographique fortement encadrée, viennent en effet questionner la logique interne du *star system* puisque « la mort d'un acteur n'est aujourd'hui plus nécessairement la fin de sa carrière cinématographique⁴⁶ ».

Un angle mort de la recherche

Au sein des sociétés contemporaines, la manipulation et la recréation du corps humain questionnent sur des plans philosophiques et idéologiques. Le principe d'extension de la vie, plus encore que les défauts d'apparence des êtres numériques photoréalistes – définis en partie par ce que l'on nomme l'*uncanny valley*⁴⁷ – semble effectivement être à l'origine de discours et de réflexions éthiques sur l'identité physique des individus, sur leur image propre. Dans le cadre d'études cinématographiques, le corps humain, ou du moins sa captation filmique, est également sujet à réflexion⁴⁸ et la simulation de celui-ci en images de synthèse induit de nouveaux examens théoriques autour de l'image de l'acteur et de sa subsistance dans le temps. Nous désirons ainsi nous écarter des modalités d'analyse techniques ou esthétiques, généralement adoptées par les chercheurs lorsqu'il s'agit de parler des technologies numériques, afin de revenir à ce que Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary décrivent comme « une forme de réflexion ontologique sur l'essence du cinéma⁴⁹ ».

• 46 – Philippe Lemieux, *L'image numérique au cinéma. Historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2012, p. 203.

• 47 – L'*uncanny valley* ou « vallée dérangeante » est une théorie originellement énoncée par le roboticien Masahiro Mori en 1970. Celui-ci remarque que plus l'apparence d'un robot androïde se veut similaire à celle d'un être humain, plus ses imperfections paraissent monstrueuses. Le concept est ensuite repris dans le champ cinématographique pour parler du sentiment d'étrangeté produit par des personnages humains numériquement façonnés. On peut par exemple citer le personnage d'Aki Ross dans le film *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit* dont l'apparence a beaucoup été commentée.

• 48 – Voir par exemple : Vincent Amiel, *Le corps au cinéma. Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998 ; Priska Morrissey & Emmanuel Siety (dir.), *Filmer la peau*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2017 ; Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998.

• 49 – Christophe Damour & Arnaud Duprat & Hélène Valmary (dir.), *Paradoxes sur l'acteur numérique. Jeux, corps, personas*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « PUR-Cinéma », 2022, p. 190.

Si la pensée d'André Bazin est régulièrement mobilisée au sein des discours traitant du cinéma à l'ère du numérique⁵⁰, c'est bien souvent de façon simplifiée, voire schématisée. On tente effectivement de l'adapter à un contexte où elle ne fait sans doute plus sens, ou en tout cas pas de la même manière⁵¹. Or, ce qui justement nous semble intéressant, c'est de pouvoir interroger ce que les nouvelles technologies font à la pensée héritée de Bazin, comment celles-ci témoignent du souci posé par la perspective ontologique de ce dernier dans un contexte où la présence n'est plus qu'un effet⁵². La résurrection numérique peut alors, nous semble-t-il, constituer un outil d'analyse privilégié de ces problématiques théoriques. Malgré les nombreuses discussions que suscite le sujet, un manque relatif de documentation scientifique, qui peut notamment s'expliquer par la contemporanéité des technologies numériques voulant simuler une apparence humaine connue, est toutefois à noter. Il s'agira donc de voir ici en quoi la pratique de la résurrection numérique, parce qu'elle remobilise des figures appartenant au passé dans un temps qui, pourtant, n'a jamais été enregistré, contrevient à la nature fondamentalement « résurrectrice » du cinéma. Ainsi, dans quelle mesure le procédé bouleverse-t-il le principe « d'immortalisation » propre à la photographie et, de ce fait, au cinéma ? Aussi, nous nous interrogerons sur ce que peuvent entraîner, pour l'industrie cinématographique et, plus généralement, pour le cinéma, toutes ces considérations théoriques.

Parenthèse méthodologique

L'objectif de ce travail de recherche étant d'analyser la technique de la résurrection numérique sous un prisme théorique, l'examen des discours entourant cette dernière est un point essentiel de la construction méthodologique. Nous devons effectivement interroger ce qu'écrivent les théoriciens, journalistes et professionnels du cinéma à propos de la pratique étudiée ; tout en proposant une lecture évidemment critique de ces discours. C'est donc véritablement l'impact culturel et théorique que peut avoir la résurrection numérique sur la

• 50 – Cf. Elisa Carfantan, *Résurgences du lexique sémiotique dans les discours sur le cinéma à l'ère du numérique*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2018, p. 41-55.

• 51 – Cf. Tom Gunning, *op. cit.*

• 52 – Cf. Renée Bourassa, « Capture de mouvement et illusionnisme : pour une anthropologie de l'effet de présence », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014, p. 73-90.

nature même du cinéma qui nous intéresse ici. Dans ce cadre, il semble nécessaire de pouvoir différencier les notions d'acteur, de personnage et de star. Les discours entourant les stars ont en effet leurs spécificités et relèvent souvent d'une dimension socio-économique. Les réflexions théoriques entourant celles-ci ne sont alors pas construites de la même manière que celles concernant le jeu ou l'existence de l'acteur à l'image ; ces derniers présentant eux-mêmes des enjeux différents.

Il nous faut également, afin d'examiner en profondeur la technique qui nous intéresse ici, embrasser un certain nombre de films (qui ne sont d'ailleurs pas si nombreux). Le but étant avant tout de poser une question transversale, les films vont surtout permettre de venir étayer celle-ci. En cela, le corpus n'est pas limité mais reste strictement analysé sous le prisme de la thématique résurrectionnelle, que celle-ci soit le propos même du film ou quelque chose de plus sous-jacent. Naturellement, il faut aussi articuler ces films à un contexte socio-culturel plus large. Pour illustrer notre propos, la première partie du mémoire se concentre ainsi sur des films bien précis faisant intervenir la technique de la résurrection numérique. Nous nous pencherons ainsi sur des films de fiction tels que *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) ou *The Crow* (Alex Proyas, 1994), sur des films issus de franchises comme *SOS Fantômes : L'Héritage* (Jason Reitman, 2021), *Rogue One : A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016), *Fast and Furious 7* (James Wan, 2015) ou *The Flash* (Andrés Muschietti, 2023), sur un cinéma plus expérimental avec, par exemple, des films comme *Rendez-vous in Montréal* (Nadia Magnenat-Thalmann & Daniel Thalmann, 1987) ou *Listen to me Marlon* (Stevan Riley, 2015) et, enfin, sur des publicités. Par la suite, même si notre réflexion sera plus théorique, nous resterons proches des films, que ces derniers fassent intervenir la pratique étudiée ou non.

De la technique à l'esthétique

Notre travail se divisera alors en trois parties, ce qui nous permettra d'aborder les usages et la perception de la résurrection numérique sous différents angles : principalement technique et sémiologique dans un premier temps ; éthique et théorique dans un deuxième ; socio-économique et esthétique dans un troisième. Évidemment, cette séparation ne sera pas aussi marquée puisque tous ces aspects ont tendance à se croiser et à se confondre.

En première partie, nous nous pencherons sur ce qui, selon les époques et les cas de figures, a motivé l'usage de la résurrection numérique. Cette typologie nous permettra ainsi de constater que la représentation des figures ressuscitées a largement été tributaire du contexte médiatique et technologique dans lequel celles-ci ont été produites. Aussi, nous verrons comment ce contexte a pu conditionner la crédibilité des figures représentées.

D'autre part, nous chercherons à analyser la façon dont l'usage de la pratique étudiée a été socialement appréhendé pour, ensuite, voir comment cet usage a été justifié par les infographistes. En somme, nous nous demanderons pourquoi la pratique dérange. Partant de cela, nous pourrons alors voir ce que nous dit la résurrection numérique d'une certaine conception du cinéma, rattachée à la prise de vues réelles et à la « qualité » indicielle de son image.

Enfin, nous nous intéresserons à l'esthétique et à la mise en scène adoptées pour représenter les figures ressuscitées. Cela nous amènera dès lors à nous questionner plus globalement sur la manière dont le corps de l'acteur (soit le corps humain) a été pensé, représenté, puis considéré au cinéma.

– PREMIÈRE PARTIE –

Sauver l'être par l'apparence, sauver l'apparence par la technique

Dans un article de la revue *Positif*, datant de juillet 2012 et s'intitulant « Un autre corps que le sien », Michel Chion, après avoir resitué historiquement certaines problématiques¹ entourant la technique de *performance capture*², interroge l'acceptabilité des corps numériques produits au moyen de celle-ci :

Tout se passe comme si nous étions prêts à considérer l'ensemble de l'image synthétique au cinéma comme un masque à travers lequel nous essayons de deviner l'éclair d'un regard, d'une personnalité, d'une épaisseur. Nous avons besoin pour cela d'avoir mémorisé un visage, une forme corporelle ; ensuite nous la cherchons dans ce que nous voyons.³

L'auteur met ici en évidence le besoin d'identification au réel des spectateurs confrontés à un personnage modélisé en images de synthèse à partir d'une performance actorielle. Pour que ce personnage soit crédible, son apparence devrait en effet, pour Chion, s'appuyer sur un modèle existant, sinon être pourvu de certains traits caractéristiques de la figure actorielle

• 1 – Au début de son article consacré à *Avatar* (James Cameron, 2009), Michel Chion s'interroge sur la dépréciation que semble connaître la technique de *performance capture*. Étant donné que celle-ci est bien souvent décrite comme n'appartenant ni au régime de la prise de vues réelles, ni à celui du « dessin animé », elle acquiert effectivement un statut quelque peu illégitime. L'auteur vient alors déconstruire ce préjugé en interrogeant les rapports que les deux régimes d'images « classiques » ont, durant leur histoire, entretenus avec le corps humain ; démontrant ainsi que la *performance capture* n'a, sur ce plan, rien de vraiment nouveau ou « monstrueux ». Cf. Michel Chion, « Un autre corps que le sien », *Positif*, n° 617-618, 2012, p. 68-70.

• 2 – Le principe de la *performance capture* est le suivant : « Il s'agit de numériser en trois dimensions la performance d'un acteur à l'aide de marqueurs disposés sur l'ensemble de son corps, et d'obtenir un échantillonnage de mouvement sous la forme d'un squelette numérique qu'il est possible d'habiller de n'importe quel « costume de synthèse ». On confère ainsi à l'acteur l'apparence de son choix pour aboutir à la création d'une figurine virtuelle dotée de mouvements et d'expressions préalablement produits par le comédien. Cette figurine tridimensionnelle peut ensuite intégrer un décor numérique créé pour l'occasion, au sein duquel le cinéaste pose un regard par l'intermédiaire d'une caméra virtuelle ». Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel. De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022, p. 23.

• 3 – Michel Chion, art. cit., p. 70.

l'interprétant. Ainsi, l'adhésion à un tel personnage ne reposerait pas tant sur le simple photoréalisme de son apparence, que sur le rappel d'une réalité profilmique. C'est ce que souligne l'auteur lorsqu'il évoque le manque de « magie », soit d'humanité, qu'inspireraient les personnages photoréalistes de *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit*. On comprend donc bien sur quel héritage théorique se repose Michel Chion dans son texte, c'est-à-dire une certaine approche ontologique du cinéma rattachée à la pensée d'André Bazin.

Or, nous l'avons vu, l'un des enjeux de la résurrection numérique est de faire croire à la présence du corps d'un acteur à l'écran en se reposant justement sur son apparence, celle-ci étant reproduite en images de synthèse et de façon photoréaliste. Dans ce cadre, le caractère absolu de la vraisemblance qu'implique la réalité profilmique doit être interrogé. Plus concrètement, nous verrons comment le procédé étudié s'est emparé – et a impacté – « l'impression de réalité⁴ » produite par le cinéma. Aussi, le corps de synthèse étant celui d'un acteur décédé, la dimension imitative de l'effet paraît manifeste et peut, par conséquent, créer une confusion chez le spectateur. Dès lors, il nous faut questionner les raisons poussant à mettre en avant ou non le procédé ; qui porte en lui une dimension « sensationnelle », mais dont la véritable prouesse serait la suspension totale de l'incrédulité du spectateur ou, autrement dit, sa propre imperceptibilité en tant qu'effet.

D'une part, nous aborderons la manière dont les infographistes se sont emparés de l'idée selon laquelle l'image cinématographique serait intrinsèquement indicielle et ont, par ce biais, questionné le rapport que les spectateurs entretiennent avec la réalité montrée. D'autre part, nous interrogerons ce rapport affectif et perceptif dans le contexte des franchises cinématographiques, au sein desquelles la pratique de la résurrection numérique est de plus en plus courante. Enfin, nous nous pencherons, toujours dans notre cadre d'analyse, sur le cas très singulier de la star afin de questionner la forme et l'usage des figures ressuscitées.

• 4 – « Cette impression de réalité [...] n'est rien d'autre qu'une tendance générale à percevoir comme vrais et comme extérieurs les événements et les héros de la fiction, et non pas les images et les sons de l'instance purement écranique qui est pourtant la seule réelle ». Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, coll. « Esthétique », 2013 (1^{ère} édition 1968), p. 141.

Chapitre I

Le masque de la vérité

En juillet 1980, l'acteur Peter Sellers décède d'une crise cardiaque, mettant alors à l'arrêt la préproduction du film *Romance of the Pink Panther*, sixième opus de la franchise relatant les enquêtes de l'inspecteur Clouseau. Le réalisateur Blake Edwards, qui avait été écarté du projet initial, décide, dans ces conditions, d'en reprendre les rênes. En utilisant des extraits issus des films précédents ainsi que des scènes coupées au montage⁵, Edwards permet à Peter Sellers d'interpréter une ultime fois son rôle au sein du film *À la recherche de la Panthère rose* (1982). Or, parce que l'interprétation qu'un acteur enregistre sur la pellicule cinématographique est une et indivisible, il en résulte ici une résurrection quelque peu contrainte, ne relevant en fait que d'une simple astuce de montage. Cette contrainte d'ordre technique oblige donc Edwards à composer avec des images déjà tournées par Sellers pour faire croire que celui-ci a bel et bien joué pour le film⁶. Le but pour le réalisateur est alors de rendre imperceptible l'opération d'assemblage, de faire en sorte que le spectateur ne remarque pas le manque d'unité dans ce qui lui est montré⁷. Or, en convoquant des images jamais tournées auparavant, des images ayant un rendu suffisamment « réaliste » pour être vraisemblables – c'est-à-dire figurant des éléments dont on considère qu'ils pourraient relever de la réalité sensible – aux yeux des spectateurs, les technologies numériques vont, d'une certaine manière, s'affranchir des contraintes que suppose la réalité profilmique. Ainsi, la résurrection numérique va permettre aux réalisateurs de faire face aux éventuels accidents pouvant survenir au moment de la production d'un film, sans forcément se soucier de ce qui a pu être enregistré ou non – l'imperceptibilité de l'effet restant tout de même la condition de son acceptabilité.

• 5 – Philippe Lombard, *Pleins feux sur... La Panthère rose*, Boulogne-Billancourt, Horizon illimité, 2005, p. 79.

• 6 – Ce qui, pour Christian Metz, correspond à un trucage puisqu'il n'y a « trucage que lorsqu'il y a tromperie ». Christian Metz, *op. cit.*, p. 400.

• 7 – Cf. Christian Metz et sa définition du trucage imperceptible dans *ibid.*, p. 397.

I. 1. L'imperceptibilité d'une pratique

Si, par rapport à ce que nous évoquions juste avant, une barrière technologique obligeait Blake Edwards à composer avec des images déjà tournées par Peter Sellers pour réaliser *À la recherche de la Panthère rose*, notons que c'est également cette base esthétique (et idéologique) de préservation de la réalité profilmique à l'image qui, liée à l'idée d'ontologie du cinéma, semble avoir conditionné la manière d'élaborer les premières résurrections numériques de l'industrie hollywoodienne. Malgré toutes les possibilités visuelles que paraît offrir le numérique, et cela même à la fin des années 1990⁸, les infographistes vont en effet faire en sorte de préserver, au sein des images modifiées numériquement, un lien indiciel à la réalité ; ce lien garantissant, *a priori*, l'imperceptibilité de l'opération de résurrection. Or, dans ce cadre, il faut se demander ce que la pratique révèle du rapport que les spectateurs entretiennent avec l'image cinématographique et, *a fortiori*, avec la réalité qu'elle propose.

Durant le tournage du film *The Crow* (Alex Proyas, 1994), adaptation d'une série de *comics* écrite et dessinée par James O'Barr, l'acteur Brandon Lee doit, pour les besoins d'une scène, se faire tirer dessus avec un revolver chargé à blanc. Parce qu'une balle réelle était restée bloquée dans le canon de l'arme à feu, l'acteur est touché à l'abdomen et succombe, quelques heures après cela, de ses blessures. Afin de pouvoir terminer le film, des images préexistantes du corps de Lee sont détournées numériquement puis insérées dans des décors différents pour créer de nouvelles scènes. Selon un procédé analogue, le visage de l'acteur est, dans certains plans, accolé au corps d'une doublure. En plus de modifier l'esthétique du film pour que les scènes retouchées puissent, en s'harmonisant avec le reste, être imperceptibles aux yeux des spectateurs⁹, cela crée un précédent : il est désormais possible,

• 8 – Les années 1990 (mais on pourrait même remonter aux années 1980) ont effectivement été un terrain d'expérimentations numériques en tout genre pour Hollywood. Du T-1000 de *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (James Cameron, 1991) à Jar Jar Binks dans *Star Wars, épisode I : La Menace fantôme* (George Lucas, 1999), en passant par les dinosaures de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), la décennie a en effet été marquée par des images toutes plus fantasmagoriques – mais cependant « réalistes », terme que nous interrogerons par la suite – les unes que les autres. Pour plus d'informations sur le sujet, voir Philippe Lemieux, *L'image numérique au cinéma. Historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2012.

• 9 – « L'image a ainsi été cuisinée à outrance (et fort brillamment parfois, au point de nous faire croire que certains plans avaient effectivement été tournés par le fils de Bruce Lee), ce qui ne fait que renforcer la fragmentation plastique du film, et sa dissolution ». Hubert Niogret, « The Crow », *Positif*, n° 404,

par le biais des images de synthèse (alors associées au montage), de ressusciter à l'écran un acteur décédé. Le recours à cette opération est donc, dans un premier temps, un moyen de pallier le décès d'un acteur pendant le tournage d'un film. La technique semble ainsi répondre à un besoin très pragmatique de la part des réalisateurs et des producteurs de terminer une production déjà bien entamée, sans avoir à suivre un important processus de *recast* et de *reshoots*. On entrevoit effectivement cette résurrection par le numérique comme un moyen pour l'acteur d'achever son rôle et, finalement, de terminer ce pourquoi il avait été engagé¹⁰ – ce qui pose évidemment quelques questions quant au cadre légal d'un tel procédé. Ce dernier passe d'ailleurs, à l'époque, assez inaperçu, la presse s'inquiétant plutôt du fait que la mort de Brandon Lee puisse être susceptible de devenir un outil promotionnel pour les producteurs du film¹¹. Aussi, le fait qu'au sein de la série télévisée « *The Crow* » (1998-1999), le rôle du protagoniste soit confié, aussi pour des raisons évidemment économiques et techniques, à Mark Dacascos, et non plus à Brandon Lee¹², prouve le caractère isolé de la pratique.

Toutefois, le 2 mai 1999, c'est l'acteur Oliver Reed qui décède durant le tournage du film *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), dans lequel il interprète le personnage de Proximo, laniste propriétaire du protagoniste Maximus. Étant donné que son rôle est important et qu'un grand nombre de scènes ont déjà été tournées, la production décide, plutôt que d'engager un nouvel acteur, de modifier le scénario et, par souci de cohérence, de ramener Reed à la vie dans certains plans du film. Pour ce faire, le studio Mill¹³, en charge des effets spéciaux, découpe numériquement le visage de l'acteur en se basant sur des prises de vues déjà enregistrées par ce dernier, avant d'adjoindre la partie segmentée au corps d'une doublure¹⁴.

octobre 1994, p. 49-50.

• 10 – « When Brandon Lee died during filming of *The Crow* [...], digital technology was used to help “complete” [his role] ». Robert Philpot, « Stars give digitals the finger Many don't see computer actors ever making Hollywood's A-list », *Toronto Star*, août 2000, [en ligne], p. 2.

• 11 – « The producers aren't sure what will become of the finished footage. But considering the money put into the film, and the potential for revenue in the wake of Lee's death, you can bet every effort will be made to bring it to the screen ». Ian Johnston, « Death as a good career move Dying before a film is released ensures an actor's place in cinematic history, even when the movie is bad », *The Daily News*, avril 1993, [en ligne], p. 21.

• 12 – Dans les suites du film d'Alex Proyas *The Crow : La Cité des anges* (Tim Pope, 1996), *The Crow 3 : Salvation* (Bharat Nalluri, 2000) et *The Crow : Wicked Prayer* (Lance Mungia, 2005), ce sont d'autres personnages, et pas Eric Draven, qui deviennent *The Crow*. Il est donc plutôt cohérent de ne pas y faire usage de résurrection numérique.

• 13 – The Mill est un studio d'effets spéciaux britannique fondé en 1990.

• 14 – « We reorganized three shots of (Reed's) close-ups from three different scenes [...]. I had the double walk up (to the camera), stand and talk, and then I put Oliver's (computerized) head on the body ». Ridley Scott dans Peter Howell, « *Gladiator* gives Reed virtual life after death », *Toronto Star*, mai 2000, [en ligne], p. 6.

On le voit, la résurrection numérique se base donc au départ sur des images que les acteurs décédés ont tourné lorsqu'ils étaient encore en vie [fig. 1]. Et même si, dans l'absolu, nous pouvons considérer qu'il en résulte une nouvelle image, voire une nouvelle interprétation actorale, celle-ci ne correspond en réalité qu'à un assemblage de prises de vues distinctes ou,



Figure 1 – *Gladiator* ; 01:14:46 – Prise de vue déjà existante d'Oliver Reed.



Figure 2 – *Gladiator* ; 02:25:41 – Compositing réalisé à partir de l'image de la fig. 1.

autrement dit, à du *compositing* [fig. 2]. Plutôt que de superposer plusieurs prises de vues réelles (comme pourrait par exemple le faire la surimpression¹⁵), se mêlent donc ici prises de vues réelles et images de synthèse. Cependant, ce qui, dans *The Crow* comme dans *Gladiator*, est ajouté numériquement n'est rien de plus qu'un décor. Le corps des acteurs décédés, ainsi que celui des doublures sur lesquels leurs visages sont accolés ont en effet, à un moment donné, véritablement été enregistrés par une caméra.

Et, malgré le fait que ces corps soient découpés puis assemblés au moyen du numérique, un lien indiciel à la réalité physique semble tout de même subsister dans l'image qui en résulte. Ce que le numérique apporte ici, c'est donc l'aspect « dissociable » de l'image¹⁶.

Aussi, Ridley Scott a pu parler de « puzzle¹⁷ » pour décrire les modalités de mise en œuvre des modifications apportées à l'image dans *Gladiator*. À l'instar du montage,

• 15 – Même si une idée de jonction ou de « collage » émane du *compositing* et de la surimpression, cette dernière présente tout de même deux images en transparence, là où le *compositing* combine, lui, des images qui ne se confondent pas.

• 16 – Comme le précise à ce titre Kristen M. Daly : « New modes of montage are made easy with computer editing where manipulation within the frame is easily done [...]. Increasingly manipulating movies and compositing within the frame is becoming as common, as [Lev] Manovich has predicted, as montage between frames [...]. Compositing allows animation to be mixed with live-action and live-action to be captured and taken apart and recombined easily, like animation. Says Manovich, "Digital compositing is a new development in that it allows moving images of non-existent worlds, brings together within the shot different times and places, even virtual" ». Kristen M. Daly, *Cinema 3.0 : How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema*, Thèse de Philosophie, Columbia University, 2008, p. 131-136.

• 17 – « It was like a jigsaw ». Ridley Scott dans Wenn, « Oliver Reed dies a hero in his final movie role », *The Daily News*, mars 2000, [en ligne], p. 32.

la résurrection numérique (qu’il ne nomme pas) n’est donc, pour lui, qu’un assemblage de pièces détachées ayant trait à la réalité. Cela témoigne ainsi d’un désir de restituer ce qui a été¹⁸, de sauvegarder la présence d’Oliver Reed en remobilisant une image de lui ayant initialement été inscrite sur la pellicule cinématographique. La manière dont le réalisateur conçoit cette résurrection est alors intéressante, car elle manifeste une volonté de préserver la nature ontologique (au sens bazinien du terme) de l’image cinématographique. Or, parce que l’image est ici composée de fragments enregistrés à des moments différents, celle-ci n’atteste néanmoins pas indiciellement de la durée réelle des choses filmées. En lien avec cela, Raymond Bellour souligne que l’image dépendrait de « deux grandes modalités au gré desquelles l’analogie se trouve constamment menacée et retravaillée¹⁹ » – c’est ce qu’il appelle la « *double hélice* de l’image²⁰ ». La première modalité correspondrait ainsi à l’analogie photographique, et la seconde à « l’analogie propre à la reproduction du mouvement²¹ ». En touchant, comme dans *Gladiator*, à cette seconde modalité, c’est alors « le temps, la qualité de présence ou de faille du temps, qui est visé par-delà ou à travers le temps historique et anthropologique du “ça a été”²² » ; ce qui, d’une certaine manière, va à l’encontre « l’objectivité photographique » telle qu’entendue par André Bazin mais, dans le même temps, contribue à conserver une certaine qualité du cinéma à nous mettre en présence d’un sujet filmé. Cette idée de « puzzle » est donc cohérente, dans le sens où l’objectif final est bien de fusionner des temps et des espaces initialement distincts, de gommer leurs disparités afin de rendre le tout homogène à l’image²³.

En outre, dans les jours qui suivent le décès de Reed, les infographistes de chez Mill expliquent vouloir « répliquer²⁴ » l’acteur. Un choix de mot qui, en apparence, suppose une

• 18 – « J’appelle “réfèrent photographique”, non pas la chose *facultativement* réelle à qui renvoie une image ou un signe, mais une chose *nécessairement* réelle qui a été placée devant l’objectif, faute de quoi il n’y aurait pas de photographie [...]. Le nom du noème de la Photographie sera donc : “Ça-a-été”, ou encore : l’Intraitable ». Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, coll. « Cahiers du cinéma/Gallimard », 1980, p. 120.

• 19 – Raymond Bellour, *L’Entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, P.O.L Éditeur, 1999, p. 18

• 20 – *Ibid.*

• 21 – *Ibid.*

• 22 – *Ibid.*

• 23 – Comme l’explique en effet Lev Manovich, « [l]a simulation vise à fusionner les espaces virtuels et physiques plutôt qu’à les séparer. Ceux-ci ont par conséquent la même échelle ; leur frontière est gommée ». Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2010, p. 225.

• 24 – « Nous avons la technologie pour répliquer Reed ». Rob Delicati dans « Oliver Reed sera ressuscité », *La Presse*, mai 1999, [en ligne], p. 12.

appréhension du cinéma bien différente de celle défendue par Ridley Scott²⁵ ; car en plus de supposer une idée d'unité (et non de découpage) dans le modèle, la réplique admet également la disparition du *hic et nunc* de l'original, soit de son authenticité²⁶. Répliquer signifie en effet copier, ou reproduire, des notions pouvant certes s'appliquer à l'image cinématographique, mais qui, ici, attestent surtout de la facticité des images de synthèse et de l'impossibilité pour celles-ci de redonner à voir une réalité qui, de fait, n'a pas eu lieu. Ainsi, ce qui est copié – ou, plus exactement, réitéré – dans le film, ce n'est pas Reed, mais bien une image préexistante de ce dernier. Plutôt que de contredire la vision de Ridley Scott, cette idée de « réplique » vient alors, d'une certaine manière, lui donner du crédit. L'enjeu pour le réalisateur n'est, en effet, pas seulement de restituer ce qui a été *via* la réplique d'images originales, mais également de dissimuler le fait que ces images sont des répliques ; c'est d'ailleurs dans ce but que l'infographie est utilisée. Dans ce cadre, la valeur analogique²⁷ conférée à la représentation de l'acteur demeure, si bien que le « régime spécifique de fonctionnement social²⁸ » de la photographie et du cinéma paraît également subsister. Aussi pourrions nous voir ici l'aboutissement du trompe-l'œil qui, pour Bazin, « se satisfait de l'illusion des formes²⁹ ». Dès lors, on comprend bien que la préservation de la qualité ontologique de l'image cinématographique ne sert pas une posture éthique de préservation de l'être décédé, mais plutôt une fonction esthétique d'invisibilisation du trompe-l'œil. Le but est ainsi, pour les infographistes, de rendre imperceptible l'effet de résurrection, de faire en sorte que l'on ne puisse pas, en tant que spectateur, remarquer ne serait-ce que l'existence de cet effet ; ce qui, en un sens, semble aller à l'encontre de l'enjeu de « séduction » des images de synthèse de cette période³⁰.

• 25 – Ce qui, d'ailleurs, est intéressant puisque le terme fait écho à celui de « Répliquant », que l'on retrouve au sein de *Blade Runner* (film réalisé en 1982 par le même Ridley Scott), et qui renvoie à un androïde formellement très proche de l'humain, dépeint comme un esclave de ce dernier.

• 26 – Cf. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot & Rivages, 2013 (1^{ère} édition 1939).

• 27 – L'analogie relève d'une « ressemblance partielle entre deux choses qui ne ressemblent pas dans leur aspect général, ou qui sont de nature différente » (Jacques Aumont & Michel Marie, « Analogie », dans *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2016 (1^{ère} édition 2001), p. 14). Ainsi, l'image de l'acteur ressemble à l'acteur sans pour autant être cet acteur.

• 28 – Christian Metz, *op. cit.*, p. 404.

• 29 – André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1985 (1^{ère} édition 1976), p. 11.

• 30 – « [Le] problème fondamental, je crois, des images de synthèse de la fin du XX^e siècle [est leur] besoin de séduction ». Ondine Bréaud, *Le réalisme dans l'image informatique. Étude des années 1980 et 1990*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001, p. 180.

I. 2. Une résurrection vraisemblable ?

En 2002, à l'occasion de la promotion entourant la sortie du film *Simone*, qui imagine le succès à Hollywood d'une star virtuelle, son réalisateur Andrew Niccol témoigne de sa fascination pour les effets visuels de *Gladiator* :

Regardez ce qui s'est passé [...] : l'acteur britannique Oliver Reed est mort pendant les prises de vues mais, grâce aux effets spéciaux, on l'a fait renaître pour les séquences qu'il n'avait pas eu le temps de faire... Les spectateurs n'ont pas vu la différence entre le vrai Oliver Reed et celui fabriqué par les ordinateurs.³¹

L'idée selon laquelle le « vrai » ne pourrait plus se distinguer du faux, outre le fait de renvoyer aux débats concernant la possible perte d'indicialité de l'image cinématographique à l'ère du numérique, affiche la réussite du trucage et questionne, du même coup, le rapport que les spectateurs entretiennent avec la réalité montrée. Cette réalité a alors une fois de plus à voir avec la compréhension bazinienne du cinéma car, pour reprendre les mots de Dominique Chateau, l'image « n'acquiert cette sorte de qualit[é] [ontologique] que si on la dénie comme image³² », c'est-à-dire lorsque l'on commence à considérer comme « vrai » ce qu'elle représente. Or, nous l'avons vu, c'est aussi tout l'objectif du trompe-l'œil : faire vrai pour être imperceptible aux yeux du public, et inversement.

Andrew Niccol met ainsi en évidence, et cela sans le vouloir, l'intérêt que les infographistes ont à prendre en compte un référent réel lors d'une manipulation numérique, celle-ci garantissant une certaine vraisemblance de l'image. Toutefois, l'image de ce référent réel étant, dans le cas de *Gladiator*, copiée et non pas recréée, l'objectif est également d'effacer les traces de cette réitération, de sorte que le spectateur ne puisse pas remarquer que l'image qu'il regarde lui a déjà été montrée plus tôt dans le film³³. Selon ce point de vue,

• 31 – Andrew Niccol dans A. G., « “Simone” se paie la tête de Hollywood », *Le Parisien*, septembre 2002, [en ligne], p. 28.

• 32 – Dominique Chateau, *Philosophies du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts visuels », 2010 (1^{ère} édition 2003), p. 61.

• 33 – Nous pouvons noter que, dans les scènes où l'image de l'acteur est remobilisée, son personnage a quelques lignes de dialogue, dont le résultat correspond, là aussi, à un assemblage d'enregistrements sonores de Reed. Pour dissimuler ces changements à l'image, le personnage est souvent montré de dos lorsqu'il parle. Aussi, en reprenant le principe du doublage, certaines répliques ont pu s'accorder au mouvement des lèvres de l'acteur. Enfin, quelques répliques sont, parfois, tout simplement répétées. Là encore, le but est d'effacer les traces de l'opération de copie.

la vraisemblance de l'image serait ainsi fondamentalement liée à l'idée d'indicialité. Car en contribuant à effacer les traces de la réitération, celle-ci empêcherait le spectateur de s'interroger sur la nature de l'image qu'il perçoit. Si l'image est vraisemblable ici, c'est donc parce qu'elle répond des mêmes modalités d'enregistrement que les autres. En effet, puisque c'est bien à l'image d'un corps vivant au moment de sa captation auquel nous avons affaire, il n'y a, à ce titre, par lieu d'interroger la vraisemblance de cette image. Dès lors, l'image ne ment pas dans son processus de captation, mais bien dans ce qu'elle cherche à nous faire croire, soit le fait que Reed a réellement tourné les plans pour les séquences étudiées. Dans ce cadre, l'acception sociale de l'image³⁴ semble remise en cause, une image qui d'ailleurs, et comme l'explique Gabriel Laverdière, a longtemps « été bonifiée d'un surcroît de réalité dans l'esprit de plusieurs³⁵ ».

Nous pouvons, en outre, nous pencher sur la notion de « renaissance » mentionnée par le réalisateur de *Simone*. D'une part, étant donné que l'image d'Oliver Reed convoquée « dans les séquences qu'il n'avait pas eu le temps de faire » provient, en réalité, de séquences qu'il a justement eu le temps de faire, cela questionne, d'un point de vue strictement technique, la justesse du terme adopté. Néanmoins, c'est plutôt le sens que peut prendre ce dernier, davantage que sa réelle pertinence, qui nous importe ici. L'expression employée par Niccol s'oppose effectivement à l'idée de « réplique » énoncée par les animateurs de chez Mill, que nous avons discutée précédemment. « Répliquer » est un élément de langage au caractère presque industriel, supposant alors moins de sous-entendus que la « renaissance » qui, elle, renvoie à une indéniable dimension religieuse pouvant potentiellement occasionner une importante résistance de la part d'une partie du public. Dans la théologie chrétienne, la renaissance correspond en effet à la régénération spirituelle de l'homme en Christ ou, autrement dit, à sa résurrection. Or, parce que cette régénération ne peut résulter que d'un acte divin, tenter d'en faire de même correspondrait, pour beaucoup, à une usurpation de

• 34 – « [P]ar rapport à d'autres expressions artistiques comme le théâtre ou l'opéra, le cinéma est "d'une richesse perceptive inhabituelle, mais frappée d'irréalité à un degré inhabituel de profondeur, dès son principe même" ([Christian Metz, 1977] : 65). Ce paradoxe de la fictivité explique en partie le fonctionnement de la croyance spectatorielle [...], de même que l'intérêt exceptionnel (public, critique et théorique), suscité par la fiction dans le domaine du cinéma. La "richesse perceptive" du médium [...] convoque nos sens pour nous figurer avec force quelque chose qui est de toute façon absent, définitivement prisonnier du monde imaginaire des ombres ». Alain Boillat, *op. cit.*, p. 32-33.

• 35 – Gabriel Laverdière, « Images différées et ontologie du cinéma. Notes sur l'indicialité de l'argentine et du numérique », *Klesis*, n° 36, 2016, p. 157.

l'identité de Dieu, c'est-à-dire à un péché³⁶. L'écart terminologique en jeu ici est donc, une fois de plus, symptomatique de l'ambition des infographistes de rendre le moins « voyant » – si ce n'est le plus acceptable – possible l'effet.

Il est en outre intéressant de noter la manière dont, face à cela, Andrew Niccol qualifie l'opération. Pour lui, le procédé correspondrait effectivement à une renaissance « fabriqué[e] par les ordinateurs » ou, autrement dit, à une résurrection numérique. C'est d'ailleurs à partir de *Gladiator* que la presse s'empare véritablement du sujet pour en questionner la valeur morale, sans pour autant décrire le procédé dans le détail. L'existence de l'effet est donc révélé, mais pas ses modalités d'application, qui, elles, restent assez troubles, pour ne pas dire opaques. Aussi, ce qui, pour Christian Metz, fait qu'un trucage est imperceptible, c'est le fait que « le spectateur ne remarqu[e] pas qu'il y a eu trucage³⁷ » et que, même s'il le sait en l'ayant lu quelque part, « il importe peu, s'il ne l'a pas remarqué, qu'il le sache ou non³⁸ ». Or, parce que ce n'est pas l'authenticité de ce qui est montré qu'interroge la presse mais bien la moralité de la pratique, et qu'aucune distinction n'est établie entre les images truquées et les images non truquées, on peut supposer que tout ce qui est visible à l'image est « vrai », soit en prise avec la réalité profilmique. Dès lors, l'objectif visé par les infographistes semble atteint. En outre, le fait qu'avant même *Gladiator* la technique soit mobilisée dans *The Crow* montre comment l'équipe du film, alors aidée par un scénario à-propos, a su composer avec le décès de Brandon Lee.

Le synopsis du film réalisé par Alex Proyas est en effet le suivant : Eric Draven (Brandon Lee) est assassiné après avoir assisté au viol et au meurtre de sa fiancée Shelly Webster (Sofia Shinas). Un an après leur mort, un corbeau vient ressusciter Eric pour que celui-ci puisse accomplir sa vengeance. La coïncidence avec les événements se déroulant durant la production de *The Crow* est alors troublante et l'usage de la résurrection numérique vient en renforcer le propos. Ainsi, au cours de la séquence où le personnage ressuscite, celui-ci brise un miroir dans lequel il ne peut plus se regarder. Le reflet y apparaissant étant réalisé numériquement [fig. 3], une certaine conscience de ce qui se joue à l'image semble se révéler ici. Le personnage comme l'acteur censé l'interpréter semblent en effet être devenus de simples représentations, des échos de ce qu'ils étaient mais ne seront plus jamais. Si cela

• 36 – Dans l'Ancien Testament, Dieu dit à Moïse : « Tu ne prendras point le nom de l'Éternel, ton Dieu, en vain ; car l'Éternel ne laissera point impuni celui qui prendra son nom en vain ». Exode, 20 : 7.

• 37 – Christian Metz, *op. cit.*, p. 397.

• 38 – *Ibid.*



Figure 3 – *The Crow* ; 00:15:43 – Le miroir brisé révèle le caractère factice du personnage et de l'acteur.

est métaphorique pour le personnage d'Eric, l'idée s'applique presque littéralement au cas de Brandon Lee. Le miroir renvoie alors au paraître, voire au simulacre³⁹, et briser celui-ci peut témoigner du fait que la mort soudaine de l'acteur rend le film fatalement chimérique ; que l'on peut tenter de faire comme cela aurait dû être, même si l'on sait que sans Lee, l'entreprise est vouée à l'échec. Toutefois, en mobilisant les images de synthèse au moment même où le personnage est ressuscité, une concordance évidente entre le fond et la forme s'établit, comme pour renforcer la légitimité d'une telle pratique et, en un sens, la dissimuler⁴⁰. Aussi, durant la même séquence, le personnage d'Eric se grime en reprenant les motifs d'un masque qu'il avait pu porter dans sa vie passée, et cela



Figure 4 – *The Crow* ; 00:16:40 – Le visage du personnage finalement maquillé résulte lui aussi d'une manipulation numérique.

précisément pour marquer un changement radical d'identité. La figure transformée que l'on découvre est ainsi le fruit d'une manipulation numérique, où le visage modélisé de Brandon Lee est accolé au corps de sa doublure [fig. 4]. C'est donc le maquillage qui, en plus de s'accorder figurativement avec le procédé employé, le masque de façon formelle. L'un des objectifs du maquillage au cinéma est en effet de dissimiler certains éléments visibles du corps. Or ici, cet élément, c'est un maquillage numérique redonnant corps⁴¹ (ou plutôt visage) à Lee, que le film médiatise pour tenter d'effacer les traces de sa

est métaphorique pour le personnage d'Eric, l'idée s'applique presque littéralement au cas de Brandon Lee. Le miroir renvoie alors au paraître, voire au simulacre³⁹, et briser celui-ci peut témoigner du fait que la mort soudaine de l'acteur rend le film fatalement chimérique ; que l'on peut tenter de faire comme cela aurait dû être, même si l'on sait que sans Lee, l'entreprise est vouée à l'échec. Toutefois, en mobilisant les images de synthèse au moment même où le personnage est ressuscité, une concordance évidente entre le fond et la forme s'établit, comme pour renforcer la légitimité d'une telle pratique et, en un sens, la dissimuler⁴⁰. Aussi, durant la même séquence, le personnage d'Eric se grime en reprenant les motifs d'un masque qu'il avait pu porter dans sa vie passée, et cela

précisément pour marquer un changement radical d'identité. La figure transformée que l'on découvre est ainsi le fruit d'une manipulation numérique, où le visage modélisé de Brandon Lee est accolé au corps de sa doublure [fig. 4]. C'est donc le maquillage qui, en plus de s'accorder figurativement avec le procédé employé, le masque de façon

• 39 – Cf. Paolo Bertetto, *Le miroir et le simulacre. Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2015.

• 40 – « [M]any awe-inspiring, spectacular visual effects articulate a range of complex concepts and thematic concerns that are central both to the narratives of the films in which they appear and to the broader historical contexts in which the films were produced and exhibited ». Kristen Whissel, *Spectacular Digital Effects : CGI and Contemporary Cinema*, Durham, Duke University Press, 2014, p. 4.

• 41 – Cf. André Gaudreault & Philippe Marion, *La fin du cinéma ? La résilience d'un média à l'ère du numérique*, Malakoff, Amand Colin, 2023 (1^{ère} édition 2013), p. 271.

fabrication. Si l'on ajoute à cela les modifications apportées à l'esthétique du film mentionnées précédemment, il en résulte un effet qui, là aussi, est imperceptible.

Nous l'avons vu, tout l'enjeu de la résurrection numérique est donc, au départ, de donner à voir une image faisant vrai, et non pas de restituer une image « objective » de la réalité comme le ferait habituellement, en tout cas selon André Bazin, le cinéma. La nuance entre les deux peut alors, pour certains auteurs, être importante, notamment en ce qui concerne les modalités de fabrication de l'image :

La conversion de l'image en unité d'information pose quelques questions fondamentales sur le nouveau mimétisme né de la technologie digitale. Quand une image capturée dans la réalité est traitée par les procédés de post-production elle n'est plus reproduction, elle devient autre chose, plus proche de l'idée traditionnelle de représentation.⁴²

Or en admettant que l'image montrée a bel et bien été capturée, tout en faisant croire que celle-ci l'a spécifiquement été pour le moment exposé à l'écran (ce qui n'est pas le cas), les résurrections numériques de *The Crow* et *Gladiator* semblent mettre à mal la distinction établie par Àngel Quintana – que la prise de vues réelles interroge d'ailleurs elle-même⁴³. Il est en outre intéressant de signaler que, pour le spectateur, ce n'est pas vraiment cette problématique théorique qui importe, mais plutôt celle de la garantie d'une certaine « impression de réalité » que procure d'ordinaire le cinéma⁴⁴ ; qui, cela dit, relève en partie de sa capacité à mettre le spectateur en présence d'un élément filmé. C'est donc ce qui caractérise la vraisemblance de l'image, son appréhension, davantage que son indicialité ou le nombre d'indices de réalité qu'elle donne à voir, que nous devons analyser ici – cette indicialité ne pouvant, selon Jean-Baptiste Massuet, pas vraiment « constituer un argument

• 42 – Àngel Quintana, *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « XXI^e siècle », 2008, p. 48.

• 43 – À la suite d'une autre citation d'Àngel Quintana reprenant la même idée, Elisa Carfantan explique que « selon des modalités assez similaires au lien entre indice et icône pour la photographie selon Peirce, le cinéma pourrait relever autant de l'une que de l'autre, étant par l'enregistrement considéré comme restitution d'un objet (reproduction) et en même temps tenant lieu de cet objet en le remplaçant par sa figuration (représentation) ». Elisa Carfantan, *Résurgences du lexique sémiotique dans les discours sur le cinéma à l'ère du numérique*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2018, p. 67.

• 44 – « Le titre de l'ouvrage dans lequel Metz aborde ce sujet [de l'impression de réalité], “Le signifiant imaginaire”, résume la propriété essentielle qui permet à l'image cinématographique d'être saisie comme elle l'est : semi-réelle, elle instaure dans le rapport à son référent un flottement entre présence (comme au théâtre) et absence (comme le signe linguistique). Pourtant, lorsque le spectateur regarde ce qu'on lui montre, il a le sentiment “d'y être” » (Alain Boillat, *op. cit.*, p. 34-35). Aussi, pour Lev Manovich, « [t]out en intégrant l'ordinateur à sa logique productive, le cinéma refuse de renoncer à l'effet qui lui est spécifique », c'est-à-dire « l'impression de réalité ». Lev Manovich, *op. cit.*, p. 535.

quant à la valeur ou non d'une image⁴⁵ ». Ainsi, malgré une modification numérique des corps et des décors, les exemples évoqués précédemment font justement croire que ce qui est exposé à l'écran s'est réellement déroulé devant la caméra ; cela passe d'ailleurs, comme nous l'avons vu, par la préservation de quelques fragments de la figure « réelle » de l'acteur à l'image. Or, lorsque l'image s'avère sujette à une hybridation comme celle-ci, c'est l'idée communément admise de « réalisme » (entendu comme représentation ayant pour but de s'approcher de la réalité) au cinéma qui est remise en cause. Cette remise en cause est d'autant plus logique que la confection de l'imagerie numérique semble elle-même motivée par un idéal réaliste⁴⁶, visant à rendre imperceptibles ses effets. Renée Bourassa interroge néanmoins l'effectivité cet idéal :

[I]l s'agit d'une posture esthétique dont on peut douter, non seulement par le degré de complexité technologique qu'elle implique, mais également par l'idéologie porteuse d'un mythe qu'elle met en jeu et qui suppose la transparence médiatique.⁴⁷

Si, de manière générale, nous pouvons donner raison à la chercheuse, il convient de souligner que, dans les exemples que nous avons pu analyser, l'un des objectifs est justement de faire en sorte pour reprendre Metz, que « le spectateur ne remarqu[e] pas qu'il y a eu trucage ». Ainsi, on comprend que l'enjeu ici n'est pas tant de rendre « réaliste » l'image mais surtout de rendre l'effet de résurrection imperceptible (pour des raisons aussi bien éthiques qu'esthétiques). Ces deux visées ne sont évidemment pas incompatibles, mais n'ont, pour autant, pas la même portée idéologique. De plus, il ne faut pas oublier que les résurrections numériques de *The Crow* et de *Gladiator* ont respectivement lieu durant la première moitié

• 45 – Jean-Baptiste Massuet déclare cela à la fin d'une longue réflexion sur les débats théoriques entourant les notions d'indicialité et d'iconicité à l'ère du numérique et de la *performance capture* (Jean-Baptiste Massuet, *op. cit.*, p. 101-102). L'auteur précise par ailleurs que l'« indice n'est pas le point essentiel du débat » (*ibid.*, p. 101). En effet, « [q]u'elle repose sur une empreinte sur une pellicule, sur une fabrication à base de 0 et de 1 traduisant des informations lumineuses, ou sur un encodage de données produites par des cellules infrarouges posées sur le corps des acteurs, l'image s'avère toujours bien *photographique* au sens premier du terme, c'est-à-dire pensée comme écriture de la lumière. Qu'elle soit indicielle ou non n'est finalement que secondaire : c'est l'imaginaire rattaché à cette écriture qui évolue, et qui incite à trouver des points d'accroche théoriques pour justifier une certaine identité du cinéma à une époque de doute sur les images » (*ibid.*, p. 102). Or, cet imaginaire est justement ce qui nous intéresse ici.

• 46 – « C'est donc bien la représentation d'un *idéal* réaliste, et non de la réalité elle-même, qui motiverait la confection de ces images : la capacité à donner à l'image de synthèse une qualité telle qu'elle se confondrait dans un rendu visuel photographique » (Elisa Carfantan, *op. cit.*, p. 75). En effet, selon Ondine Bréaud, « si objectif il y a, il est de s'approcher de la photographie – et conséquemment du cinéma –, et non d'un autre média ». Ondine Bréaud, *op. cit.*, p. 81.

• 47 – Renée Bourassa, « Capture de mouvement et illusionnisme : pour une anthropologie de l'effet de présence », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014, p. 81.

des années 1990 et au début des années 2000, ce qui correspond à une période de forts questionnements autour de l'usage des technologies numériques, auxquels s'ajoutent des préoccupations socio-économiques liées notamment au transhumanisme⁴⁸ – sur lequel nous reviendrons plus en détails dans la suite de ce mémoire. On comprend donc aisément pourquoi l'imperceptibilité de l'effet est recherchée ; un traitement qui, au cours des années 2010, va évoluer.

La sortie d'*Avatar* (James Cameron) en 2009 marque en effet, pour certains commentateurs, un tournant dans la manière d'appréhender et de concevoir les images de synthèse au cinéma. En plus de transformer les modalités classiques de tournage⁴⁹ et de diffusion⁵⁰ des œuvres, le succès du film place en effet l'imagerie numérique au centre de l'attention de l'industrie hollywoodienne. On observe alors, à partir de là, une explosion des productions faisant usage des effets visuels pour construire et rendre crédible des univers fictionnels fantasmagoriques⁵¹ – même si cela existe dès les années 2000. Et malgré les libertés visuelles et narratives que paraît offrir le numérique, l'industrie va, comme l'explique Alain Boillat, préférer s'intéresser aux « mondes » plutôt qu'aux « récits⁵² ». Autrement dit, ce sont les logiques de franchise, de sérialisation et donc de ressassement qui vont primer. C'est finalement dans ce contexte que sort sur les écrans le film *Fast and Furious 7* (James Wan, 2015), qui semble modifier la conception idéologique de départ de la résurrection numérique.

• 48 – Cf. Beatriz Preciado, « Sexe / genre. Les années trans », dans François Cusset (dir.), *Une histoire (critique) des années 1990. De la fin de tout au début de quelque chose*, Paris, La Découverte, 2020, p. 113-132.

• 49 – Jean-Baptiste Massuet, en discutant la dimension prétendument « révolutionnaire » de la *performance capture*, explique que « cette nouvelle technologie renverserait la chronologie traditionnelle d'un tournage, celle établie depuis plus d'un siècle. Plutôt que de commencer par mettre en place décors, lumières, tout en réfléchissant au cadre à venir, il s'agit en effet ici de commencer par la direction d'acteurs : les metteurs en scène travaillent uniquement avec leurs comédiens afin d'obtenir la meilleure prestation en vue de la séquence à venir ». Jean-Baptiste Massuet, *op. cit.*, p. 29.

• 50 – « [U]ne grande partie des commentateurs analyse la percée du film en termes économiques et industriels, mettant en valeur l'impact de ce dernier sur l'équipement des salles de cinéma en 3-D numérique à travers le monde ». *Ibid.*, p. 22.

• 51 – « L'objectif [actuel du récit fictionnel au cinéma] est de garantir la vraisemblance du monde qu'il nous propose et que les effets visuels ont pour finalité de crédibiliser, voire de rendre possible (la théorie des "mondes possibles", d'ailleurs, n'a sans doute jamais été aussi en phase avec le cinéma hollywoodien qu'aujourd'hui) ». Alain Boillat, « Corps et mondes de synthèse au cinéma », dans Raphaël Baroni & Claus Gunti (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Malakoff, Armand Colin, 2020, p. 273.

• 52 – Après avoir exposé cette idée de préférence à laquelle nous nous référons (qui n'appelle toutefois aucunement à une opposition radicale des deux notions), Alain Boillat précise que « [l]e cinéma hérite [...] de la logique du "reboot" qui prévalait dans le milieu de l'édition des *comic books*. Ce qui compte avant tout, c'est de maintenir l'intérêt du public pour un ensemble de composantes d'un monde donné ». Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit.*, p. 28-29.

Chapitre II

Le rôle d'une vie ou la franchisation de l'apparence corporelle

En décomposant les représentations sociales qui entourent le personnage de cinéma, la docteure en études cinématographiques Anita Leandro remarque qu'à partir des années 1970, la manière dont certains théoriciens caractérisent celui-ci évolue :

Là où l'on voyait traditionnellement une fonction narrative ou un rôle, se dresse maintenant un "corps", une figure, des notions bien plus abstraites et d'habitude plus fréquentées par les esthéticiens que par les théoriciens du récit.⁵³

On constate ainsi que le corps et son apparence jouent désormais un rôle déterminant lorsqu'il s'agit de définir le personnage, celui-ci assumant, comme le soulignent Margrit Tröhler et Henry M. Taylor, une « fonction "référentielle"⁵⁴ » renvoyant à un savoir « extratextuel et institutionnalisé⁵⁵ ». C'est par ailleurs un élément qui, appliqué à une franchise cinématographique, prend tout son sens car, dans ce cadre, le corps semble devenir un marqueur d'identification pour la construction d'un monde transfictionnel cohérent⁵⁶. Si, tant que cela n'a pas été décidé, la mort du personnage n'y est pas permise, celle de l'acteur lui donnant corps reste néanmoins imprévisible. Face à cela, de quelques films et séries ont pu faire revivre leurs personnages par le biais de nouveaux acteurs, sans nécessairement justifier leur changement d'apparence. Or, comme nous avons déjà pu l'observer, les technologies numériques permettent, elles, de rattacher le personnage à une apparence précise et, ainsi, de pallier le décès d'un acteur dont on souhaite réinvestir l'image. En plus de questionner la subsistance – si ce n'est l'existence – du corps au cinéma, c'est également une certaine conception du personnage, et notamment du personnage de franchise, que mettent en jeu les images de synthèse et, plus spécifiquement, la résurrection numérique.

• 53 – Anita Leandro, « Du personnage à la figure », dans Françoise Lavocat & Claude Murcia & Régis Salado (dir.), *La fabrique du personnage*, Paris, Honoré Champion, coll. « Colloques, congrès et conférences sur la littérature comparée », 2007, p. 511.

• 54 – Les auteurs précisent que le personnage renvoie effectivement à « des rôles, des programmes préexistants et à des (stéréo-)types ». Margrit Tröhler & Henry M. Taylor, « De quelques facettes du personnage humain dans le film de fiction », *Iris*, n° 24, 1997, p. 36.

• 55 – *Ibid.*

• 56 – Alain Boillat remarque en effet qu'il y a, depuis maintenant quelques années, une « tendance à rendre poreuse la frontière entre personnage et environnement, tous deux étant pensés conjointement dans le processus d'élaboration d'un monde ». Alain Boillat, « Corps et mondes de synthèse au cinéma », *op. cit.*, p. 286.

II. 1. Rendre au personnage l'apparence qui appartient au personnage

Dans une perspective figurale, le personnage de cinéma n'est qu'une image, un caractère iconique (entendu au sens sémiologique du terme)⁵⁷. Néanmoins, cette image renvoie également à un acteur qui, par son apparence et son jeu individualisés, parvient à faire exister le personnage de manière intellectuelle et émotionnelle, tout en restant tangible et identifiable pour le spectateur⁵⁸. Dans *The Crow* ou *Gladiator*, c'est sur ces deux éléments que se reposent les infographistes pour justifier les résurrections numériques ayant permis de compléter les rôles d'Eric Draven et de Proximo. Le but a effectivement été de sauvegarder une part de la présence de l'acteur à l'image tout en effaçant les traces de cette sauvegarde, à la fois pour pouvoir continuer à reconnaître cet acteur en tant que personne et, dans un même temps, accepter l'élaboration du personnage⁵⁹ en tant qu'élément de la diégèse. Or, cela correspond en fait aux mécanismes de figuration classiques du cinéma de fiction⁶⁰, dont *The Crow* et *Gladiator* se nourrissent pour rendre imperceptibles leurs effets. Toutefois, appliquée au sein des franchises, cette possibilité technique nouvelle a pu mettre en jeu l'importance de la confusion entre l'acteur et le personnage ; la question ne se posant pas en ce sens auparavant puisque, de toute manière, il était impossible de donner à voir une image qu'un acteur décédé n'avait pas tournée de son vivant.

À Hollywood, l'apparence de l'acteur a pratiquement toujours été un puissant vecteur de référentialité⁶¹ – plutôt que de simple reconnaissance. Mais, depuis quelques années

• 57 – Cf. Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998.

• 58 – « Par son apparence et son jeu individualisés, l'acteur reste toujours tangible dans le personnage tout au long du film et renvoie de ce fait à l'identité profondément double de ce dernier ». Margrit Tröhler & Henry M. Taylor, *op. cit.*, p. 38.

• 59 – « Il ne s'agit pas tant d'oublier l'acteur derrière le personnage que d'accepter l'élaboration du personnage tout en ayant reconnu l'acteur ». Christian Viviani, *Le magique et le vrai. L'acteur de cinéma, sujet et objet*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2015, p. 31.

• 60 – « Le cinéma – aidé par la fiction et la narration – est une machine à anthropomorphisation : ainsi le personnage porte souvent sur son dos la cohérence fictionnelle, la mise en scène, le montage, le cadrage ; il prend en charge la plupart des configurations d'énonciation, soit comme narrateur invisible ou explicite, soit comme figure pleinement diégétique, entité symbolique, point de vue ou point d'écoute ». Margrit Tröhler & Henry M. Taylor, *op. cit.*, p. 33.

• 61 – « [La] possibilité [pour le spectateur d'oublier toute distance entre acteur et personnage] est intensément favorisée par le cinéma classique, à travers l'usage qu'on appelle à Hollywood le *typecasting* : il consiste à employer les acteurs dans le même type de rôle de film en film, et "économise" ainsi toutes les mesures d'introduction du personnage. Le visage familier d'un acteur connu, voire d'une star, est porteur d'une épaisseur d'imaginaire et d'une référentialité qui assoient le personnage et en facilitent la compréhension ». Jacqueline Nacache, *op. cit.*, p. 8.

maintenant, cette référentialité permet également de développer la mythologie de personnages au sein de mondes donnés⁶². Dans ce contexte, le personnage dépendrait d'un corps unique et signifiant, dont la disparition marquerait, en toute logique, la mise en arrêt de l'expansion mythologique à laquelle il contribue. En étant toutefois capable, nous l'avons vu, de reproduire l'apparence humaine à un degré de « réalisme » particulièrement élevé, l'imagerie numérique a justement pu outrepasser les limites matérielles qu'imposait la réalité physique ; un personnage pouvant, entre autres, être mobilisé sous les traits le définissant habituellement au sein de son monde (pour reprendre l'expression employée par Alain Boillat), et cela sans que son interprète ait été filmé par une caméra. On comprend ainsi que, malgré les possibilités qu'elles offrent en matière de représentation, les images de synthèse aspirent paradoxalement à simuler les propriétés de sujets perçus dans la réalité, en plus de reprendre les codes de la cinématographie traditionnelle⁶³. Dans ce contexte, la résurrection numérique ne peut être envisagée de la même manière que dans *The Crow* ou *Gladiator*, puisque l'objectif n'est plus d'effacer les traces de l'effet faisant croire que l'acteur a pu terminer le film, mais bien de faire perdurer l'existence d'un personnage à l'apparence arrêtée, et cela de manière assez « réaliste » pour être crédible aux yeux des spectateurs.

La première franchise cinématographique états-unienne ayant fait usage de la résurrection numérique est « *Fast and Furious* », saga qui comprend aujourd'hui dix films, un *spin-off*⁶⁴ et deux courts métrages. La série principale, dont le premier opus date de 2001, retrace les aventures motorisées du pilote de courses urbaines Dominic Toretto (Vin Diesel) et de l'ex-policier de Los Angeles Brian O'Conner (Paul Walker). Le 30 novembre 2013, durant la production de *Fast and Furious 7*, Paul Walker, qui interprète donc l'un des deux protagonistes, décède des suites d'un accident de voiture. Dans ce contexte, le scénario est remanié et le tournage ne peut reprendre qu'en janvier 2014. Afin de terminer le film, quelque 350 plans incluant l'acteur sont alors nécessaires. Pour y parvenir, 90 plans issus des films précédents sont d'une part utilisés. Les 260 plans restants sont, eux, achevés avec la

• 62 – « Bien que relevant, en tant que personne, de l'«afilmique», le comédien, dont les traits font partie à un certain niveau de la construction sémiologique d'une «figure actorielle», est également à prendre en compte dans l'étude des processus transactionnels. Le monde factuel – c'est-à-dire ici le monde d'expérience du spectateur en tant que spectateur – participe à la compréhension de tels jeux mondains ». Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit.*, p. 181-182.

• 63 – L'idée énoncée paraphrase Lev Manovich (dans *op. cit.*, p. 352), qui précise que « [d]ésormais, la réalité doit être construite de toutes pièces avant d'être photographiée par une caméra virtuelle ». *Ibid.*, p. 353.

• 64 – Un *spin-off* est une œuvre de fiction centrée sur un ou plusieurs personnages d'une œuvre préexistante et ayant pour cadre le même univers fictionnel que cette dernière.

participation des deux frères de Paul Walker, dont les bustes sont, la plupart du temps, remplacés par une version numérique de celui-ci⁶⁵.

Si les frères donnent surtout la possibilité aux techniciens du film de diriger la lumière et aux autres membres du casting d'interagir avec quelqu'un, c'est plutôt, et surtout, sur d'anciennes prises de vues que s'appuie l'équipe de Weta Digital⁶⁶ pour modéliser l'acteur en images de synthèse ; la démarche répondant ainsi à l'attente suivante :

Il était vital pour nous de constamment nous référer aux images des précédents *Fast and Furious* ; non seulement pour garder la nuance des détails et l'unique physiologie de Paul, mais aussi pour préserver l'intégrité du personnage plutôt que de solliciter une représentation artistique ou bien de faire interpréter Brian par un autre acteur que Paul.⁶⁷

Les infographistes ont en effet pour objectif de dénicher d'anciennes séquences dans lesquelles la performance de Paul Walker pourrait s'appliquer à de nouvelles situations voulues par le réalisateur. Les plans déjà existants faisant apparaître l'acteur constituent alors une sorte de « guide⁶⁸ », permettant à l'équipe en charge des effets spéciaux d'être au plus près de l'interprétation que celui-ci aurait pu faire de son personnage. Il est en effet intéressant de constater que ces plans sont surtout des références visuelles aiguillant la manière de représenter numériquement l'acteur, plutôt que des éléments à reproduire strictement comme dans *Gladiator*. Dès lors, un problème semble se poser car, dans un cadre comme celui-ci, on peut se demander ce qui, véritablement, est remobilisé. Lorsque Weta Digital évoque sa volonté de « préserver l'intégrité du personnage » de Brian, cela démontre par exemple que l'apparence de Paul Walker est exploitée dans le but de compléter son rôle, que le personnage n'est entier, voire authentique, que si l'image de son interprétant demeure. Mais, cela signifie également que c'est avant tout le personnage qui compte, étant

• 65 – Sandy Schaefer, « How Furious 7 Finished Paul Walker's Scenes After His Death », *Screen Rant*, février 2023, [en ligne].

• 66 – Weta Digital est un studio d'effets visuels néo-zélandais créé en 1993 à l'occasion du film *Créatures célestes* (Peter Jackson, 1994). Celui-ci est alors dirigé par Peter Jackson et est associé au studio Weta Workshop, qui s'occupe, depuis 1986, de concevoir des illustrations, des prothèses, des animatroniques ou encore des maquettes.

• 67 – « It was vital for us to constantly reference footage from the previous *Fast and Furious* movies ; not only to keep the nuanced details and unique physiology of Paul, but also to keep the integrity of the character rather than use artistic interpretation or another actors interpretation of Paul's performance of Brian ». Weta Digital, *Furious 7 VFX | Breakdown - Brian O'Conner | Weta Digital*, [vidéo], YouTube, 2018, [en ligne], 00:00:43.

• 68 – « We found performances that matched the situation that we needed to put him in, and we used that to guide us ». Joe Letteri, superviseur des effets visuels de *Fast and Furious 7*, dans Carolyn Giardina, « How 'Furious 7' Brought the Late Paul Walker Back to Life », *The Hollywood Reporter*, décembre 2015, [en ligne].

donné que le « guide » pour les infographistes est justement l'image produite par et pour les films précédents. Quoi qu'il en soit, on constate ici que cette « intégrité » ne passe pas par le maintien d'une certaine qualité ontologique de l'image cinématographique, mais bien par le « réalisme » de la représentation de synthèse – ce « réalisme » étant, nous l'avons vu, justement déterminé par la capacité des images présentées à faire croire qu'elles ont été captées par un caméra⁶⁹ mais également, dans le cas de *Fast and Furious 7*, par le respect mimétique des images produites par les films précédents. Plutôt que d'entretenir un lien indiciel avec l'acteur (entendu comme corps organique), le personnage n'est en effet plus qu'une image fabriquée dans laquelle seul subsiste le rapport de ressemblance avec l'acteur, lui-même devant, à peu de choses près, être uniquement considéré dans son apparence ou, autrement dit, que sa présence à l'image ne soit plus la condition *sine qua non* de son acceptabilité.

En un sens, cela semble marquer un retour à la conception figurale « classique » du personnage de cinéma en tant que forme corporelle, plastique et conceptuelle⁷⁰, théoriquement détachée du support auquel elle renvoie, c'est-à-dire l'acteur. Mais, d'un autre côté, l'enjeu principal de la résurrection numérique reste tout de même d'imiter « parfaitement » l'apparence de l'acteur décédé, considérant que celle-ci « colle à la peau » du personnage ; ce qui peut expliquer ici le refus de « faire interpréter Brian par un autre acteur que Paul ». Or, cette imitation « parfaite » a elle-même pour but de « faire vrai » ou, plus spécifiquement, d'être suffisamment « réaliste » pour que le spectateur continue d'associer le personnage à une image qu'il connaît, soit à une image porteuse de référentialité. Et cela s'applique dans un contexte où le spectateur est très probablement au fait du leurre. Car la mort de Paul Walker et les solutions apportées par l'équipe du film pour pallier celle-ci ont été, à l'époque, largement médiatisées – la perceptibilité de l'effet spécial se définissant, pour Alain Boillat, « en fonction de ce que nous pourrions considérer, à la suite

• 69 – Cf. Ondine Bréaud, *loc. cit.*

• 70 – Si Vincent Amiel explique que « [d]ans sa dimension classique, c'est-à-dire narrative et romanesque, le cinéma instrumentalise le corps, le défaisant de cela même qui le tient, pour n'en donner plus que l'idée [...]]. Obligé de privilégier l'effacement, il joue d'une figuration qui se suffit à elle-même ; il dématérialise les corps pour n'en faire plus que des éléments de reconnaissance, de l'ordre de l'idée » (Vincent Amiel, *Le Corps au cinéma. Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998, p. 3), soulignons tout de même que cette perspective figurale n'est pas non plus unique dans le cinéma classique. Nicole Brenez distingue par exemple la figure du personnage pensé pour l'économie d'un récit (c'est-à-dire doté d'une psychologie, de motifs d'action, etc.). Cf. Nicole Brenez, *op. cit.*

de Jean-Marie Schaeffer [...], comme un “savoir de l’arché”⁷¹ ». Cette connaissance se construisant autour des trucages qui, pour Christian Metz, ne serait pas déterminante de leur perceptibilité⁷², semble en fait conférer une sorte de visibilité à l’effet (pourtant censé être imperceptible), que le spectateur éclairé aspirerait à dépasser. Comme le souligne ainsi Renée Bourassa :

On ne saurait nier que la quête de vérisimilitude, tout comme l’hybridation entre corps réels et corps de synthèse, touchent à la complexe question du réalisme, soit à une reproduction du réel qui lui serait fidèle dans ses moindres détails [...]. Ce qui semble fasciner d’abord le public exposé à ce nouveau procédé, serait de ce point de vue la vérisimilitude de la représentation.⁷³

Cette « vérisimilitude de la représentation » serait donc recherchée par le spectateur qui, conscient de l’altération des rapports entretenus entre l’image et la réalité, voudrait malgré tout croire ce qu’il voit, soit ne pas percevoir l’effet en jeu. Or, cela ne correspond en fait qu’à un prolongement de ce que l’on appelle la suspension d’incrédulité⁷⁴, qui s’applique généralement à la fiction et aux images. Mais, nous l’avons vu, si l’admissibilité de l’image passe, pour certains auteurs, par son rapport indiciel au réel, ici, ce rapport change, paraissant faire du degré de ressemblance avec la réalité la condition de vraisemblance de l’image de synthèse.

En fait, pour poursuivre la réflexion engagée par Tom Gunning au sujet de la retouche, nous pouvons dire que l’imagerie numérique joue sur « notre investissement

• 71 – Alain Boillat précise que « le niveau [de perceptibilité] postulé par le spectateur dépend de ses connaissances, qui varient en fonction de sa familiarité avec les films contemporains à effets spéciaux [...], de l’éventuelle consultation de sources parafilmiques dans lesquelles la fabrication du film aurait été discutée, etc. » (Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit.*, p. 93-94). L’auteur note toutefois dans un autre travail que « ce savoir porte ici sur des conditions techniques de production de l’image radicalement différentes de celles envisagées à l’ère analogique par Schaeffer, qui soulignait combien la connaissance du statut indiciel d’une photographie intervenait dans la lecture de l’image ». Alain Boillat, « Corps et mondes de synthèse au cinéma », *op. cit.*, p. 274.

• 72 – Cf. Christian Metz, *loc. cit.*

• 73 – Même si Renée Bourassa parle ici du procédé de capture de mouvement, on comprend que cette pensée peut, en réalité, s’appliquer plus largement à toute image de synthèse dont le réalisme serait, pour beaucoup, l’aboutissement. Renée Bourassa, *op. cit.*, p. 80.

• 74 – Pour reprendre la définition qu’en donne Jean-Baptiste Massuet, « [l]a suspension d’incrédulité est cette opération consistant à délaisser, le temps du film, notre connaissance des règles régissant le monde dans lequel nous évoluons, pour accepter celles de l’œuvre filmique (montage, etc.) que l’on appréhende alors comme une réalité pleine et entière alors qu’on sait qu’elle est entièrement fabriquée. Le concept fait écho à la célèbre formule “Je sais bien, mais quand même” décrite par Octave Mannoni (*Clefs pour l’imaginaire ou l’autre scène*, Paris, Seuil, 1969) ». Jean-Baptiste Massuet, *op. cit.*, p. 222.

habituel dans l'aptitude de la photographie à montrer fidèlement des objets⁷⁵ ». Car, toujours selon Gunning, « [o]n ne juge pas si une photographie est bonne (c'est-à-dire si elle reflète visuellement son sujet) simplement en fonction de son fondement indiciel (le processus chimique), mais de la ressemblance qu'on lui trouve avec son sujet⁷⁶ ». Ainsi, si la figure ressuscitée numériquement ressemble suffisamment au sujet filmé lorsqu'il était encore en vie, le spectateur finira théoriquement par souscrire à celle-ci, et cela même en étant conscient de la supercherie. Parce que le spectateur suspend de manière consentie son incrédulité le temps de la fiction filmique, il n'y a en effet aucune raison de croire que celui-ci ne pourrait pas, pour son simple plaisir ludique, adhérer aux images fabriquées numériquement tout en sachant pertinemment que celles-ci sont effectivement fabriquées. Toutefois, étant donné que la perceptibilité des effets spéciaux dépend, comme nous l'évoquons plus tôt, des connaissances préalables du spectateur envers ces effets, il arrive que certains spectateurs n'étant pas familiers de ces pratiques ne se rendent pas compte de la tromperie en jeu. Dès lors, cela inciterait à se demander s'il n'y aurait pas une nouvelle « classe » de trucage naissant avec cette pratique. Un trucage alors censé, nous l'avons vu, être imperceptible, mais dont la connaissance lui confère une visibilité apportant une autre lecture du film au spectateur. Dans *Fast and Furious 7*, le fait de savoir que Paul Walker est décédé procurerait ainsi une certaine émotion dans les séquences faisant apparaître le double numérique de l'acteur – notamment lors de la dernière séquence du film, dans laquelle le personnage quitte ses compagnons d'aventures pour mener un vie paisible avec sa famille.

Nous pouvons, en outre, interroger les raisons amenant les professionnels du cinéma à vouloir créer un modèle numérique ressemblant à un acteur décédé, à mettre autant de moyens⁷⁷ dans un effet dont l'aboutissement est incertain, alors même que le *recast* est une pratique tout à fait courante au sein de l'industrie cinématographique. Pour le personnage de Brian O'Conner, cela a probablement très simplement à voir avec l'ambition de faire de

• 75 – Tom Gunning, « La retouche numérique à l'index. Pour une phénoménologie de la photographie », *Études photographiques*, n° 19, 2006, p. 8.

• 76 – Après cela (*ibid.*, p. 3), Gunning ajoute que « [l]a reconnaissance d'une photographie comme une image de son sujet ne découlerait pas que de l'indicialité. En effet, il serait possible de produire une image non reconnaissable de quelque chose ou de quelqu'un. Alors que la relation indiciale tend à unir la photographie à son référent, nous devons reconnaître l'image pour pouvoir l'identifier comme une représentation du référent. Ce qui implique plus qu'une simple indicialité ». *Ibid.*, p. 4.

• 77 – Par exemple, dans *Gladiator* le procédé coûte approximativement 3,2 millions de dollars pour, au total, être employé deux minutes au cours du film. Cf. Diana Landau, *Gladiator : The Making of the Ridley Scott Epic*, New York, Newmarket Press, 2000, p. 123.

Fast and Furious 7 une œuvre « testament⁷⁸ », au sein de laquelle l'image de Paul Walker et de ce qu'il a construit pour la franchise, à savoir son personnage, puissent être préservés. L'un des enjeux ici est donc de ne pas ébranler le monde édifié au fil des ans, et cela passe par la sauvegarde des traits d'un personnage – qui plus est principal – auquel le spectateur a pu s'attacher avec le temps ; ce personnage devenant, à peu de choses près, semblable à un personnage de bande dessinée ou de jeu vidéo, c'est-à-dire un personnage défini graphiquement en vertu du média dans lequel il s'inscrit. C'est alors une voie que vont emprunter de nombreuses franchises cinématographiques durant les années 2010.

II. 2. L'apparence comme instrument de perpétuation du récit mondain

Même si les raisons ayant poussé les infographistes à recourir à la résurrection numérique sont, dans le cas de *Fast and Furious 7*, une fois de plus accidentelles, force est de constater que le film, en plus de familiariser le public avec la pratique, contribue à faire de celle-ci un outil commode de la construction mondaine contemporaine. En effet, si dans les films cités précédemment, la résurrection numérique s'opérait à l'échelle d'œuvres « inachevées » au moment de la mort des acteurs – le procédé apparaissant presque comme une « rustine » entre les plans tournés avec les acteurs encore en vie – au sein certaines franchises, cela se passe différemment puisque que le tournage d'un film peut très bien débiter avec un personnage donné, tout en sachant que l'acteur qui l'interprète et lui confèrera son apparence est décédé. Ainsi, depuis les années 2010, on constate que de nombreuses productions hollywoodiennes sont soumises à une logique de ressassement, celle-ci passant par la reprise de références culturelles passées. Dans ce contexte, certaines séries cinématographiques, notamment édifiées dans les années 1980, ont été réinvesties dans l'objectif d'étendre leurs mondes. Or, du fait d'une réalité matérielle – mais surtout corporelle – que le temps a inévitablement altéré, certains éléments issus de ces récits passés ne peuvent plus être filmés sous leur forme antérieure, une forme qui, bien souvent, s'est imposée culturellement. L'un de ces éléments est bien sûr le personnage filmique, dont

• 78 – « This movie is a testament to his legacy ». Neal Moritz, producteur de *Fast and Furious 7*, dans Germain Lussier, « Weta Used Old 'Fast & Furious' Footage To Complete Paul Walker 'Furious 7' Scenes », *Film*, mars 2015, [en ligne]

l'interprétant a, en presque 40 ans, évidemment vieilli, si ce n'est passé l'arme à gauche. Dans le premier cas, ses traits, qui avaient participé à construire son personnage, ont changé, il n'a plus la même apparence. Or, si la logique nostalgique de ressassement tient d'abord et avant tout au fait de voir des acteurs ayant naturellement vieilli interpréter de nouveau des personnages qu'ils ont incarné par le passé⁷⁹ – le temps écoulé devenant, dans ce cadre, un élément narratif important – la résurrection numérique constitue, elle, une option certes plus rare mais qui, pour le coup, va vraiment au bout de cette logique. Étant donné que celle-ci implique de ne pas conférer à un personnage les traits d'un acteur auxquels le spectateur n'a pas été accoutumé, l'industrie hollywoodienne utilise effectivement les images de synthèse dans le but de (re)figurer une image directement rattachée au personnage tel qu'il a été dans les premières fictions qui le présentaient. Ainsi, comme le note Anne Besson, dans la série (dont les franchises empruntent le modèle narratif, mais à plus grande échelle) « le monde fictionnel présenté et représenté [c'est-à-dire entendu dans ce qui le compose] ne peut pas, et même ne doit pas, se transformer ou se développer⁸⁰ ». Et si l'une des options pour les studios est de rajeunir numériquement un acteur qui aurait vieilli pour lui redonner l'apparence qu'il avait dans les productions d'antan⁸¹, lorsque l'acteur en question n'est plus de ce monde, la problématique change (aussi bien sur le plan éthique que technique).

En parallèle de ce processus d'expansion narrative, plusieurs réformes d'ordre structurel s'opèrent à Hollywood, au premier rang desquels on trouve le rachat, en 2012, de la société de production Lucasfilm par la Walt Disney Company pour la coquette somme de quatre milliards de dollars. Selon Alain Boillat, cette transaction s'explique « en grande partie en raison de la franchise “*Star Wars*”, qui offre un énorme potentiel de déclinaisons sous diverses formes (cinéma, télévision, jeux vidéo, parcs à thème, produits dérivés en tous genres...) à partir du monde instauré par George Lucas et ses équipes – alors que la firme ILM (“*Industrial Light and Magic*”), également rachetée par Disney, élabore les effets spéciaux nécessaires à actualiser ce monde⁸² ». Un monde dont l'élaboration débute en 1977,

• 79 – On peut par exemple citer les protagonistes des sagas « *Die Hard* », « *Rocky* » ou encore « *Rambo* » qui, néanmoins, sont plutôt réinvestis à la fin des années 2000. Plus récemment, la franchise « *Jurassic Park* » a, elle aussi, fait revenir des acteurs/personnages importants de la trilogie réalisée par Steven Spielberg.

• 80 – Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004, p. 23.

• 81 – Le procédé correspond alors à ce que l'on a appelé le *de-aging* (littéralement « dé-vieillessement »). Celui-ci a par exemple été utilisé au sein du dernier épisode de la saga « *Indiana Jones* », ou dans certains opus de la franchise « *Terminator* ».

• 82 – Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes*, op. cit., p. 29-30.

avec la sortie en salle de *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*⁸³. Le film s'ouvre, c'est bien connu, sur une séquence au cours de laquelle la princesse et partisane de l'Alliance rebelle Leia Organa (Carrie Fisher) confie au droïde R2-D2 les plans volés de l'Étoile Noire, l'arme absolue du tyrannique Empire galactique, afin que celui-ci les transmette à l'ancien maître Jedi, Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness). En 2016, la Walt Disney Company, alors en pleine phase de développement de ses franchises cinématographiques, produit le long métrage *Rogue One : A Star Wars Story* (Gareth Edwards), qui raconte la mission suicide menée par quelques espions rebelles pour dérober ces fameux plans.

De manière à inscrire le film dans la temporalité diégétique de la franchise « *Star Wars* », certaines figures incontournables de l'opus original sont ainsi remobilisées à l'aide de l'imagerie de synthèse. C'est notamment le cas du personnage de Wilhuff Tarkin, le Grand Moff⁸⁴ de l'Empire galactique, qui réapparaît ici sous les traits de l'acteur Peter Cushing⁸⁵, décédé en 1994. De cette façon, on confère à l'antagoniste la même apparence que celle qu'il a dans le film de 1977. Un choix que John Knoll, le superviseur des effets visuels de *Rogue One : A Star Wars Story*, estime être avant tout narratif, car Tarkin revêt pour lui une importance cruciale en ce qui concerne la cohérence du récit⁸⁶. Étant donné que l'histoire du film de Gareth Edwards se termine là où celle de *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* commence, et qu'au sein de ce dernier le personnage est en charge du commandement de l'Étoile Noire, l'y inclure paraît effectivement être une décision scénaristique logique. Mais cela ne justifie pas vraiment la réappropriation de l'image corporelle de Peter Cushing, puisqu'il est, une fois de plus, tout à fait commun au cinéma qu'un personnage soit incarné par différents acteurs. À ce titre, John Knoll explique que

• 83 – En fait, avant même la sortie du film en salles, tout un tas de produits dérivés étaient déjà en vente. La construction du monde de « *Star Wars* » a donc commencé avant cette sortie. En outre, notons que le film est originellement exploité en France sous le nom *La Guerre des étoiles*. C'est à partir de 1981, après la sortie du second opus de la saga, qu'il est rebaptisé *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*.

• 84 – Un Moff est le gouverneur d'un secteur galactique. Un Grand Moff gouverne, lui, plusieurs secteurs. Tarkin est alors le second de l'Empire, il est l'homme de confiance de l'Empereur Palpatine.

• 85 – Pour créer le double numérique de Peter Cushing, un ancien moulage en plâtre de son visage – qui avait été effectué dans le cadre de la production du film *Top Secret !* (David Zucker & Jim Abrahams & Jerry Zucker, 1984) – est retrouvé puis scanné numériquement. Le rendu 3D du scan est ensuite modifié pour que le modèle ressemble le plus possible à l'acteur tel qu'il était dans *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*. Cf. ABC News, *How Rogue One Created Princess Leia, Grand Moff Tarkin*, [vidéo], YouTube, 2017, [en ligne], 00:03:47.

• 86 – « This was done for very solid and defendable story reasons. This is a character that is very important to telling this kind of story ». John Knoll dans Dave Itzkoff, « How 'Rogue One' Brought Back Familiar Faces », *The New York Times*, décembre 2016, [en ligne].

Tarkin est un « rôle⁸⁷ », et que le dispositif de *performance capture* utilisé dans le film permet simplement de lui conférer son apparence originelle ; une apparence familière et porteuse de référentialité, qui faciliterait la compréhension du personnage pour le spectateur. Mais outre ce plaisir de la reconnaissance, il y a également ici une volonté évidente de capitaliser sur les images du volet original, et cela afin d'insister sur la logique de « monde cohérent » que George Lucas a, en bon *control freak*, toujours désiré⁸⁸.

Aussi, en parallèle de ces réformes structurelles évoquées plus tôt, à la fin des années 2010 (voire au début de la décennie suivante), un nouveau type de récit est exploité par l'industrie hollywoodienne, un type de récit rendant non seulement la frontière entre les corps et les environnements filmiques encore plus floue, mais allant même jusqu'à casser les barrières entre les mondes : c'est ce qui, aujourd'hui, est communément appelé le « multivers ». Cette forme narrative, notamment empruntée aux *comics*, ouvre en effet la possibilité aux mondes de se démultiplier dans des œuvres parfois uniques⁸⁹ ; favorisant ainsi la circulation transmédiatique et, par la même occasion, le ressassement des figures issues de franchises. Or, de manière assez cohérente⁹⁰, ce sont essentiellement les films adaptés de *comics* qui se sont emparés de cette forme de récit. Toujours dans une logique nostalgique de ressassement, les « multivers » permettent de reconvoquer – souvent assez grossièrement – des figures provenant d'œuvres ou d'adaptations passées. Mais, comme pour *Rogue One : A Star Wars Story*, il arrive que les interprétants de ces figures soient décédés, ce qui oblige les équipes techniques à user de la résurrection numérique pour conférer aux personnages des apparences que les spectateurs connaissent. C'est par exemple le cas de George et Christopher Reeves qui, tous deux, renfilent le costume de Superman le temps d'une séquence dans *The Flash* (Andrés Muschietti, 2023).

• 87 – « I think it's a good role - he's got a good, meaty chunk of dialogue, and the role he plays is important to the film ». John Knoll dans Matt Grobar, « 'Rogue One' VFX Supervisor John Knoll Discusses The Evolution Of ILM & Removing The Constraints Of Filmmaking », *Deadline*, février 2017, [en ligne].

• 88 – Cf. Alain Boillat, « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 8-9, 2006, p. 106-136.

• 89 – Le « multivers » désigne en effet l'agrégat de tous les mondes parallèles (développés dans différentes œuvres ou différents médias) existants au sein d'un même univers fictionnel. Par exemple, l'univers « *Marvel* » est composé de multiples mondes permettant d'élaborer plusieurs récits pour un même personnage. Il arrive alors que ces mondes se rencontrent, voire co-existent les uns avec les autres.

• 90 – « Car en s'échappant des pages de *comic books* pour gagner l'écran de cinéma ou les étals des magasins de jouets, le superhéros se définit par un fragment de monde qui lui est propre, et qu'il s'agira de convoquer de façon plus ou moins similaire dans chaque récit ». *Ibid.*, p. 29.

À la fin du film, qui thématise cette idée de « multivers », Barry Allen (Ezra Miller), le protagoniste, se retrouve en effet à la croisée des différents mondes de l'univers filmique développé par DC Comics⁹¹ depuis la fin des années 1940. Ces mondes sont alors représentés sous forme de gigantesques sphères de couleurs qui, dans le détail, semblent enveloppées par ce qui ressemble fortement à des pellicules filmographiques, sur lesquelles nous pouvons percevoir différents photogrammes [fig. 5]. Lorsque la caméra (virtuelle) « entre » dans l'un de ces mondes, les images fixes entourant celui-ci se mettent en mouvement et animent ce qui se trouve l'intérieur. Et, à deux reprises, ce qui se trouve à l'intérieur est le personnage de



Figure 5 – *The Flash* ; 02:02:29 – La représentation du multivers.

Superman, qui prend donc les traits d'acteurs décédés l'ayant interprété par le passé. Ainsi, la séquence est, nous semble-t-il, intéressante pour deux raisons. D'une part, elle figurativise l'intertextualité du « multivers », et cela en donnant une forme filmographique (au sens matériel du terme) aux mondes le composant. Mais, en plus de mettre en évidence l'incorporation du personnage dans son monde, cette figurativisation semble également porter un discours assumé sur l'autonomisation de ce personnage qui, désormais, n'existerait qu'à un niveau médiatique. De surcroît, les différentes apparences (ou occurrences) du personnage peuvent ici témoigner de la pluralité et de l'indépendance des mondes que recèle une franchise. Il faut maintenant s'interroger sur les possibilités offertes par cette autonomisation apparente, et sur ce qu'elle représente pour le personnage en tant qu'objet référentiel.

• 91 – DC Comics est une maison d'édition de *comic books* états-unienne fondée en 1934. C'est cette maison d'édition qui, en 1938, crée Superman, le tout premier super-héros. Par la suite, DC Comics développe de nombreux autres personnages super-héroïques, tels que Batman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern, etc., qui deviendront extrêmement populaires à travers le monde. Plusieurs adaptations filmiques ou télévisuelles sur ces personnages sont alors développées dès les années 1940.

II. 3. Vers une émancipation du personnage filmique ?

En voulant rendre cohérents leurs mondes, c'est-à-dire en souhaitant intégrer de manière homogène certains éléments textuels à leurs divers récits, les professionnels du cinéma paraissent avoir « libéré » le personnage de la réalité profilmique. La résurrection numérique, en conférant à ce personnage une existence virtuelle, presque « filmophanique⁹² », semble en effet lui avoir permis de s'émanciper du corps matériel auquel il renvoie. Le revers de la médaille est néanmoins que cette virtualité donne également aux infographistes l'occasion de pouvoir, toujours dans une logique de développement mondain, exploiter plus aisément cette figure ; ce qui, là aussi, pose quelques questions d'ordre éthique. L'apparence d'acteurs décédés, bien que connue du public, a ainsi pu être modifiée, notamment dans le but de rendre le temps diégétique d'un récit cohérent avec son monde. C'est par exemple le cas d'Harold Ramis, dont l'image est reconvoquée au sein du film *SOS Fantômes : L'Héritage* (Jason Reitman, 2021), suite directe du deuxième opus de la franchise « *SOS Fantômes*⁹³ ».

Le film de Jason Reitman s'ouvre ainsi sur un personnage du nom de Callie (Carrie Coon), se retrouvant contraint d'aller s'installer avec ses deux enfants en Oklahoma, dans la vieille maison de son père récemment décédé. En fouillant la bâtisse, les enfants découvrent que leur aïeul n'était autre que le docteur Egon Spengler, l'un des membres fondateurs de l'agence new-yorkaise SOS Fantômes. Ils comprennent également qu'après sa mort, celui-ci s'est transformé en ectoplasme pour les avertir d'un danger à venir. À la fin du film, Egon reprend sa forme visible pour aider sa famille à battre Gozer, le dieu sumérien malfaisant. Parce qu'Harold Ramis, l'interprète d'Egon Spengler dans les deux premiers *SOS Fantômes*, décède en 2014, il est demandé aux infographistes de chez MPC⁹⁴ (Moving Pictures Company) de le ressusciter numériquement. Pour ce faire, des images d'archives figurant un jeune Ramis sont, d'une part, scannées et étudiées pour créer un

• 92 – Cf. Étienne Souriau, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, 1951, p. 233.

• 93 – La franchise comprend aujourd'hui, en plus du film de 2021, quatre longs métrages : *SOS Fantômes* (Ivan Reitman, 1984), *SOS Fantômes 2* (Ivan Reitman, 1989), une suite au troisième film intitulé *SOS Fantômes : La Menace de glace* (Gil Kenan, 2024), ainsi qu'un *reboot* réalisé en 2016 également baptisé *SOS Fantômes* (Paul Feig).

• 94 – MPC est une filiale d'effets spéciaux londonienne fondée en 1974 par Mike Luckwell. Depuis 2004, celle-ci est détenue par l'entreprise française Technicolor Creative Studios SA.

modèle 3D du buste de l'acteur tel qu'il était durant les années 1980. En se basant sur des photographies de personnes âgées, la copie numérique est ensuite vieillie afin que son apparence concorde avec les ambitions du réalisateur [fig. 6]. Ainsi, les infographistes n'ont



Figure 6 – SOS Fantômes : L'Héritage (exposition de l'image modifiée) ; 01:50:56 – Apparence d'Egon Spengler dans le film.



Figure 7 – Harold Ramis en juin 2009 (photographié par Stephin Chernin).

pas eu à restituer l'apparence exacte de Ramis, ou même à redonner à voir une image connue de celui-ci, s'efforçant plutôt d'être « respectueux du personnage d'Egon⁹⁵ ». Il est d'ailleurs précisé sur le site internet de MPC, que le but de l'équipe en charge des effets visuels du film était « d'aboutir à un Egon convenable et reconnaissable par le public, contrastant avec une reconstitution stricte d'Harold Ramis à cet âge⁹⁶ » [fig. 7] mais qui, de fait, passait par un remploi des attributs physiques de l'acteur. Ce n'est, en ce cas,

pas le corps de l'acteur tel qu'il était qui est ici simulé, mais bien une représentation prospective d'un corps semblable au sien, fictionnalisé par des œuvres antérieures ; ou, en somme, le corps vieilli du personnage d'Egon Spengler.

Dans ce contexte, l'autonomisation d'Egon semble donc totale, et cela au détriment de l'acteur auquel il emprunte les traits, qui paraît alors complètement dépossédé du corps qu'il a, à une époque, « fabriqué⁹⁷ » pour le personnage. Toutefois, les possibilités

• 95 – « The question was how to be really respectful to the character of Egon Spengler ». Jason Reitman dans Josh Rottenberg, « How 'Ghostbusters : Afterlife' pulled off its tribute to Harold Ramis », *Los Angeles Times*, novembre 2021, [en ligne].

• 96 – « The target here was an appropriately Egon that would be recognized by the audience as opposed to a straight recreation of Harold Ramus at this age ». Eliza Girling, « How MPC Brought Back the Late Harold Ramis in Ghostbusters : Afterlife », *MPC Film*, juin 2022, [en ligne].

• 97 – « L'acteur se fabrique un corps [...] et c'est dans ce sens là, je crois, qu'il faut comprendre aussi qu'il se fabrique un personnage ». Vincent Amiel, « L'objet premier du cinéma », dans Vincent Amiel &

d'exploitation, c'est-à-dire de manipulation, de ce corps restent en fait assez limitées, puisque le but du procédé est de simuler l'apparence (et donc les propriétés) de la réalité matérielle, afin de créer une image semblable à la réalité « telle qu'elle est perçue à travers l'objectif de la caméra⁹⁸ ». Dès lors, quelle que soit la fantaisie du monde dépeint à l'écran, l'enjeu est de donner à voir des environnements, objets et corps certes référentiels, mais également photoréalistes ou, autrement dit, qui donnent l'impression d'avoir été devant une caméra à un moment donné⁹⁹. La résurrection numérique ne s'écarte donc pas complètement de la contrainte du profilmique (du moins sur les plans formel et idéologique) étant donné qu'elle tente d'en simuler les propriétés en se basant sur des informations effectivement captées à la base par une caméra. Et si pour Lev Manovich « [l']image de synthèse n'est pas une représentation inférieure de la réalité mais celle, réaliste, d'une autre réalité¹⁰⁰ », notons de notre côté que, parce qu'ils combinent les images de synthèse à des informations profilmiques manipulées et recomposées, les personnages ressuscités ne peuvent pas véritablement être considérés comme de « pures » images et ne peuvent, par conséquent, pas ouvrir sur cette « autre réalité ». Ainsi, en conservant une base profilmique dans l'image finale, la résurrection numérique ne semble pas permettre au personnage de s'affranchir totalement de l'acteur lui donnant ses traits.

En servant la construction mondaine et, par ce biais, le marché de la nostalgie, la résurrection numérique semble finalement avoir trouvé son plein emploi. Le procédé est en effet devenu, depuis les années 2010, un outil important des franchises cinématographiques, celles-ci ayant pour ambition de rendre crédibles et cohérents leurs univers fictionnels. Or, cela passe bien souvent par le réinvestissement de références textuelles et visuelles ayant construit ces univers – l'une de ces références étant, nous l'avons vu, le personnage filmique ou, plus spécifiquement, son apparence. De surcroît, si l'on suit la logique économique guidant en grande partie ce réinvestissement référentiel, la résurrection numérique paraît s'appliquer avec davantage de pertinence à une figure très spécifique, une figure se situant à

Jacqueline Nacache & Geneviève Sellier & Christian Viviani (dir.), *L'acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2007, p. 9.

• 98 – « For what is faked, of course, is not reality but photographic reality, reality as seen by the camera lens ». Lev Manovich, « Cinema and Digital Media », dans Hans Peter Schwarz & Jeffrey Shaw (dir.), *Media art perspectives*, Karlsruhe, Éditions ZKM, 1996, [en ligne], p. 6.

• 99 – « Résultat : un réalisme d'un genre nouveau que l'on pourrait décrire comme "quelque chose qui a tout l'air de s'être produit alors que c'était réellement impossible" ». Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 518.

• 100 – *Ibid.*, p. 368.

la croisée de l'acteur et du personnage de fiction, et dont l'image corporelle, puisqu'elle est parvenue à structurer toute une partie de l'industrie hollywoodienne, est d'une importance littéralement capitale. Cette figure, c'est la star.

Chapitre III

Ressusciter la star

Inscrivant sa pensée dans une perspective socio-sémiotique, l'historien du cinéma Richard Dyer, notamment connu pour ses travaux sur la star, analyse le statut social de cette dernière de la façon suivante :

Une star est comme un personnage de roman, en ce qu'elle est la représentation d'un être humain [...]. Parce que les stars existent dans le monde, il est possible de croire qu'elles sont plus réelles que les personnages de fiction. C'est ce qui empêche de voir qu'une star est une image produite.¹⁰¹

La star se situe en effet à la croisée d'une personne véritable et d'un personnage fictionnel. Son existence n'est alors qu'un « support¹⁰² » permettant, entre autres choses, de construire son mythe. L'une des particularités de la star réside également dans le fait que son existence ne dépend pas nécessairement de la pérennité de la personne véritable lui donnant corps (ou plutôt apparence), celle-ci servant surtout de relais pour l'identification des spectateurs. Ainsi, parce que la star est une « image produite », son existence, voire sa « présence¹⁰³ », paraît éternelle. Cette image – et donc cette éternité – repose néanmoins sur deux choses : sur ses modalités de production, essentiellement médiatiques¹⁰⁴ et, pour le coup, tributaires d'un corps matériel à médiatiser ; et sur l'empreinte que peut laisser cette médiatisation dans l'esprit des spectateurs¹⁰⁵. Nous pouvons dès lors interroger la manière dont les images de synthèse se sont emparées de ces conditions d'existence de la star pour, ensuite, voir comment, à l'inverse, la résurrection numérique a pu servir ces mêmes conditions d'existence.

• 101 – Richard Dyer (dir.), *Le star-système hollywoodien, suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels étrangers », 2004, p. 15.

• 102 – Flavio De Bernardinis, « Le “psychique” du rôle », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet (dir.), *op. cit.*, p. 97.

• 103 – « L'étoile en tant qu'entité physique et la star en tant que vedette cinématographique partagent donc un même phénomène consistant à donner à percevoir la présence d'un événement absent ». *Ibid.*

• 104 – Cf. Paul McDonald, *The star system. Hollywood's production of popular identities*, Londres, Wallflower Press, 2000.

• 105 – Les images des stars informent « l'imaginaire collectif au moins autant qu'elles sont déterminées par celui-ci ». Charles-Antoine Courcoux & Gwénaëlle Le Gras & Raphaëlle Moine (dir.), *L'âge des stars. Des images à l'épreuve du vieillissement*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et théorie du Cinéma », 2017, p. 9.

III. 1. Reconnaître l'icône : une chance pour la représentation de synthèse

En faisant perdre une part de ce qui, habituellement, liait indiciellement le personnage filmique à la réalité et, de surcroît, en faisant de l'acteur une figure à l'apparence arrêtée¹⁰⁶, médiatiquement circonscrite à la fiction, la résurrection numérique semble avoir permis au personnage de s'émanciper, de se libérer du corps auquel il était justement rattaché de manière indicielle – ce personnage n'ayant plus qu'un rapport de ressemblance avec l'acteur lui donnant ses traits. Comme évoqué précédemment, c'est cependant la « qualité » de cette ressemblance qui va déterminer l'acceptabilité de ce personnage. Car, pour être crédible, son apparence doit en effet s'approcher au plus près de celle de l'acteur dont on veut remobiliser l'image mais, surtout, être suffisamment « réaliste », pour ne pas dire « photoréaliste », aux yeux des spectateurs. L'admissibilité d'un personnage issu d'une résurrection numérique a donc tout de même à voir avec la réalité ou, plus exactement, avec une certaine représentation de celle-ci. Or, parce que la star est une image signifiante¹⁰⁷ et directement identifiable¹⁰⁸, il est intéressant de voir comment celle-ci a servi les premières expérimentations de résurrections numériques qui, alors, ne s'attachaient pas vraiment au réalisme de leurs représentations – du moins tel qu'entendu aujourd'hui.

C'est en 1987, au sein du court métrage expérimental *Rendez-vous in Montréal*, que les chercheurs en informatique Nadia Magnenat-Thalmann et Daniel Thalmann modélisent les premiers êtres humains en images de synthèse. L'objectif des chercheurs étant de rendre acceptables leurs figures numériques¹⁰⁹, le choix est fait de leur conférer des apparences facilement identifiables. Le film donne alors à voir les stars Humphrey Bogart et

• 106 – « Le digital perturbe donc le régime mimétique de l'image photoréaliste. La figuration iconique du réel perd une part de sa proximité et de sa crédibilité indicielle, dès lors que la captation de ce réel se mêle à sa synthèse au creux des nouvelles images ». André Gaudreault & Philippe Marion, *op. cit.*, p. 141-142.

• 107 – « La star produit du sens dans un film parce qu'elle est une image déjà signifiante ». Richard Dyer (dir.), *Le star-système hollywoodien, suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, *op. cit.*, p. 87.

• 108 – Selon Jean-Marc Leveratto, la star serait en effet un « corps mémorisé par le spectateur ». Jean-Marc Leveratto, « De "l'étoile" à la "star". L'acteur de cinéma et la naissance du film de qualité », dans Vincent Amiel & al. (dir.), *op. cit.*, p. 74.

• 109 – « We have always wanted to create electronic actors. In our previous film *Dream Flight* [*Vol de rêve* (Philippe Bergeron & Nadia Magnenat-Thalmann & Daniel Thalmann, 1982)], we developed an imaginary being called Hippie who was made out of wire. He was very simple, but he had emotions. But we wanted to create real actors so that we could simulate all their movements and expression completely by computer ». Nadia Magnenat-Thalmann dans Alain Parent, « Making of *Rendez-vous in Montréal* », 1987, dans daniel Thalmann, *Making of RdV*, [vidéo], YouTube, 2015, [en ligne], 00:02:37.

Marilyn Monroe « qui sont mortes, mais [...] qui avaient hâte de revenir parmi nous [...] afin de faire des choses qu'elles n'ont pas nécessairement fait dans la réalité¹¹⁰ » [fig. 8]. Ainsi, il y a là une reconnaissance de l'opération de résurrection, d'ailleurs plus assumée que celles dont nous avons discuté précédemment, qui pourtant sont réalisées bien plus tard et qui, sur le plan de la qualité mimétique, se distinguent moins fortement de la figure originelle à reconvoquer. Or, en modélisant des personnalités à la silhouette iconique les Thalmann s'assurent que les spectateurs puissent les reconnaître de façon à les assimiler à des êtres humains¹¹¹ – ce qui s'avérera être une réussite¹¹². Cela dit, les chercheurs s'inscrivent en fait dans une longue tradition de



Figure 8 – *Rendez-vous in Montréal* ; 00:04:11 – Modèle numérique de Marilyn Monroe.

la caricature du cinéma d'animation. Ce qui semble nouveau ici, c'est donc davantage le statut conféré à l'image de synthèse – dont on a l'impression qu'elle pourrait se substituer à l'image réelle et, à terme, se passer des acteurs tout en les convoquant à l'écran – que la forme de la figure en elle-même. À cet égard, Isabelle Rieusset-Lemarié explique que :

Même s'il joue de l'aura de son modèle, le clone de synthèse de Marilyn Monroe cherche moins à réveiller le caractère sacré d'une véritable relation idolâtre à l'image qu'à exploiter le pouvoir symbolique de la star. Si culte il y a dans cette démarche, c'est plutôt celui de l'innovation esthétique et technique que du clone de synthèse en tant que tel.¹¹³

• 110 – « There are these two great legendary stars who are dead, but [...] they longed to return to us [...] to do things that they have not necessarily done in reality ». *Ibid.*, 00:00:31.

• 111 – « In our new film, if people couldn't recognize the actors that we were attempting to represent, it would have been disastrous, so that was a big challenge ». *Ibid.*, 00:03:20.

• 112 – Daniel Thalmann explique en effet que le film eu « un succès inattendu [...]. Tous les journaux en ont parlé, pas seulement la Presse, le Devoir, ou la Gazette, mais le Globe and Mail, le New York Times, ou le Monde, en France. Le film a été diffusé sur plus de cent chaînes de TV et même dans les avions comme ceux de Singapore Airlines. On nous interviewa dans de nombreuses émissions de Radio Canada, à NHK News au Japon, à la BBC, etc. ». Daniel Thalmann dans Jean Vaucher, « Daniel Thalmann », *DIRO – 40 ans et toujours à l'avant-garde*, 2006, [en ligne].

• 113 – Isabelle Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999, p. 133.

Ainsi, ce que les modèles numériques d'Humphrey Bogart et de Marilyn Monroe questionnent ici, c'est le rapport qu'entretient le public contemporain avec les images de synthèse ou, pour être plus précis, avec le « réalisme » de leurs représentations. C'est en effet à une certaine image de ces stars à laquelle nous avons affaire, une image qui, alors, ne correspond pas à une représentation « exacte » (c'est-à-dire photoréaliste) de celles-ci. Mais même si nous ne croyions aucunement au fait que cette image a un jour été enregistrée par une caméra (nous faire croire cela n'est d'ailleurs pas son but), nous avons malgré tout tendance à admettre la figure qui nous est présentée en tant que forme humaine¹¹⁴ ; et cela passe par le « pouvoir symbolique de la star » énoncé par Isabelle Rieusset-Lemarié.

Ce que la chercheuse dit en substance, c'est qu'en se servant d'une image connue de tous, la résurrection numérique peut, dans un certain contexte – ici technologique – se dispenser d'être semblable à la réalité. Puisque Marilyn Monroe, pour ne citer qu'elle, est la star par excellence, reproduire sa silhouette caractéristique contribue à nourrir son image. Aussi, l'existence de la star étant principalement médiatique, le spectateur est amené à être moins critique envers sa représentation de synthèse, dont le caractère factice s'avoue en quelque sorte. Or, c'est curieusement l'inverse de ce que l'on avait l'impression de comprendre dans les chapitres précédents, où seule l'indistinction entre l'image de synthèse et l'image « traditionnelle » semblait faire accepter le subterfuge. Comme remarqué juste avant, cela tient en réalité au contexte dans lequel ces images sont produites, car en 1987, le photoréalisme est techniquement impossible à atteindre, faute notamment d'ordinateurs assez puissants¹¹⁵. Il faut donc, pour les infographistes, qui à cette période sont d'abord des expérimentateurs, aller sur un autre terrain que celui du réalisme photographique (n'étant même pas envisagé comme tel à ce moment là). En somme, ce que nous montre le film des Thalmann, c'est que le réalisme des images de synthèse n'est en fait qu'un mode de représentation parmi d'autres¹¹⁶. Et même si c'est aujourd'hui la voie la plus fréquemment empruntée par l'industrie hollywoodienne, ce n'est pas non plus la seule.

• 114 – Comme le note Ondine Bréaud, « [l]e réalisme [...] induit [...] l'idée que l'œuvre est chargée d'une forte visée référentielle, que l'apparence physique de "l'objet" soit traduite de façon fidèle ou non ». Ondine Bréaud, *op. cit.*, p. 73.

• 115 – Cf. Laurent Jullier & Cécile Welker, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017.

• 116 – « [L]e concept de réalisme n'a pas grand-chose à voir avec l'intention mais signifie bien : participation à un certain mode de représentation ; désigner des réalités tangibles n'est pas suffisant ». Ondine Bréaud, *op. cit.*, p. 76.

Au début du documentaire *Listen to me Marlon* (Stevan Riley, 2015), apparaît un visage ou, plus précisément, le scan tridimensionnel du visage de Marlon Brando. Traduite visuellement en un nuage de points bleutés navigant, au gré de ses expressions faciales, dans un noir abîmé [fig. 9], la star digitalisée y déclame ses réflexions sur l’art actoral et sur son avenir proche. Pour réaliser cette séquence, l’équipe en charge des effets spéciaux retravaille, notamment par le biais de la *performance capture*, un scan de la star originellement obtenu à l’aide d’un logiciel rudimentaire qui avait été laissé à l’abandon. Comme le précisent Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary à ce propos :

[U]n nouveau logiciel (*Faceshift*), a permis de “nettoyer” les anciennes images de leurs imperfections techniques ; et un autre acteur, anonyme, en rejouant en *play-back* les mimiques de Brando, animait de façon posthume le “masque” digital élaboré avec les traits de la star (qui ressemblait fort à un véritable masque mortuaire) afin d’obtenir des mouvements plus fluides.¹¹⁷

Ainsi, en dépit d’un corps devenu immatériel, d’un visage transformé en un résidu de poussière numérique et d’une identité actorale – pourtant si spécifique – partiellement spoliée, l’image de Brando demeure ; une image relevant certes du schématisme mais qui, du fait de son caractère signifiant¹¹⁸, et parce qu’elle se base sur un scan original de la star (lui étant alors rattaché de manière indicielle), est difficilement dissociable de cette dernière. En



Figure 9 – *Listen to me Marlon* ; 00:02:01 – Restitution du scan tridimensionnel du visage de Marlon Brando.

se présentant comme « le “concept abstrait” de la star et, en conséquence, de sa personnalité¹¹⁹ », cette image vient effectivement une nouvelle fois la caractériser, lui donner une valeur symbolique. Comme pour les modèles numériques d’Humphrey Bogart et de

• 117 – Christophe Damour & Arnaud Duprat & Hélène Valmary (dir.), *Paradoxes sur l’acteur numérique. Jeux, corps, personas*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « PUR-Cinéma », 2022, p. 13.

• 118 – « By image [...], I do not understand an exclusively visual sign, but rather complex configuration of visual, verbal and aural signs. This configuration may constitute the general image of stardom or of a particular star ». Richard Dyer (dir.), *Stars*, Londres, British Film Institute, 1998 (1^{ère} édition 1979), p. 34.

• 119 – Bärbel Sill, *Le star system. Du cinéma hollywoodien classique (1930-1960) à sa renaissance dans les années 80*, Berne, Peter Lang, 2005, p. 40.

Marilyn Monroe, plutôt qu'une image de la star que l'on connaît, c'est donc une image de celle-ci que l'on reconnaît qui est exposée au spectateur. Là encore, les infographistes n'ont pas eu à représenter la star de manière photoréaliste. En revanche, à la différence de *Rendez-vous in Montréal*, le film de Stevan Riley n'a pas été réalisé dans les années 1980, mais bien en 2015, soit la même année que *Fast and Furious 7*, dont nous avons parlé dans le chapitre précédent. Le retard technologique ne peut alors pas expliquer la raison pour laquelle les infographistes ont décidé de représenter Marlon Brando de cette manière. Et si nous pourrions mettre le manque de « réalisme » du modèle de synthèse de star sur le compte de la contrainte budgétaire du film (étant une production hautement moins coûteuse que *Fast and Furious 7*), en réalité, il n'en est rien, car c'est plutôt une vision artistique qui a guidé cette représentation :

La force visuelle de ces images, dont l'effet a été volontairement créé par les animateurs des années 2010 pour restituer les circonvolutions de la pensée et de la mémoire d'un acteur au crépuscule de sa vie, est assez saisissante, dans la mesure où l'instabilité des petits points bleus qui composent le visage de Brando à la manière d'une mosaïque numérique, produit un "effet poussière", comme si les pixels étaient balayés par le vent.¹²⁰

Une fois de plus, et comme l'explique Ondine Bréaud, cela montre que le réalisme n'est qu'« un des régimes possible de la figuration¹²¹ » par le numérique, que le schématisme de la représentation (qui n'enlève rien à l'identification de ce qui nous est montré) peut aussi être au service d'une esthétique et donc d'un discours à propos de ces techniques. Ici, le fait que Brando soit décédé semble pleinement assumé, son absence étant, d'une certaine manière, rendue visible à l'image. Étant donné que le scénario et la mise en scène de l'introduction du film de Stevan Riley intègrent les caractéristiques techniques liées aux nouvelles technologies, le spectateur assiste ainsi à ce que Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary ont appelé la « poétique du numérique¹²² ». L'ambition artistique de *Listen to me Marlon* semble toutefois aller à l'encontre, du moins sur le plan idéologique, de ce à quoi renvoie généralement la star, c'est-à-dire un élément constitutif de l'industrie cinématographique, et notamment de sa dimension économique.

• 120 – Christophe Damour & al. (dir.), *op. cit.*, p. 14.

• 121 – Ondine Bréaud, *op. cit.*, p. 73.

• 122 – La phrase qui introduit l'idée exposée par les auteurs paraphrase la manière dont ces derniers définissent cette idée. Christophe Damour & al. (dir.), *loc. cit.*

III. 2. L'économie du réalisme : les enjeux de la publicité

Les marques n'ont, de toute évidence, pas manqué de se servir des technologies numériques pour redonner vie aux stars hollywoodiennes et, ainsi, vendre leurs produits en jouant sur l'attachement émotionnel que les spectateurs entretiennent avec leurs idoles. Comme pour infirmer l'idée développée par Isabelle Rieusset-Lemarié à propos des figures de *Rendez-vous in Montréal*, dans le cadre de publicités, les doubles numériques des stars ont en effet pour objectif de « réveiller le caractère sacré d'une véritable relation idolâtre à l'image¹²³ » ; ; comme si, en un sens, cette relation était déterminée par le photoréalisme de la représentation alors en jeu ici. Dans un spot réalisé en 2014 par Daniel Kleinman et Rattling Stick, Audrey Hepburn est par exemple ressuscitée au moyen de l'imagerie de synthèse afin de promouvoir la marque de barres chocolatées Dove [fig. 10]. C'est en se basant sur des images déjà existantes de la star que les infographistes de Framestore¹²⁴ parviennent à créer le modèle numérique de celle-ci. Ces images ne donnant cependant aucune information sur les objectifs ou échelles de plans utilisés, l'équipe en charge des effets visuels est contrainte



Figure 10 – *Galaxy chocolate ad.* ; 00:00:27 – Double numérique et photoréaliste d'Audrey Hepburn.

d'ajuster manuellement le modèle sous tous ses angles¹²⁵. Ainsi, selon Grant Walker, le directeur technique du projet, des centaines de clones alternatifs de la star ont été créés ; chacun d'eux « se rapprochant davantage d'une version capturant non seulement le mouvement, mais également les émotions d'Audrey¹²⁶ ».

• 123 – Isabelle Rieusset-Lemarié, *loc. cit.*

• 124 – Framestore CFC est une entreprise britannique fondée en 2001 et spécialisée de la production d'effets visuels.

• 125 – « As there was no technical lens information or measurements available for such old footage, it was quite an inexact science, involving tirelessly tweaking to refine the model from every possible angle. « Chauffeur. Galaxy/Dove », *Framestore*, février 2017, [en ligne].

• 126 – « We had hundreds and hundreds of iterations, each one getting closer to a version that captured not just the movements but the feeling of Audrey ». Grant Walker dans David Pring-Mill, « Endearing Effets »,

On peut se demander si, d'un point de vue éthique d'abord, la recherche du double « parfait¹²⁷ » de la star par la démultiplication de son image ne va pas à l'encontre de la singularité de celle-ci en tant que personne sensible, mais également en tant que mythe à préserver. Il est en outre intéressant de noter que la « capture » énoncée par Grant Walker relève du champ lexical de la photographie. Or, pour certains, celle-ci serait difficilement conciliable avec le principe (avoué) de retouche¹²⁸. Mais cette association semble justement témoigner du désir des infographistes de sublimer leur modèle qui, en réalité, ne peut s'approcher de l'apparence d'Hepburn, c'est-à-dire n'être reconnaissable que par la retouche, l'ajustement ou la manipulation – qui sont d'ailleurs consubstantiels à l'élaboration générale de la star¹²⁹. Comme l'explique Daniel Bougnoux après avoir constaté le caractère « impérieusement référentiel de la photographie¹³⁰ » :

Il arrive [...] que [celle-ci] cherche à reconstituer l'idole en nous tantalissant avec la star [...]. Elle mime dans ce cas la peinture, la sculpture, quand sa vocation semble ailleurs, vers l'attache de la figure et du fond, et une saisie fragmentée et partielle des apparences.¹³¹

La synthèse numérique s'inscrivant, pour un auteur comme Lev Manovich par exemple, dans la continuité de la peinture¹³², on peut dire que les infographistes ne font ici que perpétuer, voire prolonger, l'utilisation de la photographie décrite par Bougnoux. Sans compter que le modèle numérique de la star se base justement sur des fragments de films, mais également sur

DMNews, février 2022 [en ligne].

• 127 – « The VFX process started with an exhaustive search for the perfect Audrey Hepburn™ double ». « Chauffeur. Galaxy/Dove », art. cit.

• 128 – Si Christian Metz explique par exemple que « [c]'est une entreprise abrupte que de truquer une photographie (unique, et de plus fixe), car la représentation qu'elle donne de son objet est réputée rigoureusement analogique et tire de là son régime spécifique de fonctionnement social » (Christian Metz, *op. cit.*, p. 404), Tom Gunning nuance cette affirmation en indiquant que « la photographie traditionnelle dispose aussi de procédés pour amoindrir, ignorer, voire anéantir l'indicialité. Certes, si les procédés numériques peuvent accomplir ces altérations plus vite et de façon moins criante, on ne saurait trouver une différence absolue entre les photographies numérique et argentique » (Tom Gunning, *op. cit.*, p. 3). L'auteur précise également « qu'une photographie ne peut dire la vérité que si elle est également capable de mentir. Autrement dit, sa prétendue vérité reste une allégation, laquelle recouvre toujours une suspicion de tromperie, même si le mode par défaut est la confiance ». *Ibid.*, p. 5.

• 129 – « Le cinéma rechigne toujours à nous révéler un visage de star dans sa vérité nue ». Edgar Morin, *Les stars*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1972 (1^{ère} édition 1957), p. 42.

• 130 – « L'épreuve photographique est une preuve, un certificat de réalité. Et son trucage éventuel n'est jamais qu'un hommage rendu à cette vertu de constat, impérieusement référentielle ». Daniel Bougnoux, *La crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006, p. 55.

• 131 – *Ibid.*, p. 58.

• 132 – Le cinéma ne serait, pour Lev Manovich, « plus un ciné-œil mais un ciné-pinceau ». Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p. 527.

des photographies de presse la figurant¹³³. Il en résulte alors une sorte de mosaïque d'Audrey Hepburn, combinant plusieurs esthétiques cinématographiques – et donc plusieurs représentations de celle-ci – à l'esthétique lissée de l'image de synthèse. Mais puisque le modèle d'Hepburn se base en grande partie sur des photographies permettant aux infographistes de trouver le plus d'angles de prises de vues possible de la star, le rapprochement de la « capture » et du « mouvement » établie par Grant Walker paraît illogique. Théoriquement, c'est en fait à une sorte de travail d'animation (si ce n'est de réanimation) de l'image de la star auquel nous avons affaire ici – une problématique sur laquelle nous reviendrons plus en détail dans la deuxième partie de ce mémoire.

En somme, et malgré leurs contradictions, ce que nous montrent les discours promotionnels de Framestore, c'est que la star est un produit économique – en témoigne le *trademark symbol*¹³⁴ qui suit le nom d'Audrey Hepburn sur le site du studio d'effets spéciaux. Mais à la différence d'autres produits, la star a l'avantage d'exprimer une puissante réalité d'affects se traduisant physiquement. Et recréer ce qui physiquement distingue Hepburn, soit, en étant quelque peu réducteur, ses yeux et son sourire, est justement l'un des principaux enjeux esthétiques et techniques du projet¹³⁵. En plus de sa seule apparence formelle, c'est véritablement ce qui caractérise la star, ce qui produit du sens pour le spectateur, qui est ici recherché¹³⁶. Comme le souligne Mike McGee, le directeur de création chez Framestore :

Nous ne pouvions pas prendre l'option facile de filmer un sosie et de dissimuler les nuances disparates à travers les ombres et les angles de caméra parce que, premièrement, Audrey était la star absolue de la publicité, il nous était donc impossible de la mettre de côté ; deuxièmement, en tant que symbole ultime de la beauté, la probabilité d'obtenir un mariage presque parfait était nulle.¹³⁷

• 133 – « The 3D team built the model of Hepburn, making use of the star's entire feature film catalogue, plus all available press and documentary photographs as reference ». « Chauffeur. Galaxy/Dove », art. cit.

• 134 – Aux États-Unis, le *trademark symbol* ou TM désigne une marque d'usage non déposée. Notons qu'en Europe, seules les marques déposées ou ® sont prises en compte par la loi.

• 135 – « Creating a photo-real woman is a difficult undertaking, said Walker, but it's even more challenging when the goal is to recreate one of the world's most recognizable women. People are familiar with Hepburn's distinctive eyes and smile ». David Pring-Mill, art. cit.

• 136 – L'utilisation de la musique originale du film *Diamants sur canapé* (Blake Edwards, 1961) au sein de la publicité confirme par ailleurs cette idée. Puisque l'apparence d'Hepburn ne correspond pas exactement à celle que l'on retrouve dans le film d'Edwards – mais plutôt à celle plus juvénile du film *Vacances romaines* (William Wyler, 1953) – on comprend effectivement qu'il y a ici une association d'éléments signifiants, issus de la « marque Audrey Hepburn », servant la marque Dove.

• 137 – « We couldn't take the easy option of filming a lookalike and disguising mismatched nuances through shadows and camera angles because, first, Audrey was the absolute star of the show and there was no hiding her in a dark corner ; second, as the ultimate symbol of beauty, the likelihood of casting a near-perfect match was

Cet idéal à atteindre – qui, évidemment, a aussi trait au photoréalisme de la figure simulée – entre ainsi en connivence avec le fonctionnement classique du *star system*, où la star féminine est érigée, selon Laura Mulvey, en un « produit parfait¹³⁸ ». Dès lors, la beauté de la star, que l'on veut reproduire ici, et qui passe par l'attention portée à certains ses traits signifiants, est stylisée et fragmentée pour devenir la « destinataire directe du regard du spectateur¹³⁹ ». De surcroît, en voulant ancrer le modèle numérique d'Audrey Hepburn dans une représentation historiquement déterminée de la star, les infographistes n'ont, en réalité, et parce que cette représentation résulte d'une association de plusieurs rôles, fait qu'objectiver une vision subjective d'Hepburn (au point même de ne pas véritablement lui conférer une apparence lui ressemblant totalement). Par ce biais, la star « assume » en quelque sorte un élément qui, jusqu'alors, était sous-jacent dans toute l'histoire du *star system*, et cela dans une publicité.

Cette idée selon laquelle la résurrection numérique ne serait qu'un nouvel outil du *star system* peut également s'illustrer au sein d'une publicité que Dior produit en 2011 pour promouvoir l'un de ses parfums. Pour ce faire, l'entreprise de mode engage le réalisateur Jean-Jacques Annaud, qui tourne au château de Versailles avec l'actrice sud-africaine Charlize Theron, égérie de la marque à cette époque. La publicité la met alors en scène en train de tenter de se frayer un chemin dans une foule de mannequins se préparant à un défilé. Elle y croise ainsi la route de plusieurs stars hollywoodiennes telles que Grace Kelly, Marlene Dietrich ou Marilyn Monroe, toutes trois modélisées en images de synthèse. En plus de hisser son égérie au même niveau que les monstres sacrés du cinéma, Dior se sert de ces stars pour mettre en avant l'universalité de son produit de beauté¹⁴⁰ ; traversant les époques et outrepassant la mort. Dans ce cadre, les images des stars s'étendent au profit de l'entreprise, qui les transforme alors en sortes de produits dérivés. L'idée de « star-marchandise¹⁴¹ », développée par Edgar Morin, prend donc tout son sens ici, car les images des stars semblent

nil ». Mike McGee, « How we resurrected Audrey Hepburn™ for the Galaxy chocolate ad », *The Guardian*, octobre 2014, [en ligne].

• 138 – « She is no longer the bearer of guilt but a perfect product ». Laura Mulvey, « Visual pleasure and narrative cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, 1975, p. 14.

• 139 – « [Her] body, stylised and fragmented by close-ups, is the content of the film and the direct recipient of the spectator's look ». *Ibid.*

• 140 – Comme l'explique Maggipinto Salvadori, « [e]n utilisant les représentations de ses actrices et stars hollywoodiennes Dior s'impose, il montre sa supériorité, notamment face à Chanel, et l'universalité de son parfum qui traverse les époques et même la mort ». Maggipinto Salvadori, « Analyse de plusieurs spots publicitaires autour de DIOR "J'adore" », *Éducation aux médias*, mai 2013, [en ligne], p. 4.

• 141 – Edgar Morin, *op. cit.*, p. 134.

véritablement relever d'une fabrication en série, leur multiplication permettant d'obtenir les faveurs d'un large public.

Malgré les questionnements moraux que cela peut poser, il est en fait assez cohérent de voir des stars classiques être utilisées de cette manière car, en plus d'avoir toujours eu un intérêt lucratif, leurs images ont également toujours eu des « des histoires, des histoires débordant de la vie des stars¹⁴² ». Pour certains, c'est même le débordement de cette vie qui permettrait à la star d'être réellement consommable¹⁴³ ; ce qui pourrait par exemple expliquer pourquoi l'image d'une star comme Marilyn Monroe a acquis un sens nouveau après sa mort, la faisant passer de la *playmate*¹⁴⁴ sulfureuse au mythe contemporain (sexualisé certes, mais intouchable)¹⁴⁵. Il est d'ailleurs intéressant de noter que la première vedette hollywoodienne serait née d'un mensonge faisant croire à sa mort. C'est en remobilisant son image, en fixant l'attention du public sur sa résurrection factice, que la star et sa notoriété se seraient effectivement créées¹⁴⁶. Ce qui change avec la résurrection numérique ce sont ainsi les possibilités – plutôt que les modalités – d'exploitation des images passées de la star. Car si ces images, sur lesquelles le *star system* capitalise, restent économiquement valables, même après le moment où elles ont été produites, force est de constater que celles-ci sont limitées en nombre, l'image de la star se modifiant en même temps que la star vieillit¹⁴⁷. Ce qu'ouvre le numérique en termes de possibilités, c'est donc bien l'exploitabilité de la star, devenant presque infinie puisque ses images peuvent théoriquement toutes être remobilisées à échelles égales et dans n'importe quel contexte. On peut néanmoins se demander si, face à cela, et comme évoqué plus tôt, l'aura de la star peut être altérée.

• 142 – « Star's images have histories, and histories that outlive the star's own lifetime ». Richard Dyer, *Heavenly Bodies : Film Stars and Society*, Londres, Routledge, 2004 (1ère édition 1986), p. 3.

• 143 – Cf. Michel Chion, « Forme humaine », *Cahiers du cinéma*, n° 407-408, 1988, p. 98.

• 144 – Une *playmate* est une femme ayant posé comme modèle pour le magazine de charme Playboy.

• 145 – Cf. Richard Dyer (dir.), *Le star-système hollywoodien, suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, op. cit.

• 146 – C'est le journaliste Terry Ramsaye qui, le premier, soutient qu'en 1910, un certain Carl Laemmle, patron d'une compagnie cinématographique indépendante, en annonçant le décès de l'actrice Florence Lawrence puis en démentant l'information de manière quelque peu spectaculaire, aurait fixé l'attention du public sur sa vedette. Suite à cela, l'actrice serait devenue une valeur de spéculation commerciale. Cf. Terry Ramsaye, *A Million and One Nights : A History of the Motion Picture*, New York, Simon & Schuster, 1964 (1^{ère} édition 1926), p. 523-524.

• 147 – Les stars « sont non seulement confrontées au passage du temps, mais aussi aux images enregistrées de leur passé, des images qui rendent tangibles les jalons d'un parcours structuré par le temps ». Charles-Antoine Courcoux & al. (dir.), op. cit., p. 11-12.

III. 3. Le *deepfake* ou les dérives du numérique

Le *deepfake*, ou hypertrucage en français, est un mot-valise désignant une technique de manipulation numérique reposant sur l'intelligence artificielle, et notamment sur l'apprentissage par réseau neuronal informatique. Contraction de *deep learning* et de *fake*, le *deepfake* consiste, dans son usage le plus commun, à synthétiser plusieurs fichiers vidéo pour obtenir un nouveau contenu audiovisuel¹⁴⁸. Concrètement, la technique permet par exemple de remplacer le visage d'une personne par celui d'une autre, tout en gardant les expressions faciales de la première personne. C'est d'ailleurs notamment pour ce genre d'usage que certains considèrent que le *deepfake* relèverait de la « post-vérité¹⁴⁹ », soit de l'altération volontaire de la vérité montrée dans le but d'orienter les émotions individuelles¹⁵⁰. Mais, comme nous l'avons déjà vu, cette « vérité » serait en fait liée à une certaine appréhension de la photographie, dont le caractère indiciel et iconique certifierait l'authenticité de ce qui y est représenté¹⁵¹. Le *deepfake* n'a cependant, et malgré son accessibilité¹⁵², pas encore été véritablement exploité par l'industrie hollywoodienne, mais plutôt de manière expérimentale par les infographistes (professionnels et amateurs). Comme le précise en effet Damien Fagnou, vice-président responsable de la technologie et de l'infrastructure aux services de production chez Technicolor :

Ce que l'on voit sur internet avec les *deepfakes*, ce sont des fichiers d'une basse résolution. C'est à l'opposé du spectre de ce qui est fait pour le cinéma, où tout est

• 148 – Robert Chesney & Danielle Citron, « Deep Fakes : A Looming Challenge for Privacy, Democracy, and National Security », *California Law Review*, vol. 107, 2019, p. 4.

• 149 – Xavier de La Porte, « Le “deep fake” : vers la fin de la vérité dans l'image numérique ? », *France Inter*, mai 2019, [en ligne].

• 150 – « Le débat sur la révolution numérique a largement abordé ses effets sur la prétendue vérité de la photographie, soit dans un esprit paranoïaque (“on va manipuler les photographies pour fabriquer des preuves de choses qui n'existent pas et de là bernier la population”), soit dans un esprit disons schizophrène (qui nous pousse à nous féliciter d'un affranchissement des images photographiques de toute prétention de vérité, dans un monde soi-disant livré au doute et au jeu universel, et qui nous autorise à mille pirouettes sous les voiles de l'illusion) ». Tom Gunning, *op. cit.*, p. 4.

• 151 – « Je parle de “prétendue vérité” [de la photographie] pour bien montrer qu'il ne s'agit pas de quelque propriété inhérente à une photographie, mais bien d'une revendication émise en son nom (et dépendant bien sûr de notre compréhension de ses propriétés inhérentes) ». *Ibid.*

• 152 – L'application FakeApp peut par exemple très simplement produire des hypertrucages par le biais de TensorFlow, un outil d'apprentissage informatique développé par l'entreprise Google.

analysé image par image sur des moniteurs 4K calibrés, et où il faut être certain que tout sera parfait, que ce soit dans la version Blu-ray du film ou encore sur un écran Imax.¹⁵³

En dépit du fait que les vidéos produites au moyen de cette technologie soient principalement diffusées sur internet, il n'est pas rare que celles-ci réinvestissent des séquences tirées de films déjà existants ; le visage d'un acteur se substituant à celui d'un autre.

Des internautes ont ainsi pu modifier, après sa sortie, certaines séquences du biopic *Blonde* (Andrew Dominic, 2022), consacré à Marilyn Monroe. L'image d'Ana de Armas [fig. 11], qui interprète la star dans le long métrage, y est en effet remplacée par celle de son *alter ego* filmique [fig. 12]. Dans ce cadre, un contraste intéressant dans la manière de concevoir l'idée de réalisme et, de surcroît, celle de résurrection, se joue alors. Car en s'éloignant du sujet initial qu'est Ana de Armas pour s'approcher formellement de Marilyn Monroe, dont on retrace la vie, on rend à cette dernière l'apparence qu'on lui connaît, soit son « image de marque » qui, d'un certain point de vue – ayant notamment trait à la fétichisation de la star – est plus cohérente et fidèle à la « vraie » Monroe. Il y a donc ici un paradoxe quant à ce qui « fait vrai » puisque, dans un cas comme dans l'autre, l'image présentée peut théoriquement être considérée comme « réaliste ». Mais, selon le cas de figure, ce réalisme ne dépendrait pas des mêmes facteurs. Car là où l'image de Ana de Armas « fait vrai », c'est dans son rapport direct au monde sensible (on sait que cette image a été filmée par une caméra et que l'actrice a été devant cette caméra), tandis que ce qui fait le « réalisme » de l'image hypertruquée de Monroe, c'est son adéquation



Figure 11 – *Blonde* ; 01:14:52 – Ana de Armas interprétant Marilyn Monroe.



Figure 12 – DeepFake Marilyn Monroe ; 00:00:36 – Visage de Monroe remplaçant celui de l'actrice d'origine.

• 153 – Damien Fagnou dans Maxime Johnson, « Deepfakes : ce qu'en pensent les experts des effets spéciaux », *L'actualité*, février 2018, [en ligne].

avec une certaine « exactitude historique » (on sait que la star avait bien cette apparence) – qui, en réalité, relève d’une construction médiatique mais que le spectateur a intégré comme vraie. Autrement dit, si pour témoigner de la réalité historique de la star, le biopic se repose sur la prise de vues réelles et sa dimension ontologique, le *deepfake* s’appuie, de son côté, sur le rapport d’analogie entretenu avec l’apparence de cette star. Or, étant donnée que l’image produite par le *deepfake* ressemble suffisamment au sujet remobilisé, l’utilisation de cette technologie a fréquemment tendance à inquiéter les commentateurs.

Le *deepfake* est notamment connu pour avoir permis aux utilisateurs de manipuler des films pornographiques et d’y mettre ainsi en scène des stars hollywoodiennes. Comme pour le *star system*, le récit pornographique repose en effet sur une mécanique de fétichisation des corps, et plus particulièrement des corps féminins¹⁵⁴. Par une mise en images de la chair nue, le film pornographique exacerbe la façon dont la star est classiquement représentée ; c’est-à-dire de manière à séduire le spectateur, généralement masculin. Au cinéma, lorsqu’une figure féminine, qui plus est starifiée, lui est montrée par le prisme d’un héros masculin, celui-ci ressent alors, selon Laura Mulvey, un important plaisir visuel¹⁵⁵. Et combiné au texte pornographique, où l’érotisme lui apparaît frontalement, ce plaisir « l’empêche de s’éloigner de l’image se trouvant devant lui¹⁵⁶ » ; celle-ci s’inscrivant presque dans le domaine de l’haptique¹⁵⁷. Or, le *deepfake* comprend, en plus de cela, une dimension interactive, où l’utilisateur peut, au gré de ses envies, imposer l’apparence qu’il désire voir et sexualiser. Si, dans une perspective collectiviste (et optimiste), nous pourrions nous réjouir du fait que cet outil technologique est à la disposition de tous, il est manifeste que, dans le régime de production et de consommation des images actuel (s’inscrivant dans un schéma de pensée patriarcal), cette accessibilité interroge. Ressusciter, dans ce cadre, une star comme Marilyn Monroe, dont l’image est déjà pourvue d’une dimension sexuelle¹⁵⁸, c’est donc, outre la morbidité de la chose, « matérialiser » une vision qui, pour le spectateur,

• 154 – « The aim of the pornographic narrative is to capture and fetishize closeup images of sexual penetration, female expressions of orgasmic pleasure, and images of penile ejaculation ». Barbara Creed, « The cyberstar : digital pleasures and the end of the Unconscious », *Screen*, vol. 1, n° 41, 2000, p. 85.

• 155 – Cf. Laura Mulvey, *op. cit.*, p. 12.

• 156 – « The fact of fetishisation, concealing as it does castration fear, freezes the look, fixates the spectator and prevents him from achieving any distance from the image in front of him ». *Ibid.*, p. 18.

• 157 – « L’espace lisse donc l’espace spécifique de l’art haptique : c’est un espace sans profondeur, un espace d’immédiateté et de contact, qui permet au regard de palper l’objet, de se laisser investir par lui et de s’y perdre ». Mireille Buydens, « Espace lisse/Espace strié », *Les Cahiers de Noesis*, n° 3, 2003, p. 134.

• 158 – Cf. Richard Dyer (dir.), *Le star-système hollywoodien, suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, *op. cit.*

relevait jusqu'alors du fantasme. Nous pourrions même aller plus loin en disant qu'il s'agit là d'une forme de consommation témoignant d'une dérive dans l'appréhension des images à l'ère du numérique. Car cette consommation correspond en fait à un stade très avancé de voyeurisme qui, toute proportion gardée, émane du *star system*. Mais ce qui, par rapport à ce dernier, est nouveau avec le *deepfake*, c'est la dimension interactive (puisque virtuelle) de la star, car il y a désormais une « volonté délibérée non plus de la constater et de la subir mais de l'utiliser, la développer, la conduire et d'en prendre le contrôle¹⁵⁹ ». Il faut néanmoins souligner que cette virtualité scopique¹⁶⁰, même si elle outrepassé toute notion de consentement, a ses limites puisque l'hypertrucage est dépendant du nombre d'échantillons vidéo que le logiciel utilisé aura emmagasiné. En effet, et comme l'explique la journaliste Marion Simon-Rainaud, « [p]lus le volume d'informations saisi dans le programme est important, plus le deepfake sera réaliste¹⁶¹ ». Ce qui veut bien dire le spectateur-créateur ne peut élaborer ses combinaisons qu'en fonction des informations que le logiciel utilisé a en réserve.

Si pour certains le *deepfake* aurait tué la « vérité dans l'image numérique¹⁶² », nous pouvons en fait, et à la suite de Tom Gunning¹⁶³, reconsidérer l'idée même de vérité dans l'image, que celle-ci relève du numérique ou non. Ainsi, pour reprendre les mots de Gabriel Laverdière, « si l'image numérique peut inviter autant et simultanément à croire et mécroire en la réalité qu'elle propose comme référence, il faudrait [maintenant] s'interroger sur les propriétés idéologiques de l'image¹⁶⁴ ». Or, en questionnant notre rapport à la « vérité », ce que paraît mettre à mal la résurrection numérique, c'est également notre rapport au temps, au vivant et, de surcroît, à la mortalité. Ce que nous oblige à étudier la résurrection numérique, c'est finalement une certaine éthique de l'image. Comme le suggère la professeure en études cinématographiques Lucie Roy, il semble en effet primordial de pouvoir « ouvr[ir] la voie à une exploration de la "dé-ontologie" du cinéma¹⁶⁵ ».

• 159 – Charles Thibaut dans Isabelle Rieusset-Lemarié, *op. cit.*, p. 159.

• 160 – La scopophilie correspond au plaisir de posséder l'autre par le regard. Cette pulsion sexuelle dite scopique est définie en 1905 par Sigmund Freud dans *Trois essais sur la théorie sexuelle*.

• 161 – Marion Simon-Rainaud, « Deepfake : mais, au fait, comment ça marche ? », *Les Echos Starts*, avril 2021, [en ligne].

• 162 – Xavier de La Porte, art. cit.

• 163 – Cf. Tom Gunning, *op. cit.*

• 164 – Gabriel Laverdière, *op. cit.*, p. 156.

• 165 – Lucie Roy, *Le pouvoir de l'oubliée. La perception au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2015, p. 144.

– DEUXIÈME PARTIE –

Corps de synthèse et dé-ontologie du cinéma

Lorsqu'en 2010, Steven Spielberg évoque les conditions de tournage de son film *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne* (2011), alors réalisé à l'aide du dispositif de *performance capture*, celui-ci souligne l'apport singulier que la technique exprimerait en matière de perception pour le spectateur :

Quand les journalistes sont venus sur le plateau, ils ont vu les acteurs dans leurs tenues de *performance capture*, mais ils ont également vu, sur de grands moniteurs, le monde et les personnages d'Hergé s'adaptant, en temps réel, aux jeux et aux déplacements de ces acteurs. Ce qui était le plus incroyable, c'était de voir Andy Serkis jouer le capitaine Haddock. On s'arrêtait, et Andy pouvait aller se gratter les fesses ; à l'écran, on voyait alors ce personnage de bandes dessinées qui, transporté en Belgique, se grattait également les fesses. Les gens ont réalisé que ces acteurs étaient entièrement devenus leurs personnages animés, et cela uniquement par la grâce de la technologie que nous utilisons.¹

Ainsi, malgré le manque de ressemblance formelle qu'il peut exister entre Andy Serkis et le capitaine Haddock, Spielberg n'hésite pas à les confondre. À cet égard, Jean-Baptiste Massuet précise que la « nuance entre “ressemblance” et “identité” n'a rien d'anodin² », car en soulevant le problème du rapport que la *performance capture* entretient avec la prise de vues réelles, celle-ci témoigne là encore d'une conception ontologique du dispositif.

• 1 – « When people came to the Tintin set, they saw the actors in their performance capture outfits but they also saw a real-time world on large monitors with real-time Hergé characters moving as the actors were moving and performing. The most amazing thing was that you would see Andy Serkis playing Captain Haddock. We'd stop and Andy might go over and scratch his butt ; on the screen, there is this cartoon character standing around in Belgium scratching his butt. People realised these actors had fully become their animated characters just by virtue of the technology we were using ». Steven Spielberg dans Ian Freer & Robert Gallagher, « Steven Spielberg. Robert Zemeckis. James Cameron. The future of movies », *Empire*, août 2010, p. 68-69

• 2 – Jean-Baptiste Massuet, « Rotoscopie et *performance capture* : pour une réévaluation de l'histoire technologique de la capture de mouvement », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014, p. 46.

Si comme l'affirme le réalisateur, Andy Serkis et sa figure de synthèse ne font plus qu'un, alors ce que l'on voit à l'écran serait effectivement une empreinte, une trace de ce qui a été. Et cela notamment parce que, compris au sein de la base de données informatique produite par les informaticiens et les acteurs, le capitaine Haddock et le monde fictionnel qui l'entoure relèveraient d'une réalité « totale » ; une réalité qu'il est dès lors possible pour Spielberg de cadrer, soit de capturer³. Il y a donc ici une différence d'ordre idéologique par rapport à ce que Michel Chion⁴ énonçait dans son article que nous citons en première partie. Car si le critique pense que la crédibilité de la figure modélisée à l'aide de la *performance capture* dépendrait du nombre d'indices permettant d'identifier son interprétant, Spielberg considère, de son côté, que cette crédibilité tiendrait au degré de conviction perceptive que cet interprétant injecterait dans son jeu. Pour le réalisateur, le dispositif contribuerait en somme à s'éloigner de ce qui permettrait d'identifier l'acteur réel (en dissimulant son apparence), tout en préservant un lien indiciel (de mouvements) entre cet acteur et la figure représentée⁵. Mais si cette figure de synthèse prend l'apparence d'une personne ayant véritablement existé, celle d'un acteur décédé, l'identité de l'interprétant, au même titre que celle de l'interprété, se brouille. Plus qu'un simple personnage, celui-ci doit effectivement incarner un autre interprétant. Dans ce cadre, il faut se demander si le lien indiciel qu'admet la *performance capture* peut être envisagé de la même manière que pour un personnage de synthèse « classique ».

D'une part, nous étudierons la manière dont, sur le plan éthique, la résurrection numérique a été interrogée et a donc interrogé certains discours justifiant son usage. Partant de cela, nous verrons comment ces questionnements ont pu remettre en cause la prétendue liberté de jeu que la *performance capture* conférerait aux acteurs. Nous nous pencherons ensuite sur la nature de cette résurrection, mais également sur celle des images qu'elle produit pour, finalement, voir comment celles-ci ont été appréhendées au regard du contexte discursif dans lequel elles évoluent.

• 3 – Ici, cela marche notamment parce qu'il y a un système de prévisualisation en temps réel qui, par exemple, n'existait pas chez Robert Zemeckis sur *Le Pôle Express* (2004).

• 4 – Cf. Michel Chion, « Un autre corps que le sien », *Positif*, n° 617-618, 2012, p. 68-70.

• 5 – Grant Bollmer parle à ce titre d'« index kinesthésique » pour qualifier l'effet produit par la *performance capture*. Cf. Grant Bollmer, *Materialist Media Theory : An Introduction*, New York, Bloomsbury, 2019.

Chapitre IV

Performance capture et crise d'identité

Nous l'avons vu, la crédibilité de la résurrection numérique tient bien souvent à des procédés analogues à la *performance capture*. En inculquant une présence, une expressivité kinésique propre à l'humain⁶ dans une figure actorielle décédée, une technique comme la *performance capture* semble en effet permettre à cette résurrection de s'écarter de la morbidité à laquelle elle renvoie fatalement, en plus d'apporter une part de vérisimilitude (soit de proximité avec ce que l'on connaît) dans les mouvements qu'elle opère. De cette façon, et comme évoqué précédemment, un acteur peut incarner un personnage dont l'image est immédiatement rattachée à l'apparence d'un autre acteur. Cette apparence confère alors une profondeur textuelle au personnage qui, par ce biais, est directement identifiable par le spectateur. Mais, d'un autre côté, cela paraît arracher au référent décédé une part de son jeu, et donc de son identité ; qui, au demeurant, caractérisent le personnage filmique⁷. Outre le fait de redéfinir ce sur quoi se fonde traditionnellement ce dernier, c'est-à-dire le résultat d'une incarnation devenant objet iconique de la narration⁸, des questions éthiques se posent également ici – n'ayant pas trait qu'à cette dépossession mais aussi au « simple » fait de ressusciter une figure défunte. La légitimité ainsi que les raisons justifiant l'usage d'une telle pratique, qui mettrait à mal le respect que l'on devrait aux personnes décédées et qui remettrait en cause l'identité même de ces êtres ressuscités au moyen du numérique, sont en effet, sur de nombreux plans, interrogées.

• 6 – « Par l'étrange hybridation entre la naturalité du mouvement humain et un corps de synthèse, les dispositifs de capture de performance actuels constituent de puissants vecteurs d'effets de présence ». Renée Bourassa, « Capture de mouvement et illusionnisme : pour une anthropologie de l'effet de présence », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet (dir.), *op. cit.*, p. 78.

• 7 – « Les acteurs transfèrent leur personne dans une version simplifiée d'elle-même ». James Naremore, *Acteurs. Le jeu de l'acteur de cinéma*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014.

• 8 – Cf. Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Cinéma », 2003, p. 86-87.

IV. 1. Ressusciter un corps connu : une affaire d'éthique ?

La mort se trouve, notamment depuis les années 1990⁹, au centre des réflexions éthiques, car en voulant occulter celle-ci au moyen des nouvelles technologies, l'ordre naturel des choses et les préceptes moraux qu'il suppose ont été remis en cause. Ainsi, lorsque la résurrection numérique commence, toute proportion gardée, à se démocratiser au cinéma, cela suscite un vent d'indignation ; qui se traduit aussi bien discursivement que légalement. Sur ce dernier point, soulignons d'une part qu'aux États-Unis, les droits de la personnalité¹⁰ ne dépendent pas de la loi fédérale et varient donc selon les États. Si en Californie ces droits sont par exemple considérés comme une forme de propriété pouvant être léguée post mortem¹¹, dans l'État de New York, ceux-ci disparaissent en même temps que la personne qui en est dépositaire. Dès lors, la transmission du droit à l'image d'un acteur à ses héritiers dépend de son lieu de domiciliation au moment de son décès¹². Si, dans la plupart des cas, l'entourage du défunt est consulté avant d'avoir recours à une résurrection numérique, il arrive également que le droit à l'image d'une personnalité soit détenu par une société privée se permettant de « louer » cette image.

Mais malgré le respect de ce cadre légal par les studios de production, et parce que les vivants se considèrent généralement comme les « gardiens de la mémoire des morts¹³ », un problème d'ordre moral semble se poser pour les commentateurs. Puisque le spectateur entretient une relation affective de « projection-identification¹⁴ » avec l'image de l'acteur,

• 9 – Cf. Beatriz Preciado, « Sexe / genre. Les années trans », dans François Cusset (dir.), *Une histoire (critique) des années 1990. De la fin de tout au début de quelque chose*, Paris, La Découverte, 2020, p. 115.

• 10 – Les droits de la personnalité assurent à la personne humaine, physique ou morale, la protection des attributs de son identité et de son intégrité.

• 11 – En 1985 est adoptée le *California Celebrities Rights Act*, qui permet aux droits de la personnalité d'une célébrité de survivre après sa mort. C'est alors l'article 3344.1 de cette loi qui garantit cela. Cet article est d'ailleurs plus connu sous le nom d'« Astaire Celebrity Image Protection Act » en raison de la réutilisation polémique de l'image de Fred Astaire dans une publicité pour aspirateurs en 1997. Cf. « Astaire Celebrity Image Protection Act of 1985 », California Civil Code § 3344.1 et seq., 1985, [en ligne].

• 12 – « Generally speaking, whether a deceased celebrity's right of publicity passes on to his or her heirs depends on their state of domicile at the time of death ». Anthony Rufo, « Celebrity Trademark Watch : Who Owns Marilyn Monroe's Image ? - Right of Publicity vs. Trademark Rights », *Trademark & Copyright Law*, janvier 2016, [en ligne].

• 13 – Laure Marino, « Droits de la personnalité appliqués à la presse et aux médias », *Legipresse*, n° 268, janvier 2010, [en ligne], p. 13.

• 14 – « Seul un processus de projection peut identifier des ombres à des choses et des êtres réels et leur attribuer cette réalité qui leur manque si évidemment à la réflexion, quoique si peu à la vision ». Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris, Les Éditions de minuit, coll. « Arguments », 1956, p. 97.

recréer celle-ci numériquement peut effectivement altérer la nature de cette relation¹⁵ qui, une fois de plus, a à voir avec « l'impression de réalité¹⁶ » produite par le cinéma¹⁷, mais également avec l'imaginaire de l'ontologie auquel on rattache ce dernier, et qui postule que la figure que l'on voit à l'écran a bien été, à un moment donné, devant la caméra ayant gravé sa présence sur la pellicule. Les infographistes sont alors pleinement conscients de ce fait et tentent, face à cela, de défendre leurs pratiques en mettant justement en avant ce lien de proximité émotionnel que le spectateur entretiendrait avec la figure actorielle. En témoigne ce que dit Weta Digital pour justifier l'usage de la résurrection numérique dans *Fast and Furious 7* (James Wan, 2015) :

Nous devons avoir assez de flexibilité afin de pouvoir reproduire Paul [Walker] dans toutes les situations souhaitées par le réalisateur ; pour maintenir l'héritage de Paul et donner au public le film qu'il aurait voulu pour ses fans.¹⁸

La déclaration recouvre ainsi trois idées distinctes. Elle évoque à la fois un rapport d'échange entre l'acteur et son public¹⁹, qui dépasserait même la mort ; une volonté de fixer ce qui caractérise aussi bien physiquement que spirituellement Walker ; mais également une sujétion de l'image de ce dernier. En fait, tous les ingrédients sont réunis pour faire de Paul Walker une star, voire un mythe²⁰, qui ne vivrait plus qu'à travers son image. Cette starification permettrait alors d'honorer l'acteur et, dans un même temps, de justifier sa résurrection à l'écran tout en se prémunissant des critiques. Or, si cela est notamment souligné à la fin de la phrase, le début de celle-ci montre aussi le revers de ce processus révérenciel, c'est-à-dire la plasticité de l'image de la star. Plus qu'une simple image, Walker est en effet devenu l'image

• 15 – « There is no doubt, however, that the presence of cyberstars in films will significantly alter the relationship between the spectator and the image ». Barbara Creed, « The cyberstar : digital pleasures and the end of the Unconscious », *Screen*, vol. 1, n° 41, 2000, p. 81.

• 16 – Cf. Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, coll. « Esthétique », 2013 (1^{ère} édition 1968), p. 141.

• 17 – « Le premier support de réalité, ce sont les formes, dites réelles quoi qu'elles ne sont qu'apparentes, et qui précisément parce que fidèles aux apparences donnent l'impression de réalité ». Edgar Morin, *op. cit.*, p. 122.

• 18 – « We needed to have the flexibility to replicate Paul [Walker] in any situation the director wanted ; to maintain Paul's legacy and to give audiences the film that Paul would have wanted for his fans ». Weta Digital, *Furious 7 VFX | Breakdown - Brian O'Conner | Weta Digital*, [vidéo], YouTube, 2018, [en ligne], 00:01:32.

• 19 – La convergence sociale, c'est-à-dire l'engagement du public envers une œuvre ou une personne est justement ce qui, pour David Peyron, caractérise le fan. Cf. David Peyron, *Culture Geek*, Paris, FYP Éditions, coll. « Innovations », 2013, p. 16.

• 20 – Si Roland Barthes entrevoit le mythe contemporain comme un « mode de signification » (Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1957, p. 181), Edgar Morin explique de son côté que « [q]uand on parle du mythe de la star, il s'agit [...] en premier lieu du processus de divination que subit l'acteur de cinéma et qui fait de lui l'idole des foules » (Edgar Morin, *Les stars*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1972 (1^{ère} édition 1957), p. 39). Ici, les deux modes de caractérisation se confondent.

d'une image, dont la flexibilité, de par son caractère numérique²¹, paraît désormais absolue. Et c'est bien cela qui interroge les commentateurs car, avec la résurrection numérique, le corps-sujet semble devenir un corps-objet.

L'acteur ressuscité serait ainsi dépossédé d'une partie de ce qui le définit en tant qu'individu²². Néanmoins, afin de préserver les repères permettant au spectateur d'identifier cet acteur, les modifications apportées à son modèle de synthèse sont plutôt modérées, se cantonnant à reproduire l'apparence de l'acteur mais également des gestes et expressions physiquement vraisemblables, imitant ce qui a été. En revanche, dans le cas où ce qui a été outrepassé les limites de la réalité matérielle, cette vraisemblance physique reste relativement souple. Par exemple, puisque dans la saga « *Fast and Furious* » les personnages vivent et accomplissent des choses extraordinaires, les possibilités d'actions du modèle de Paul Walker dans *Fast and Furious 7* sont assez larges et ne sont pas cadrées en fonction de ce que l'acteur aurait pu accomplir dans la réalité. Ainsi, nous pourrions parler ici de « vraisemblance mondaine » pour caractériser cette cohérence physique propre à la réalité diégétique du monde donné. Cette cohérence n'a cependant pas empêché les infographistes de reconnaître l'exploitation d'images d'acteurs décédés ; ce qui, en somme, veut bien dire que la pratique relève d'un choix idéologique. On préfère en effet protéger l'apparence au détriment de tout libre arbitre, et cela en pensant que cette apparence est constitutive de l'individu. Or, cela correspond spécifiquement à la logique du *star system* hollywoodien, où l'image prime sur la personne²³. C'est d'ailleurs une thématique que le film *Le Congrès* (Ari Folman, 2013) aborde frontalement lorsque le corps de l'actrice Robin Wright (qui joue son propre rôle) est scanné numériquement de manière à permettre l'exploitation de son image par la société de production Miramax Pictures. Comme l'explique Marie Cattiaut à ce propos, Folman rend ici « plausible l'existence d'une star dont le corps n'existerait pas ou plus²⁴ ». Mais à la différence de ce qui nous est présenté dans *Le Congrès*

• 21 – « À la différence des représentations analogiques, qui reposent sur la transformation isomorphe de la substance d'une image originaire, les représentations virtuelles tiennent toute leur puissance de la manipulation numérique qui les fait consister ». David Rodowick, « La Vie virtuelle du film », *Cinergon*, n° 15, [en ligne].

• 22 – Le corps-objet est en effet un corps « dont la société impose une représentation normée et dont l'individu est d'une certaine manière, dépossédé ». Benoît Huet & Nathalie Gal-Petitfaux (dir.), *L'expérience corporelle*, Paris, Éditions EP&S, coll. « Pour l'action », 2011.

• 23 – Cf. Paul McDonald, *The star system. Hollywood's production of popular identities*, Londres, Wallflower Press, 2000.

• 24 – Marie Cattiaut, *Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques, pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2017, p. 24.

et de ce qui s'opère dans la réalité²⁵, avec la résurrection numérique, l'acteur n'a même pas de droit de regard sur l'exploitation de son image post mortem ; un fait que les journalistes n'ont d'ailleurs pas manqué de questionner.

Depuis *Fast and Furious 7*, l'indécence, voire l'immoralité, du simple principe de résurrection numérique a effectivement fait couler beaucoup d'encre. Par exemple, lors de la sortie de *Rogue One : A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016), le *Guardian*, en reconnaissant la prouesse technique que représente le retour à l'écran de Peter Cushing, qualifie tout de même celui-ci d'« indignité numérique²⁶ ». De son côté, le *HuffPost* interroge l'utilité d'une telle pratique, jugée « irrespectueuse pour les morts²⁷ ». Le journal déclare également avec véhémence qu'« une personne ne pouvant pas accepter de jouer dans un film ne devrait pas y figurer²⁸ ». Cela questionne alors toute une partie de l'industrie cinématographique, qui ne se soucierait aucunement du droit à l'image de ses acteurs. Toutefois, ce genre d'affirmation judiciarisante et empreinte de morale est contestée par John Knoll, le superviseur des effets visuels (et producteur délégué) du film :

Nous n'avons, je pense, fait aucun choix auquel Peter Cushing se serait opposé. Je pense que ce travail a été élaboré avec beaucoup de soin et d'affection. Nous savions que Peter Cushing était très fier de son rôle dans *Star Wars*, il le disait. Il regrettait d'ailleurs de n'avoir jamais pu jouer dans un autre film de la franchise, car George [Lucas] avait tué son personnage.²⁹

Dans l'absolu, l'infographiste ne répond pas vraiment à l'attaque du *HuffPost* et, même si les héritiers de Cushing ont accepté le fait de pouvoir remobiliser son image pour les besoins du

• 25 – En Californie, la loi prévoit qu'un acteur ou une actrice puisse revendiquer une valeur économique à l'exploitation de son image artistique ou de sa voix. Cf. « Celebrity Right Act of 1985 », California Civil Code § 3344 et seq., 1985, [en ligne].

• 26 – Catherine Shoard, « Peter Cushing is dead. Rogue One's resurrection is a digital indignity », *The Guardian*, décembre 2016, [en ligne].

• 27 – « The question becomes, is this something we should encourage or support? If you ask me, it's a giant breach of respect for the dead ». Zac Thompson, « Digitally Reviving Peter Cushing For Rogue One Is Disrespectful », *HuffPost*, décembre 2016, [en ligne].

• 28 – « If a person can't agree to be in a film, they shouldn't be in it. End of story ». *Ibid.*

• 29 – « We weren't doing anything that I think Peter Cushing would've objected to. I think this work was done with a great deal of affection and care. We know that Peter Cushing was very proud of his involvement in *Star Wars* and had said as much, and that he regretted that he never got a chance to be in another *Star Wars* film because George had killed off his character ». John Knoll dans Kevin Polowy, « 'Rogue One' Creator Defends CGI Tarkin ; Says Carrie Fisher 'Loved' Her Digital Self (But She Won't Come Back) », *Yahoo Entertainment*, janvier 2017, [en ligne].

film³⁰, concrètement, l'acteur décédé n'a en effet jamais donné son accord. Néanmoins, en expliquant que cette résurrection témoigne avant tout d'un respect pour Cushing, allant même jusqu'à sous-entendre que celle-ci tend à compenser ses regrets, Knoll prend à revers la rhétorique des journalistes. En vérité, ces derniers réfléchissent sur un plan éthique, là où le superviseur des effets visuels réfléchit davantage sur plan technique, voire économique. Tout le projet étant tourné vers le fait de respecter le rôle de Wilhuff Tarkin tel que les spectateurs le connaissent, cela ne peut, selon Knoll, passer que par une remobilisation de l'image de l'acteur lui ayant par le passé donné corps. Ainsi, l'infographiste semble davantage s'attacher aux résultats visibles de la pratique qu'à ses intentions. Mais, même dans ce cadre, l'argument n'est pas cohérent. En effet, le dispositif de *performance capture* participant de cette résurrection, la réinterprétation du rôle par Peter Cushing ne peut être que partielle, voire illusoire. Puisque Cushing est ici incarné par un autre acteur (en l'occurrence Guy Henry), dont la performance a été numérisée



Figure 13 – *Rogue One : A Star Wars Story* ; *Bonus Blu-ray*, « *The Princess & The Governor* » (exposition de l'image modifiée) ; 00:03:44 – Guy Henry interprétant Wilhuff Tarkin via le dispositif de *performance capture*.



Figure 14 – *Rogue One : A Star Wars Story* (exposition de l'image modifiée) ; 00:22:57 – L'apparence de Peter Cushing générée numériquement.

en trois dimension [fig. 13] pour redonner vie à l'acteur décédé [fig. 14], on peut dire que l'interprétation du personnage de Tarkin tient davantage de cet autre acteur que de Cushing lui-même ; étant presque réduit à une sorte de costume de synthèse – un élément sur lequel nous reviendrons d'ailleurs par la suite. C'est alors en partie ce constat qui amène les journalistes à souvent qualifier le résultat d'« étrange » ou de « dérangeant ». Si en vérité, cela relève essentiellement d'une question de point de vue, nous pouvons malgré tout souligner

• 30 – Kristopher Tapley & Peter Debruge, « 'Rogue One' : What Peter Cushing's Digital Resurrection Means for the Industry », *Variety*, décembre 2016, [en ligne].

qu'en mettant en avant le dispositif, John Knoll, en plus de trahir les incohérences de son discours, admet le caractère exploitable de l'image de Cushing, ce qui, évidemment, ouvre la voie aux critiques.

Un dernier point ayant fréquemment été questionné par la presse est le futur de la résurrection numérique et notamment sa probable démocratisation. Se développant en parallèle d'une industrie culturelle dirigée vers la capitalisation de ses personnages, cette pratique correspondrait en effet, pour certains, au stade le plus avancé du libéralisme, où la libre circulation des corps et des morts servirait l'économie. Ainsi le quotidien *Le Monde* a pu juger le « goût funèbre et mercantile³¹ » des franchises cinématographiques ressuscitant numériquement des figures connues ; un goût qui, alors, parachèverait la « nécrophilie pourrie des développements technologiques les plus récents³² ». *Libération* s'est, en outre, inquiété du fait que « ce bégaiement incontrôlable, mortifère au-delà du bon sens, ne [ferait] que commencer³³ ». Toutes ces angoisses se retrouvent par ailleurs dans les discours entourant la technologie du *deepfake*, même si ceux-ci ont davantage tendance à responsabiliser le consommateur plutôt que le producteur. C'est donc en partie l'aspect financier de la résurrection numérique qui, ici, est dénoncé ; car toucher au vivant – et en l'occurrence aux morts – pour les besoins de l'économie, n'est généralement pas vu d'un très bon œil. Autrement dit, ce n'est, dans ce cadre, pas vraiment la résurrection des morts qui pose problème, mais bien la justification économique de cette résurrection. Ainsi, si pour Bernard Andrieu et Gilles Boëtsch, l'éthique du corps « touche autant à la relation à l'autre qu'au rapport à soi³⁴ », lorsqu'il s'agit de manipuler, voire d'instrumentaliser, le « corps d'autrui [ou même sa simple représentation], et lorsque le consentement n'est que présumé³⁵ », la question change, elle ne peut plus être cantonnée à la seule sphère individuelle. Malgré toutes les justifications visant à légitimer la pratique de résurrection numérique, celle-ci reste donc vivement critiquée, ou du moins redoutée. Mais les considérations éthiques ne peuvent pas, à elles seules, expliquer cette appréhension du procédé, son caractère « dérangeant ».

• 31 – Thomas Sotinel, « “Rogue One, A Star Wars Story” : une sombre histoire de sacrifice et de vengeance », *Le Monde*, décembre 2016, [en ligne].

• 32 – *Ibid.*

• 33 – Olivier Lamm, « “Rogue One : a Star Wars Story”, bégaiement cosmique », *Libération*, décembre 2016, [en ligne].

• 34 – Bernard Andrieu & Gilles Boëtsch (dir.), « Bioéthique », dans *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Biblis », 2018 (1^{ère} édition 2006), p. 64.

• 35 – *Ibid.*, p. 66.

IV. 2. Le brouillage des pistes : une identité actorale mise à mal

L'une des particularités de la *performance capture* est de faire disparaître, à l'écran, le corps d'un acteur derrière une nouvelle enveloppe graphique. Or, dans le cadre d'une résurrection numérique, cette enveloppe n'est autre que celle d'un acteur décédé ou, pour être plus précis, celle d'un personnage précédemment incarné par un acteur dont on remobilise l'image pour que celui-ci perpétue son rôle. L'acteur soumis au dispositif de *performance capture* doit ainsi incarner un acteur incarnant lui-même un personnage. Dans ce contexte, une question évidente se pose : qui voit-on à l'écran ? Si, dans son acception « classique », l'acteur relève de l'« afilmique³⁶ », notons que son image n'est elle-même que la représentation iconique de ce qu'André Gardies nomme une « instance actorielle³⁷ ». C'est donc théoriquement à celle-ci que nous avons affaire lorsque nous voyons un film incluant, au sein de sa diégèse, un personnage. Toutefois, avec la résurrection numérique, les contours définitionnels de cette « instance actorielle » semblent se distendre étant donné que cette dernière comprendrait désormais deux acteurs pour un seul personnage. Comme évoqué en introduction de partie, la *performance capture* donne en effet la possibilité à un acteur d'incarner un personnage qui ne lui ressemble en rien, tout en préservant un lien indiciel, de mouvement, avec ce personnage. Or, à ce lien indiciel s'ajoute ici l'apparence d'un autre acteur, un acteur décédé. C'est d'ailleurs cette apparence qui, habituellement, définit en partie le personnage et qui, selon André Gardies, « réfère à la personne du comédien dont [il] atteste l'existence³⁸ ». Et si, dans le cadre qui est le nôtre, l'image de cet autre acteur continue de définir le personnage, celle-ci ne peut, pour autant, aucunement être liée à sa personne dans la mesure où cet acteur est décédé. L'acteur ressuscité numériquement ne relèverait, en ce cas, pas du même niveau d'énonciation que l'acteur soumis au dispositif de *performance capture*. En effet, là où ce dernier dépend, comme tout autre acteur,

• 36 – L'afilmique correspond, selon la typologie d'Étienne Souriau, à « ce qui existe dans le monde usuel » indépendamment des autres niveaux identifiés au sein de l'« univers filmique » (cf. Étienne Souriau, *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953). Puisque l'acteur existe, en tant que personne, en dehors de cet « univers filmique », on peut dire de celui-ci qu'il relève de l'afilmique.

• 37 – Pour André Gardies cette « instance actorielle » se compose en quatre niveaux : l'actant, le rôle, le personnage et le comédien (ou l'acteur). Cf. André Gardies, « Esquisse pour un portrait sémiologique de l'acteur », dans *Le Conteur de l'ombre. Essais sur la narration filmique*, Lyon, Aléas, 1999, p. 33-58.

• 38 – *Ibid.*, p. 40.

du domaine de l'« afilmique³⁹ », l'acteur ressuscité numériquement existe, lui, et à l'instar du personnage, à un niveau « filmophonique ». Dès lors, comment différencier le personnage de l'acteur lui donnant ses traits ? C'est là que l'affaire se corse, car si l'on peut penser que l'acteur capturé peut s'affranchir de cette question, en réalité, la ré-incarnation que suppose la résurrection numérique doit répondre à certaines attentes spectatoriennes en matière d'analogie et de mimétisme. Ce qui veut dire que remobiliser uniquement l'apparence du personnage tel qu'on le connaît ne suffit pas. Pour être crédible, soit pour tenter de correspondre en tous points à ce qui caractérise ce personnage, l'acteur vivant est en effet « contraint » de reproduire le jeu de l'acteur décédé dont l'image est réinvestie.

Comme l'expliquent André Gaudreault et Philippe Marion, durant la promotion des *Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne* (qui, rappelons le, est tourné intégralement en *performance capture*), de nombreux journalistes ont préféré parler de « doublage » plutôt que d'« incarnation » afin de désigner le jeu de l'acteur Jamie Bell, qui interprète Tintin⁴⁰. On estime en effet que son interprétation relève, à ce stade, davantage du simple mouvement corporel que de la réelle performance actorale. Cette interprétation serait ainsi considérée comme une retranscription kinésique ayant pour but de conférer un squelette au personnage numérique. C'est d'ailleurs une idée à laquelle les deux auteurs semblent adhérer :

L'erreur aurait sans doute été de vouloir incarner Tintin par un acteur, dans l'esprit d'un enregistrement photoréaliste classique. L'idée de « doublage » suggère, au contraire, le respect mimétique d'un personnage déjà incarné.⁴¹

Étant donné que, lors d'une résurrection par le numérique, le personnage est lui aussi une enveloppe déjà incarnée, cette notion de « doublage » paraît tout à fait applicable à la pratique. Le « corps » de l'acteur décédé ayant désormais, nous l'avons vu, une existence virtuelle, son réinvestissement *via* le dispositif de *performance capture* doit effectivement se circonscrire à ce qui distingue le personnage, à savoir l'interprétation originale de cet acteur. C'est alors un élément que met en avant John Knoll lorsqu'il évoque les subtilités du jeu de

• 39 – Même si, comme nous l'avons fait remarquer dans une précédente note, l'afilmique est indépendant des autres niveaux identifiés dans l'« univers filmique », notons, à la suite d'Alain Boillat, qu'« au sein [du] lexique ordonné [d'Étienne Souriau], le *diégétique* se définit tout autant par ce qu'il n'est pas ». Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014, p. 90.

• 40 – Cf. André Gaudreault & Philippe Marion, *La fin du cinéma ? La résilience d'un média à l'ère du numérique*, Malakoff, Amand Colin, 2023 (1^{ère} édition 2013), p. 268.

• 41 – *Ibid.*

Peter Cushing, que Guy Henri (l'acteur capturé) et son équipe d'infographistes ont tenté de reproduire pour *Rogue One : A Star Wars Story* :

Quand Peter Cushing émet un "aah", sa lèvre supérieure ne bouge pas. Il n'ouvre qu'à moitié sa mâchoire, et forme une sorte de carré avec sa lèvre inférieure, ce qui expose alors ses dents du bas.⁴²

Puisqu'à l'écran, la psyché se retranscrit physiquement⁴³, les détails corporels de l'incarnation de Cushing doivent être imités pour pouvoir faire exister psychiquement le personnage de Wilhuff Tarkin, et cela au détriment de la valeur créatrice du geste actoral – d'autant plus lorsque ce respect mimétique implique de retoucher numériquement le résultat de l'interprétation de Guy Henri. Cela mène, par conséquent, à une situation contradictoire, où l'acteur capturé doit à la fois réinvestir le personnage de Tarkin et s'effacer derrière la figure de Cushing – c'est d'ailleurs pour cette raison que l'on ne demande pas à une star de l'incarner. Cet acteur est ainsi tenu de réanimer un personnage ayant l'apparence d'un autre acteur tout en se voyant, dans le même temps, privé d'une partie des moyens dont il dispose pour justement faire aboutir cette réanimation. En gommant les traces de l'opération de *performance capture*, le but serait donc bel et bien de redonner à voir une figure disparue, désormais composite⁴⁴, effectuer de nouvelles choses à l'écran, et cela en faisant comme si de rien n'était. Lors de la promotion de *Fast and Furious 7*, son réalisateur James Wan est même allé au bout de cette logique de gommage :

Je ne dirai pas précisément qui est quoi, parce que je pense qu'il est très important que les gens puissent entrer dans ce film sans se focaliser sur le fait d'essayer de déterminer qui est Paul ou qui ne l'est pas [...]. Nous avons travaillé si dur pour qu'ils n'aient pas à le faire.⁴⁵

• 42 – « When Peter Cushing makes an "aah" sound, he doesn't move his upper lip. He only opens his jaw about halfway, and makes this square shape with his lower lip, that exposes his lower teeth ». John Knoll dans Dave Itzkoff, « How 'Rogue One' Brought Back Familiar Faces », *The New York Times*, décembre 2016, [en ligne].

• 43 – De par son expressivité, le visage a, en philosophie, souvent été lié à la question de l'âme. Un lien que les théoriciens du cinéma n'ont alors pas manqué d'appliquer à la projection filmique. Ainsi Edgar Morin a pu dire que « le visage, sur l'écran, devient paysage et le paysage devient visage, c'est-à-dire âme ». Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. op. cit.*, p. 78.

• 44 – L'idée de « figure composite » est d'ailleurs le propre du doublage puisque, dans sa définition « classique », celui-ci consiste à « fusionner deux acteurs différents, un corps et une voix, pour créer un être de cinéma unique ». Christian Viviani, *Le magique et le vrai. L'acteur de cinéma, sujet et objet*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2015, p. 200.

• 45 – « I'm not gonna say specifically what was what, because I think it's very important that people go into this movie not fixated on trying to work out which is Paul, which isn't Paul [...]. We worked so hard so that they don't have to do that ». James Wan dans Germain Lussier, « Weta Used Old 'Fast & Furious' Footage To

Il y a alors ici un désir de faire croire que, durant tout le film, c'est à l'acteur que nous avons affaire. Dévoiler la supercherie reviendrait effectivement à admettre que quelqu'un ou que quelque chose d'autre que Paul Walker apparaîtrait parfois à l'image. Et l'invisibilisation de cet « autre chose » reposerait, pour le réalisateur, sur la possible confusion entre les plans véritablement tournés par l'acteur et ceux mobilisant son double de synthèse. Néanmoins, en admettant que l'opération fonctionne, cela reviendrait à effacer complètement la présence sous l'image des frères de Paul Walker qui, à proprement parler, ne sont pas soumis au dispositif de *performance capture* mais qui, malgré tout, donnent le ton pour l'élaboration du double numérique de l'acteur. Plus que la simple remise en cause des discours faisant de l'indicialité la garante de l'authenticité de l'image, ce qu'interroge la résurrection numérique, c'est donc également la présence des corps que l'on ressentirait derrière les images produites à l'aide de la *performance capture*⁴⁶.

IV. 3. Réanimer un coquille vide : la mort du psychique ?

De façon générale, aucune distinction n'est établie par les infographistes entre la ré-incarnation que suppose la résurrection numérique et une interprétation actorale plus « classique ». Ceux-ci ont en effet régulièrement tendance à « banaliser » l'aspect singulier du procédé en expliquant qu'incarner une figure décédée c'est avant tout incarner, livrer une interprétation. C'est alors en partie ce que défend John Knoll lorsqu'il justifie l'usage de la résurrection numérique dans *Rogue One : A Star Wars Story* :

Lorsque vous représentez une personnalité historique, un effort est généralement fait pour modifier l'apparence de l'acteur, afin que celui-ci puisse davantage ressembler à la personne qu'il joue [...]. Donc, théoriquement, opérer le remplacement numérique d'un visage, c'est la même chose que quand Anthony Hopkins joue Alfred Hitchcock

Complete Paul Walker 'Furious 7' Scenes », /Film, mars 2015, [en ligne].

• 46 – « Si les films en *performance capture* ne possèdent pas une apparence photographique, la trace du mouvement des acteurs que l'on perçoit sous la peau synthétique des personnages engage une démarche quasiment inverse, mais aboutissant au même résultat : c'est avant tout une présence que l'on ressent derrière ces images qui ne sont nullement associées, de prime abord, à une réalité profilmique, tout comme on pouvait la ressentir sous la peau photographique des acteurs filmés en prises de vues réelles ». Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel. De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022, p. 102.

[dans *Hitchcock* (Sacha Gervasi, 2012)], sauf qu'au lieu d'utiliser du maquillage, nous modifions son apparence avec des images de synthèse.⁴⁷

Même si la comparaison avec la notion de personnalité historique – qui n'est ni énoncée, ni socialement appréhendée de la même manière qu'un personnage fictionnel⁴⁸ – paraît ici quelque peu exagérée, cette posture idéologique répond en réalité à une forme de « crainte » qui, comme nous le verrons plus tard, s'élabore dès les années 1980⁴⁹ autour du remplacement des acteurs par des créatures numériques. En outre, là où l'incarnation d'une personnalité décédée par un acteur déguisé ou maquillé reste très rarement questionnée par le public, le fait qu'un acteur n'étant plus de ce monde puisse vraisemblablement « reprendre du service » semble, pour le coup, plus problématique. Et cela a notamment à voir avec le fait que cet acteur incarne de nouveau un personnage sans pour autant interpréter réellement ce personnage. Or, en envisageant le procédé de *performance capture* comme une sorte de « maquillage amélioré⁵⁰ », John Knoll semble replacer Guy Henri au centre du processus d'élaboration du personnage et, ainsi, contourner les débats éthiques entourant la pratique de résurrection numérique. Mais, d'un autre côté, la présence actorale de Guy Henri reste masquée, et cela dans l'objectif de capitaliser sur la prouesse de l'opération de résurrection. Nous le voyons, il y a là un positionnement ambigu de la part des techniciens du film, révélateur d'une certaine conscience du caractère immoral de la pratique, mais également de son efficacité émotionnelle et énonciative. Quoiqu'il en soit, la mise en avant de l'acteur dans la communication entourant les films en *performance capture*⁵¹ a permis d'apporter,

• 47 – « When you're doing a historic figure, usually there's some effort made to alter the appearance of the actor to look more like the person they're playing [...]. So conceptually, doing a computer-generated face replace is the same thing that you're doing when Anthony Hopkins plays Alfred Hitchcock, except instead of makeup, we're altering his appearance with computer graphics ». John Knoll dans Matt Grobar, « 'Rogue One' VFX Supervisor John Knoll Discusses The Evolution Of ILM & Removing The Constraints Of Filmmaking », *Deadline*, février 2017, [en ligne].

• 48 – Cf. Margrit Tröhler & Henry M. Taylor, « De quelques facettes du personnage humain dans le film de fiction », *Iris*, n° 24, 1997, p. 37-38.

• 49 – Comme l'explique Philippe Lemieux, « la simulation numérique de l'être humain [a été] un sujet controversé en Europe dès les années 1980 ». Philippe Lemieux, *L'image numérique au cinéma. Historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2012, p. 39.

• 50 – « Mr. Knoll described the process as a “super high-tech and labor-intensive version of doing makeup” ». John Knoll dans Dave Itzkoff, art. cit.

• 51 – Cf. Jean-Baptiste Massuet, « L'acteur face au vide ? La relation acteurs/techniciens dans le cadre des films mêlant “animation” et prises de vues réelles », *Création Collective au Cinéma*, n° 4, 2021, p. 41.

dès les années 2000, une réponse à la crainte mentionnée juste avant puisque, plutôt que d’être remplacé par une créature numérique, l’acteur a pu « devenir » cette créature⁵².

Cette idée selon laquelle la *performance capture* permettrait à l’acteur d’interpréter un personnage sans forcément avoir à correspondre physiquement à ce dernier renvoie alors à ce que l’historien du cinéma italien Flavio De Bernardinis a nommé le « psychique du rôle⁵³ ». Parce que selon lui, l’acteur capturé se trouverait « déjà dans le personnage⁵⁴ », celui-ci aurait en effet pour tâche d’« intensifier son jeu pour s’en extraire⁵⁵ ». Comme le précise l’auteur :

Généralement, lorsque l’acteur interprète un rôle, il entre et se plonge dans la peau du personnage [...]. On est ici dans un régime de « visibilité intégrale » : l’acteur *exhibe* son interprétation par le biais de son propre corps. En revanche, avec la *performance capture*, l’acteur s’avère presque être mis entre parenthèses, disparaissant d’emblée sous l’apparence du personnage virtuel [...] L’acteur, caché dans son personnage comme l’âme est cachée dans le corps, doit [donc] rendre *perceptible* son interprétation par le geste, la voix, la posture.⁵⁶

En mettant en avant la qualité « performative de l’art de l’acteur qui joue sans se montrer⁵⁷ », la *performance capture* embrasserait ainsi pleinement la composante sensitive du cinéma – par opposition à celle davantage visuelle du théâtre. De surcroît, le procédé aurait permis de redoubler « ce qui jadis fut appelée la photogénie⁵⁸ ». Toutefois, dans le contexte bien particulier qu’est celui de l’expansion mondaine, où la référentialité visuelle est un enjeu économique et narratif essentiel, la permanence de ce « psychique du rôle » doit être interrogée étant donné que les technologies de *performance capture* sont amenées à y faire l’inverse de ce pourquoi elles avaient été justifiées à un moment donné.

Alors même qu’elles semblaient au départ évacuer la dimension corporelle, visible, de la prestation actorale, ces technologies, notamment appliquées dans le cadre de la résurrection numérique, semblent effectivement refaire du « psychique du rôle » un élément

• 52 – « Par la capture de performance, la présence de l’acteur de chair se dilue tout entière dans le simulacre, elle y injecte un souffle d’humanité qui répond à la critique souvent adressée aux personnages de synthèse devant la représentation d’êtres humains n’atteignant pas tout à fait un certain degré de réalisme ». Renée Bourassa, *op. cit.*, p. 80.

• 53 – Cf. Flavio De Bernardinis, « Le “psychique” du rôle », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet (dir.), *op. cit.*, p. 91-100.

• 54 – *Ibid.*, p. 93.

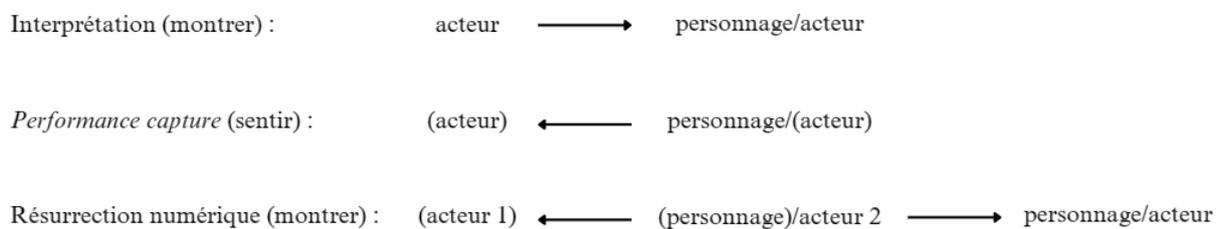
• 55 – *Ibid.*

• 56 – *Ibid.*

• 57 – *Ibid.*, p. 100.

• 58 – *Ibid.*

central de la caractérisation du personnage dans la mesure où ce sont spécifiquement des acteurs qui sont modélisés. Paradoxalement, cela ne veut pas dire qu'un « retour à la chair » s'opère pour autant, puisque l'acteur apparaissant à l'écran, identifié au personnage, exhibe une interprétation mais par le biais d'un autre corps que le sien, celui d'un acteur soumis au dispositif de *performance capture*. Dès lors, nous pourrions dire que le modèle de l'acteur ressuscité tiendrait davantage du costume, et donc du personnage, que d'un corps à proprement parler. C'est d'ailleurs probablement pour cette raison que John Knoll considère que Peter Cushing est un « personnage⁵⁹ », et non plus véritablement un acteur. De cette façon, celui-ci serait devenu une coquille vide à réinvestir. Mais parce que cette coquille a un jour été pleine, son réinvestissement ne peut se faire de manière hasardeuse. En effet, et comme évoqué précédemment, pour être cohérente et crédible, l'interprétation de l'acteur capturé doit calquer celle de l'acteur ressuscité, tout en se rendant imperceptible afin de mettre en avant l'interprétation originale du personnage remobilisé, soit celle de l'acteur décédé. En se basant sur les schémas établis par Flavio De Bernardinis⁶⁰, nous pouvons dire que, lors d'une résurrection numérique, l'acteur capturé est, comme habituellement avec la *performance capture*, mis entre parenthèses. Or, en disparaissant sous l'image de l'acteur décédé (devenue virtuelle), l'acteur capturé ne semble plus exister qu'à un seul niveau dans l'élaboration du personnage, celui du mouvement :



La (re)mise en avant des caractéristiques physiques de l'acteur pour définir le personnage démontre une fois de plus l'importance accordée au « physique du rôle » dans la construction narrative contemporaine. Néanmoins, cette idée, qui relativiserait l'importance de l'acteur capturé pour la construction du personnage, a pu rencontrer une certaine résistance, notamment de la part de techniciens du cinéma croyant dur comme fer au rôle fondamental de la performance actorale dans le cadre de films en *performance capture*. Cette résistance s'est par exemple illustrée dans le long métrage *Avatar : La Voie de l'eau* (James Cameron,

• 59 – « We're transforming [Guy Henri]'s appearance to look like another character, but just using digital technology ». John Knoll dans Dave Itzkoff, art. cit.

• 60 – Cf. Flavio De Bernardinis, *op. cit.*, p 94.

2022), deuxième opus de la franchise « *Avatar* » débutée en 2009. Celle-ci suit le parcours de Jake Sully (Sam Worthington), un ancien marine devenu paraplégique dont l'esprit est transféré dans le corps d'un Na'vi, une espèce extraterrestre originaire de la planète Pandora, sur laquelle se déroule l'action des films. Si l'idée d'incarnation, soit de corps habité par l'âme d'autrui, est mise en avant par la saga, son second volet renvoie en outre à la notion de réincarnation. Au sein de celui-ci, les souvenirs et l'esprit du colonel Miles Quaritch (Stephen Lang), l'antagoniste humain tué à la fin du premier film, sont effectivement transférés dans le corps d'un avatar Na'vi. Ces personnages, résultant de la conjugaison d'un corps et d'une âme fragmentés, sont alors appelés des « recombinaisons » (*recom* en version originale). Ainsi, ce qu'énonçait la chercheuse Renée Bourassa à propos d'*Avatar* (James Cameron, 2009) semble également s'appliquer ici :

Transcendance du corps propre par le biais de l'avatar, lui permettant d'échapper à l'infirmité ou à la mort, le récit du film double sur le plan diégétique le procédé même qui en détermine la mise en forme.⁶¹

Si la *performance capture* justifie la résurgence d'un personnage décédé au sein de la diégèse, celle-ci peut donc se faire sous une apparence physionomiquement différente de celle de l'interprétant. D'un Quaritch auquel il donne corps, Stephen Lang joue en effet désormais un Quaritch Na'vi, intégralement modélisé en images de synthèse. Or, cette idée permet justement à James Cameron de réaffirmer l'importance de la prestation actorale, voire du « psychique », dans le cadre de la *performance capture*.

De toute évidence, *Avatar : La Voie de l'eau* s'oppose idéologiquement à ce que propose d'ordinaire la résurrection numérique. En remobilisant le personnage de Quaritch sans faire apparaître l'apparence corporelle de Stephen Land à l'écran, ce que développe James Cameron dans son film, c'est en fait un commentaire sur la pratique étudiée et sur ce qu'elle implique pour la figure décédée. Ainsi, durant le premier acte du film, le colonel, accompagné par son groupe de « recombinaisons », se rend sur le lieu où son *alter ego* humain a trouvé la mort. Il y découvre son cadavre transpercé de flèches et comprend qu'il a été tué par Neytiri (Zoe Saldana), l'épouse de Jake Sully. Suite à cela, Quaritch saisit et examine son ancien crâne [fig. 15], toujours marqué par ses cicatrices, avant de le briser avec sa main [fig. 16]. On le comprend, cette séquence a un caractère hautement symbolique. Elle rappelle

• 61 – Renée Bourassa, *op. cit.*, p. 79.



Figure 15 – *Avatar : La Voie de l'eau* ;
00:36:29 – Quaritch tenant le crâne de son
alter ego humain.



Figure 16 – *Avatar : La Voie de l'eau* ;
00:36:31 – Quaritch détruisant le crâne de
son *alter ego* humain.

en premier lieu une représentation, erronée mais souvent réutilisée, d'une scène issue de la pièce de théâtre de William Shakespeare *Hamlet*, dans laquelle le protagoniste, tenant un crâne dans ses mains, déclame la célèbre phrase « être ou ne pas être, telle est la question⁶² ». En se demandant s'il doit continuer de vivre ou bien se donner la mort, Hamlet entame ainsi une réflexion profonde sur le sens de la vie. Or, en brisant le crâne de son *alter ego*, Quaritch montre, lui, qu'il n'est tout simplement plus le même. Parce qu'il a déjà trouvé la mort, et malgré le fait que son esprit subsiste, son identité corporelle est mise à mal. Néanmoins, la séquence donne aussi une raison de vivre au personnage, un objectif à atteindre. En découvrant les flèches de Neytiri

plantées dans son ancien corps, Quaritch devient effectivement, et à l'instar du personnage d'Eric Draven dans *The Crow*, l'allégorie d'un esprit vengeur, d'une âme revenue d'entre les morts pour satisfaire ses désirs revanchards. C'est donc véritablement ce qui émane du personnage comme de son interprète qui, ici, est mis en avant⁶³ ; leur psyché et non plus leur physicalité. Ce que nous dit en substance *Avatar : La Voie de l'eau*, c'est que lors d'une résurrection par le numérique, seul compte l'acteur capturé, celui-ci devenant le gardien de l'âme de la figure que nous voyons et faisant de tout le reste une illusion. Mais puisque cette âme vient ici habiter un « corps » ayant déjà été habité, plus que des questionnements d'ordre éthique, c'est également tout un débat théorique autour des notions d'*anima* et d'animation au cinéma que la pratique paraît relancer.

• 62 – « To be, or not to be that is the question ». William Shakespeare, *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*, 1603, acte III, scène 1b, ligne 1. La scène dans laquelle Hamlet prononce sa fameuse phrase est souvent associée à l'image du personnage tenant dans sa main le crâne du bouffon de la cour Yorick. Or, en réalité, cette seconde scène emblématique est tirée l'acte V de la pièce, et non de l'acte III. Néanmoins, les deux scènes sont régulièrement confondues lorsque d'autres œuvres y font référence. Cf. Indira Ghose, « Jesting with Death : Hamlet in the Graveyard », *Textual practice*, vol. 24, n° 6, 2010, p. 1003-1018.

• 63 – « What we're interested in with the performance capture is the totality of the performance ». James Cameron dans *Stream Wars, Making Of AVATAR : THE WAY OF WATER - Best Of Behind The Scenes & Visual Effects With James Cameron*, [vidéo], YouTube, 2022, [en ligne], 00:01:39.

Chapitre V

L'imaginaire animiste de la résurrection numérique

Que celle-ci soit le fruit d'une « simple » manipulation infographique ou d'une interprétation actorale enregistrée à l'aide de la *performance capture*, la résurrection numérique donne à voir une figure décédée se mouvoir à l'écran, et cela sans que cette figure ait été préalablement filmée par une caméra. Soulignons néanmoins que la *performance capture* et la manipulation infographique, lorsqu'elles ne se combinent pas, ne renvoient pas exactement aux mêmes conceptions du cinéma. En témoigne ce que dit Jean-Baptiste Massuet à propos de la manière dont a été appréhendée la *performance capture* dans *Avatar* :

Ce qu'il convient de remarquer ici, c'est la récurrence de motifs métaphoriques ou de choix de mise en scène insistant à la fois sur la séparation entre l'âme et le corps, mais surtout sur l'incarnation d'un corps au départ dénué de vie (celui de l'extra-terrestre qui a été "fabriqué" pour l'occasion) par l'âme d'un personnage bien vivant (Jake Sully) [...]. Si le Na'vi Jakesully est bien doté d'une âme, celle-ci ne renvoie pas tant à l'imaginaire démiurgique de l'animateur insufflant la vie à des figures dénuées de mouvement qu'à l'âme de l'acteur, problématique bien différente et pour le coup très étrangère aux formes filmiques animées.⁶⁴

Or, dans le cadre de la résurrection numérique, ces deux imaginaires semblent, d'une certaine manière, justement se confondre, l'action de l'acteur permettant, à l'instar d'une figure divine, de redonner vie à une personne décédée le temps d'un film. Ainsi, en animant à nouveau un être qui, pourtant, était tombé dans le domaine de l'inanimé, l'image de cet être paraît plus que jamais osciller entre la vie et la mort ; ce qui correspond en fait à un topos important de la recherche en animation⁶⁵. Dès lors, c'est toute une conception de l'animation au cinéma – ou du cinéma – que la pratique permettrait de réévaluer.

• 64 – L'auteur ajoute d'ailleurs, quelques lignes après cela, qu'« il serait possible d'affirmer qu'il existe, au-delà de la sphère animato-centrée qui l'a jusqu'à présent privilégiée dans son cadre de réflexion, une approche cinématocentrée de l'*anima* passant par le prisme d'une réflexion sur la présence de l'acteur ». Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel, op. cit.*, p. 112-113.

• 65 – Cf. Dick Tomasovic, *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2006 ; Alan Cholodenko (dir.), *The Illusion of Life : Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991.

V. 1. La prise de vues réelles en question

Si, selon la définition donnée par l'ASIFA en 1980, l'animation correspondrait à « la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe⁶⁶ », il est intéressant de constater que, théoriquement, cette description peut s'appliquer à certains cas de résurrections numériques ne relevant justement, et *a priori*, pas véritablement de la prise de vues directes (ou réelles⁶⁷). Mais plutôt que de se demander dans quel régime de représentation⁶⁸ la pratique pourrait ou non s'inscrire – ce qui ne ferait en réalité qu'entretenir les débats déjà amorcés depuis une vingtaine d'années au sujet de la nature des images de synthèse⁶⁹ – il nous apparaît ici davantage pertinent d'analyser ce que nous dit celle-ci de notre rapport à la prise de vues réelles. Car pour dissimuler son caractère artificiel, la résurrection numérique, en plus de s'approcher d'un réalisme visuel propre à la photographie, remobilise des figures décédées à l'apparence connue en se basant sur des images tournées par des personnes bien vivantes. Dès lors, le procédé met clairement à mal une certaine idée de la prise de vues réelles, puisque l'image rendue repose sur une réalité profilmique qui, en apparence, n'est pas visible telle quelle à l'écran (les informations captées au préalable à partir du corps réel des acteurs ne servant, dans la plupart des cas⁷⁰, que de références aux infographistes). Ainsi, le principe paraît renvoyer à la technique ancienne de la

• 66 – Brochure *What is ASIFA ?*, article 7, éditions ASIFA. Cité dans Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'oeil vivant », 1997, p. 41.

• 67 – À l'instar de Jean-Baptiste Massuet, nous privilégions ici la terminologie de « cinéma en prises de vues réelles », que l'auteur justifie en expliquant entre autre que « c'est la nature des vues qui fait ici la différence [entre "réelles" et "directes"] : les vues réelles renvoient à la réalité profilmique capturée par une caméra ». Jean-Baptiste Massuet, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2017, p. 10.

• 68 – Pour Jean-Baptiste Massuet, un régime de représentation correspond à « un ensemble de conditions générales définissant le processus de captation/restitution du mouvement cinématographique. Ces conditions générales ont principalement trait ici à deux choses : le traitement du mouvement et le traitement de la représentation » (*ibid.*, p. 17). Suivant ce cadre, l'auteur différencie d'une part « le mouvement capté à même le corps des comédiens, par le biais de la prise de vues réelles, et le mouvement reconstitué image par image par un animateur » (*ibid.*, p. 17-18) et, d'autre part « la dimension photographique de la représentation et sa dimension graphique » (*ibid.*, p. 18). Une distinction qui, toujours selon Jean-Baptiste Massuet, serait alors mise à mal par les films dits « hybrides ». Cf. *Ibid.*

• 69 – Comme l'explique en effet Jean-Baptiste Massuet, « l'une des caractéristiques des discours sur le cinéma dans les années 2000 est [...] la résurgence de ce type d'approche ["animato-centré"], résultant d'une confusion de plus en plus grande entre les images dites "animées" et les images dites "filmées" ». Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel, op. cit.*, p. 52.

• 70 – Si l'on exclut notamment les cas de *The Crow* et *Gladiator*, qui (re)donnent bel et bien à voir des images filmées par les acteurs lorsqu'ils étaient encore en vie, soit des images issues d'une réalité profilmique.

rotoscopie, fonctionnant, comme l'indique Jean-Baptiste Massuet, « à partir de l'enregistrement d'un mouvement exécuté par un acteur en prises de vues réelles que l'on rétroprojette sur une feuille de cellulo ; le dessinateur peut ainsi décalquer, image par image, le mouvement effectué, en retraçant les contours du corps cinématographié⁷¹ ». Pour plusieurs auteurs, le procédé serait d'ailleurs, en raison du maquillage graphique qu'il opère sur le corps des acteurs, au fondement de la série techno-culturelle de la *performance capture*⁷². Mais là où, en vérité, et toujours selon Jean-Baptiste Massuet, la rotoscopie « s'avère [...] simultanément appréhendable comme de la prise de vues réelles et de l'animation », la *performance capture* s'en différencie notamment parce qu'elle « ne repose ni sur l'image par image ni sur la “prise de vues réelles”⁷³ ». Or, si l'on rapproche souvent la résurrection numérique de la *performance capture*, il semblerait en fait davantage pertinent de lier la pratique à la rotoscopie puisque l'image produite s'appuie également sur de la prise de vues réelles.

Parce qu'elle décalque la dynamique d'un sujet filmé pour en faire un personnage de dessin animé, on pourrait d'abord comparer la rotoscopie à un procédé comme le *deepfake* qui, en encodant les données d'une figure filmée dans un logiciel adapté, et en faisant passer cette figure désormais « latente » (dont les données auront été réduites pour être « apprises » par le logiciel) dans le décodeur d'une seconde figure précédemment encodée (une figure par exemple décédée), donne effectivement à voir cette seconde figure faire de nouvelles choses à l'image⁷⁴ – des choses alors effectuées, au départ, par la première figure. Le résultat correspond ainsi à la synthèse d'un mouvement « réaliste » (celui de la première figure) et d'une apparence « réelle » (celui de la seconde figure). Le principe ne s'approche donc que partiellement de celui de la rotoscopie puisqu'au-delà de la simple restitution du mouvement, c'est le fait que la figure visible sur la nouvelle image soit dotée de l'apparence de la personne « réelle » que l'on veut (re)voir qui prime, soit la dimension photographique de cette image (là où il importe en fait assez peu que la figure visible ait la même « qualité » kinésique que la personne « réelle »). En conséquence, si l'image produite par la rotoscopie

• 71 – Juste avant cela, Jean-Baptiste Massuet précise également que « [l]e procédé est breveté en 1917 (après avoir été déposé en 1915), sous le nom de Rotoscope, donnant plus tard son nom à la technique plus généralisée de la rotoscopie ». Jean-Baptiste Massuet, *Le dessin animé au pays du film*, op. cit., p. 237.

• 72 – Pour plus d'informations à ce sujet, voir Jean-Baptiste Massuet, « Rotoscopie et *performance capture* : pour une réévaluation de l'histoire technologique de la capture de mouvement », op. cit.

• 73 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, op. cit., p. 59.

• 74 – Cf. Alan Zucconi, « Understanding the Technology Behind DeepFakes », *Machine Learning, Science, Tutorial*, mars 2018 [en ligne].

est, à l'origine, dite « semblable à la vie⁷⁵ » (car semblable aux caractéristiques visuelles du mouvement produit par un être vivant), l'image hypertruquée est, elle, fréquemment définie par les commentateurs comme « semblable à la réalité » (car semblable en apparence à la réalité, à sa dimension visible). En fait, et pour de nombreux journalistes, c'est surtout que l'image produite au moyen du *deepfake* ne pourrait aucunement se différencier de la réalité (et lui serait donc, en toute logique, analogue) – en témoignent certains titres d'articles de presse à propos de la technique : « Deepfake : Quand la réalité se dissout dans l'illusion numérique⁷⁶ » ; « Comment les deepfakes changent notre vision de la réalité⁷⁷ » ; « Le Deepfake : quand la technologie manipule la réalité⁷⁸ ». En rendant ainsi l'image hypertruquée indistinguable de la réalité montrée, c'est la nature de cette réalité qui paraît remise en cause. C'est d'ailleurs, pour Jean Baudrillard, tout le principe de la simulation : « remet[tre] en cause la différence du “vrai” et du “faux”, du “réel” et de l’“imaginaire”⁷⁹ ». Comment dire alors de la réalité montrée que c'est bien la réalité si celle-ci est, de fait, potentiellement manipulée ? Or, la question ne se pose absolument pas avec un procédé comme la rotoscopie puisque l'on sait dès le départ qu'en raison de son caractère graphique, l'image montrée ne correspond pas à la réalité ; et que seul le mouvement des figures y étant représentées peut, si l'on y prête attention, être considéré comme « réaliste » car en prise avec la réalité.

En outre, si comme l'explique la journaliste Marion Simon-Rainaud, le *deepfake* « extrait les images de la vidéo originale, seconde par seconde, les apprend, puis les superpose/colle/reproduit/modifie avec d'autres images⁸⁰ », alors celui-ci semble, à l'instar de la rotoscopie, dépendre d'un « point de vue » initial ; « point de vue » qui, pour Jacques Aumont, est, au cinéma, « d'abord le point, l'emplacement depuis lequel on regarde :

• 75 – « An object of my invention is to provide a method by which improved cartoon films may be produced, depicting the figures or other objects in a life-like manner, characteristic of the regular animated photo pictures ». Max Fleischer, « Method of producing moving-picture cartoons », brevet US n° 1.242.674, déposé le 6 décembre 1915 et breveté le 9 octobre 1917, [en ligne], p. 1 (cité dans Jean-Baptiste Massuet, *Le dessin animé au pays du film*, op. cit., p. 240).

• 76 – Tobia Albergoni, « Deepfake : Quand la réalité se dissout dans l'illusion numérique », *Le Temps*, juillet 2023, [en ligne].

• 77 – Sara Ibrahim, « Comment les deepfakes changent notre vision de la réalité », *SWI swissinfo.ch*, août 2021, [en ligne].

• 78 – « Le Deepfake : quand la technologie manipule la réalité », *Africa Cybersecurity Magazine*, juillet 2023, [en ligne].

• 79 – Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 12.

• 80 – Marion Simon-Rainaud, « Deepfake : mais, au fait, comment ça marche ? », *Les Echos Starts*, avril 2021, [en ligne].

donc, l'emplacement de la caméra relativement à l'objet regardé [...]. Corrélativement, c'est la vue elle-même, en tant que prise depuis un certain point de vue : le film est image, organisée par le jeu de la perspective centrée⁸¹ ». Autrement dit, puisque le *deepfake* et la rotoscopie s'appuient tous deux sur des prises de vues réelles pour créer leurs images, tous deux sont alors soumis aux positionnements de la caméra et du sujet qu'elle filme. Or, dans des cas de résurrections numériques comme celles de *Fast and Furious 7* ou *SOS Fantômes : L'Héritage*, ce « point de vue » ne semble plus véritablement constituer une limite.

En effet, pour donner à voir les acteurs décédés faire de nouvelles choses à l'écran, ces résurrections numériques se basent, au départ, sur des images en prises de vues réelles de ces acteurs lorsqu'ils étaient encore en vie ; des images qui, alors, vont être reproduites de

manière infographique afin de créer des modèles 3D des acteurs y étant représentés [fig. 17-18] (modèles 3D qui serviront ensuite à créer ce qui sera présenté dans le film). Concrètement, cela signifie que l'on élabore, depuis une image à deux dimensions⁸², une figure relevant d'un espace tridimensionnel ;



Figure 17 – *Fast and Furious 7* ; Weta Digital, *VFX Breakdown* ; 00:00:42 – Plan tourné en prises de vues réelles (à gauche) servant de base aux infographistes pour élaborer le modèle 3D de Paul Walker.

et cela au moyen d'une technique proche de la photogrammétrie, restituant géométriquement un objet en trois dimensions en se basant sur plusieurs prises de vues photographiques. Mais puisque les infographistes travaillent ici à partir d'extraits de films, ces multiples prises de vues correspondent en fait à des photogrammes. Dès lors, un seul point de vue (cinématographique) est théoriquement suffisant pour créer un modèle 3D de la figure filmée – même si il est évident que plus l'échantillonnage de plans est grand, plus la reproduction est précise. Ainsi, à partir d'un point de vue initial, reposant sur une figure enregistrée de manière bidimensionnelle, les infographistes ont pu « décalquer »

• 81 – Jacques Aumont, « Le point de vue », *Communications*, n° 38, 1983, p. 4-5.

• 82 – Du fait de leur existence filmographique, les éléments figurés sur une image enregistrée en prises de vues réelles relèvent d'un espace à deux dimensions. La manière dont sont représentés ces éléments est d'ailleurs dépendante du point de vue établi lors de la captation de l'image. Et même si la réalité profilmique tient, elle, d'un espace à trois dimensions, l'image cinématographique ne fait en réalité que suggérer la tridimensionnalité de cet espace. Cf. Étienne Souriau, « Dimension », dans *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2010 (1^{ère} édition 1990), p. 618.

numériquement cette figure (aussi bien son mouvement que son apparence) afin de lui conférer une existence virtuelle. Ce n'est donc pas vraiment la prise de vues réelles qui paraît ici remise en cause, mais plutôt ce que celle-ci est censée présumer, c'est-à-dire l'« enfermement » des éléments filmés dans un point de vue, soit dans un espace



Figure 18 – SOS Fantômes : L'Héritage ; MPC, VFX Breakdown ; 00:00:58 – Plan d'un des précédents film SOS Fantômes (à gauche) servant de base aux infographistes pour élaborer le modèle numérique d'Harold Ramis.

bidimensionnel inaltérable, défini en amont par le positionnement de la caméra. Autrement dit, si avec la prise de vues réelles « classique », on ne peut en aucun cas voir à l'image le dos d'une figure captée de face, dans un cadre comme celui-ci, cela devient théoriquement possible puisque les différents points de vues de cette figure sont, à la suite de sa reproduction 3D, et

comme le précise Jean-Baptiste Massuet, hypothétiquement « accessibles dès lors que l'informaticien fait tourner la figure sur elle-même à l'aide d'une souris ou de son clavier [... ;] ils ne sont [donc] jamais perceptibles en un même tout, le sens de la vue étant en quelque sorte "limité" par le positionnement du regard⁸³ ». C'est d'ailleurs spécifiquement pour cette raison que l'on effectue cette reproduction : pour la « flexibilité⁸⁴ » qu'elle apporte aux techniciens du film, qui peuvent alors donner à (re)voir un acteur décédé sans se soucier du point de vue adopté par la caméra lorsque cet acteur a, de son vivant, été filmé. En se permettant une fois de plus de comparer des procédés en apparence similaires, nous pouvons ainsi dire que cette reproduction numérique semble s'approcher de ce que propose la *performance capture* en matière de création d'« image ».

Les deux procédés produisent en effet des figures virtuelles, existant en puissance dans une base de données informatique, certes traduites bidimensionnellement à l'écran, mais dont les différents points de vue sont, nous l'avons vu, théoriquement accessibles. Toutefois, là où la *performance capture* enregistre puis restitue directement un acteur en volume au sein d'un ordinateur (pour que cet acteur vienne ensuite « habiter » des figurines graphiques et des

• 83 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, op. cit., p. 36.

• 84 – C'est alors ce que déclare Weta Digital à propos du modèle 3D de Paul Walker dans *Fast and Furious 7* : « We needed to have the flexibility to replicate paul in any situation the director wanted ». Weta Digital, *Furious 7 VFX | Breakdown - Brian O'Conner | Weta Digital*, [vidéo], YouTube, 2018, [en ligne], 00:01:32.

univers virtuels constitués, parfois même en amont, par les informaticiens), la reproduction numérique étudiée ici – que les infographistes appellent *matchmoving process*⁸⁵ – restitue de manière tridimensionnelle une image de l'acteur au départ dénuée de volume. Ainsi, si les deux procédés donnent bien la possibilité aux figures de s'émanciper du point de vue unique que suppose la caméra traditionnelle, l'un opère cette émancipation dès la phase d'enregistrement – la *performance capture* abandonnant le principe de base de la caméra traditionnelle en enregistrant cette figure directement en trois dimensions à l'aide de récepteurs tapissant le studio – là où l'autre effectue celle-ci *a posteriori*.

Par la suite, le point de vue choisi pour élaborer l'image finale, visible dans le film, est, dans le cas de la *performance capture*, défini par une caméra virtuelle⁸⁶, « filmant » les éléments compris au sein de la base de données informatique produite par les informaticiens et les acteurs ; alors que, dans *Fast and Furious 7* ou *SOS Fantômes : L'Héritage*, cette image finale résulte de l'association du modèle numérique de l'acteur décédé (obtenu à partir de la reproduction étudiée précédemment) et d'une image en prises de vues réelles d'un autre acteur sur lequel ce modèle aura été accolé. Or, puisque cet autre acteur sert de guide aux infographistes pour, par exemple, comprendre « comment la peau peut réagir à la lumière ou peut changer [...] en fonction des expressions adoptées⁸⁷ », on en revient dès lors à une forme de rotoscopie. Mais à la différence de cette dernière, et comme pour le *deepfake*, c'est surtout l'apparence de la personne décédée que l'on veut remobiliser ici, davantage que la réalité de son mouvement (le seul « réalisme » du mouvement humain étant suffisant pour rendre admissible la figure représentée). Ainsi, en acceptant l'idée que des liens iconiques (d'apparence) et indiciels (de mouvement) seraient sauvegardés lors de ces résurrections – l'image enregistrée étant, une fois de plus, reproduite dans ses moindres détails – on admet également qu'une part de la réalité profilmique serait préservée dans les images que nous voyons. En permettant néanmoins à ces figures de faire des nouvelles choses à l'image,

• 85 – Cf. Ian Failes, « *Furious 7's* most stunning effect : Paul Walker », *fxguide*, décembre 2015, [en ligne]. Notons d'ailleurs que, traduit de manière littérale, le terme veut dire « procédé de correspondance de mouvement ». Ce qui veut dire que, comme pour la rotoscopie, le mouvement du référent réel serait une composante essentielle du procédé. Mais, étant donné que le modèle créé est par la suite, et comme nous le verrons juste après, accolé à l'image d'un second interprétant, cette correspondance de mouvement n'est en fait effective qu'au stade de l'élaboration de ce modèle.

• 86 – Cf. Jean-Baptiste Massuet, « Qu'est-ce qu'une caméra (virtuelle) ? », dans *Le Cinéma virtuel*, op. cit., p. 156-166.

• 87 – « [They allowed us] to understand the way their skin reacted to light and also how it dynamically changes either through vascular construction for different expressions or other physical changes such as tiredness or exertion ». Weta Digital, vid. cit., 00:01:12.

on paraît finalement, et malgré tout, revenir à la première définition du film d’animation donnée par l’ASIFA à la fin des années 1950 qui, comme nous l’avons vu en introduction générale, dit que « les événements ont lieu pour la première fois sur l’écran⁸⁸ », soit que ce qui nous est montré n’a jamais été en mouvement avant l’étape de la projection.

V. 2. Animation ou réanimation ?

Quelle que soit la définition du cinéma d’animation donnée par l’ASIFA, on comprend que celle-ci le distingue clairement du cinéma en prises de vues réelles. Néanmoins, opposer les deux régimes de représentation ne fait pas vraiment sens dans la mesure où leurs frontières définitionnelles n’ont, en réalité, jamais été très stables⁸⁹. Si Hervé Joubert-Laurencin explique par exemple que l’expression « cinéma d’animation » serait « provisoire au regard de l’histoire, quoiqu’indispensable et fondatrice⁹⁰ », un auteur comme Alan Cholodenko, dont les recherches ont, notamment depuis les années 1990, irrigué toute une partie de la pensée « animato-centrée » en cinéma, défend de son côté le fait que, de toute façon, « l’animation ne serait plus une forme de film ou de cinéma [mais bien que le] film et le cinéma seraient des formes d’animation⁹¹ ». Le chercheur assimile ainsi, et pour reprendre les mots de Jean-Baptiste Massuet, « la dimension mécanique propre au mouvement cinématographique et la dimension animiste qui préside au don de “vie” de l’animation⁹² ». Pour Cholodenko, l’animation – et donc le cinéma – mettrait alors en jeu une vision paradoxale du mouvement, qui donnerait à voir une image simultanément morte et vivante. À ce propos, Jean-Baptiste Massuet précise que :

Cette vie-mort de l’image animée constitue pour Cholodenko tout l’enjeu de sa réflexion : pour être animée, l’image doit évidemment au départ être inanimée, ce qui est non seulement le cas pour les films d’animation réalisés image par image, mais

• 88 – Cité dans Hervé Joubert-Laurencin, *op. cit.*, p. 40.

• 89 – Pour plus d’informations, voir Jean-Baptiste Massuet, *Le dessin animé au pays du film*, *op. cit.*

• 90 – Hervé Joubert-Laurencin, *op. cit.*, p. 9.

• 91 – Plus précisément (et dans sa version originale), l’auteur dit ceci : « Animation arguably comprehends all of film, all of cinema, was (and is) the very condition of their possibility [...]. In this sense, animation would no longer be a form of film or cinema. Film and cinema would be forms of animation. Let us not forget the notion that the motion picture camera/projector *animated* still images called “photographs” ». Alan Cholodenko, « *Who Framed Roger Rabbit, or the framing of animation* », dans Alan Cholodenko (dir.), *op. cit.*, p. 213.

• 92 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, *op. cit.*, p. 105.

également pour les photogrammes d'un film en prises de vues réelles. L'image animée perçue par le spectateur est donc à la fois perception de vie et perception de la mort. L'image nous procure bien l'illusion de mouvement, mais le mouvement, justement, n'est qu'illusion, une succession d'images inanimées, absentes à elles-mêmes, sans *anima*.⁹³

Mais, dans son analyse, Cholodenko paraît mettre de côté ce qui, sur l'image animée, est représenté – ce qui, dans une perspective animato-centrée, est en réalité tout à fait logique puisque l'animation y est centrale. Sans vouloir remettre en cause l'idée selon laquelle l'animation serait au fondement même de la technique cinématographique, nous pouvons néanmoins questionner ici la manière dont cette idée a généralement – et peut être trop hâtivement – été appliquée aux êtres « vivants » représentés, c'est-à-dire aux êtres doués de vie captés par une caméra et dont l'image enregistrée lors de cette captation est ensuite projetée sur un écran.

Pour illustrer notre propos, prenons l'exemple d'un homme passant devant une caméra. Si son passage est transcrit sous forme de photogrammes à l'arrêt, lorsque ces derniers sont mis en mouvement au moment de la projection de la scène, il nous semble difficile d'admettre que cette projection ne fait qu'animer l'image de l'homme ayant été filmé. Étant donné que celui-ci était déjà en mouvement lors de son passage devant la caméra, la projection redonne effectivement à voir ce mouvement. Autrement dit, lors de la projection d'un film en prises de vues réelles, l'animation mécanique des photogrammes réanime les figures y étant représentées⁹⁴. Dans ce cadre, la « vie-mort de l'image animée » ne peut être envisagée de la même manière que Cholodenko puisque si l'image est au départ inanimée, ce qui y est représenté ne l'a pas toujours été⁹⁵. Plus que la seule illusion de mouvement, c'est la réanimation de figures issues du passé et le fait d'être, en tant que

• 93 – Jean-Baptiste Massuet, « Débats animés sur l'animation. La querelle Donald Crafton / Alan Cholodenko », *Mise au point*, n° 8, 2016, [en ligne], § 13.

• 94 – Comme l'exprime ainsi Hye Jean Chung : « The medium is inviting to cultural representations of the undead because of its uncanny capacity to record and reanimate ghostly residues of the past by creating an illusion of movement through technological means ». Hye Jean Chung, « The reanimation of the digital (un)dead, or how to regenerate bodies in digital cinema », *Visual Studies*, vol. 30, n° 1, 2015, p. 55.

• 95 – Notons que Cholodenko part d'une conception très large de l'animation. Car si l'auteur ne fait pas la différence entre l'image et ce qui y est représenté, c'est surtout parce qu'il s'intéresse au fonctionnement même de l'appareil de projection, et non pas à la nature des images animées par ce dernier. C'est effectivement la dimension performative de l'appareil qui l'intéresse. Il base alors une grande partie de son travail sur la terminologie qui accompagne les expériences cinématographiques des débuts, où le verbe « animer » était omniprésent.

spectateur, confronté à leur dimension mortifère – leur « vie grise, silencieuse, abattue, pitoyable, comme dépossédée de tout⁹⁶ » disait Maxime Gorki à propos des silhouettes projetées par le cinématographe Lumière – qui place cette image à la frontière de la vie et de la mort. C’est d’ailleurs également à cela que fait référence André Bazin lorsqu’il parle de « “complexe” de la momie⁹⁷ ». Plutôt qu’une opposition techno-sémiotique entre l’animation et la prise de vues réelles, c’est donc l’hypothèse d’une séparation d’ordre idéologique entre le principe d’animation et celui, moins conventionnel, de réanimation que nous posons ici ; un concept paraissant alors en phase avec les enjeux théoriques et techniques du cinéma numérique.

Si la résurrection numérique semble redonner « vie » à des êtres disparus le temps d’un film, il n’est cependant, et malgré ce que la pratique peut laisser supposer, aucunement question de réanimation puisque ce que l’on voit à l’écran n’a, à proprement parler, jamais été en mouvement devant une caméra. Mais, dans le même temps, on sait que ces êtres ont un jour été en vie. Une ambiguïté sur laquelle le film *The Flash* (Andrés Muschietti, 2023) s’est alors penché. Pour rappel, dans la séquence finale du film, les mondes du « multivers » apparaissent à l’écran sous forme de sphères de couleurs enveloppées par des sortes de pellicules cinématographiques (voir fig. 5). C’est la mise en mouvement de la pellicule qui, lorsque la caméra virtuelle « entre » dans l’un de ces mondes, (ré)anime la figure se trouvant à l’intérieur. Ainsi, malgré le décès de l’acteur conférant son apparence à cette figure habitant le monde présenté, celle-ci semble tout de même être dans l’attente d’une réanimation, soit d’une nouvelle mise en mouvement. Le discours porté par la séquence finale de *The Flash* est donc simple : si l’acteur n’est plus, son personnage n’aurait, lui, jamais cessé d’exister (virtuellement en tout cas). En d’autres termes, ce que l’on réanime dans le film – et *a fortiori* lors d’une résurrection numérique – ce serait le personnage interprété, et non son interprétant ; ce qui veut dire que le personnage ne serait, en théorie, plus dépendant de son interprétant pour être réanimé. En fait, il s’agirait presque ici d’une rencontre entre le principe de l’animation et celui de la prise de vues réelles (différente de la rotoscopie), où l’imaginaire de l’image par image et du travail infographique se combinerait à l’imaginaire

• 96 – Maxime Gorki (traduit par Valérie Pozner), « Brèves remarques », 1895. *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n° 50, 2006, [en ligne], p. 116.

• 97 – André Bazin, *Qu’est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1985 (1^{ère} édition 1976), p. 9.

fondamentalement « résurrecteur » du cinéma en prises de vues réelles (puisque l'acteur sur laquelle se fonde l'image a bel et bien existé).

Mais, tel que nous l'entendons, seule l'existence d'un mouvement initial (celui au départ capté par une caméra) peut donner lieu à une réanimation (celle de la projection). Or, ici, plutôt qu'être de nouveau (soit encore une fois) en mouvement, la personne représentée l'est en fait à nouveau (soit de façon différente), ce qui ne renvoie pas exactement à la même chose. Ce que semble en réalité opérer la résurrection numérique, c'est une simulation de réanimation, où la figure animée pour la première fois à l'écran fait croire, notamment au moyen du photoréalisme de sa représentation, qu'elle a déjà été en mouvement devant une caméra. Ainsi, l'objectif des infographistes est de faire en sorte que la figure représentée ne soit pas simplement animée, c'est-à-dire morte-vivante, mais que celle-ci soit estimée à égalité avec les autres figures en prises de vues réelles, captées et restituées par une caméra ou, pour le dire autrement, que celle-ci soit comprise comme « vivante » – même si appartenant au passé de la prise⁹⁸. Nous pourrions par ailleurs nous demander si le numérique (compris comme modalité d'enregistrement) n'autoriserait lui-même pas cette nouvelle conception des choses. En effet, puisque l'encodage froid du capteur numérique ôte de sa vibration « vivante » à l'image enregistrée (c'est en tout cas un discours récurrent au début du numérique, notamment tenu par les défenseurs de l'argentique⁹⁹), ne perd-t-on pas une forme d'adhérence à la réalité qui permettrait alors d'accepter ces figures retouchées ? Des figures qui, dans ce cadre, ne seraient donc pas si différentes idéologiquement de leurs homologues photographiques étant donné les potentielles retouches qu'admet l'image (intrinsèquement manipulable) numérique.

Mais si pour un auteur comme Donald Crafton, c'est l'action d'un créateur extérieur qui permettrait de caractériser l'animation¹⁰⁰, alors les infographistes seraient ici contraints, pour remplir leur objectif, de s'effacer du processus d'animation de la figure ressuscitée. En conjuguant une approche étymologique à une approche historique du terme, Crafton explique effectivement que l'« animation » renverrait, au XVI^e siècle, à « l'acte de doter d'un

• 98 – C'est en tout cas ce que suggèrent les techniciens des différents films usant de la résurrection numérique lorsqu'ils parlent de leurs modèles de synthèse. Généralement, ils utilisent le prénom de la personnalité recréée pour s'y référer, comme si le modèle était devenu la personne qu'il représente.

• 99 – Cf. André Gaudreault & Philippe Marion, « Des rumeurs persistantes de froideur... », dans *op. cit.*, p. 145-148.

• 100 – Cf. Donald Crafton, « The Veiled Genealogies of Animation and Cinema », *Animation : An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n° 2, 2011, p. 93-110.

esprit ou d'une âme¹⁰¹ », avant d'ajouter que « dans la Bible, c'est l'*anima* que Dieu insuffle en Adam pour lui donner le souffle, c'est-à-dire pour amener l'argile à la vie¹⁰² ». Dès lors, la réanimation correspondrait simplement au fait de redonner à voir un sujet doté d'une âme au moment de sa captation ; ce qui, là encore, ne serait applicable qu'aux êtres « vivants » représentés. Seule l'animation relèverait, par conséquent, d'un acte purement démiurgique puisque la réanimation ne serait que le résultat d'une action mécanique¹⁰³. Aussi, c'est là que *The Flash* semble se contredire car, dans sa séquence finale, la prétendue réanimation des personnages est, d'une certaine manière, dépendante de l'action de la caméra virtuelle. C'est en effet l'entrée de celle-ci dans un monde donné qui permet d'enclencher l'animation de la pellicule représentant ce monde et, ainsi, de mettre en mouvement ce qui s'y trouve (à l'inverse, si la caméra n'était pas entrée dans ce monde, les éléments le constituant ne s'animent pas). De façon quelque peu symbolique, le créateur extérieur (le metteur en scène dirigeant la caméra) paraît donc ici s'avouer, témoignant du pouvoir démiurgique qu'il a sur les mondes qu'il pénètre. Et c'est tout le problème de l'animateur au cinéma, dont l'action est, en réalité, et la plupart du temps, trop ostensible, trop difficile à dissimuler – et cela, comme nous l'avons vu en première partie, même lorsque l'élément animé a une apparence photoréaliste. Une ostensibilité qu'un procédé comme la *performance capture* paraît néanmoins abolir.

Comme le souligne en effet Jean-Baptiste Massuet, avec la *performance capture*, « l'animateur n'a pas la main sur le mouvement des figures graphiques, celles-ci s'animent sous l'impulsion du mouvement des comédiens¹⁰⁴ ». Dès lors, puisque l'action du créateur extérieur serait de fait annihilée ici¹⁰⁵, l'idée d'appliquer le procédé à la résurrection numérique pour faire croire, avec plus de facilité, que la figure représentée serait « vivante » semble tout à fait cohérente. Toutefois, après avoir mis en perspective cette affirmation au

• 101 – « Its earliest written instances in the 16th century were theological, referring to the act of endowing with a spirit or soul ». *Ibid.*, p. 97.

• 102 – « In the Bible, it is the anima that God breathes into Adam to give him breath, that is, to bring clay to life ». *Ibid.*

• 103 – Jean-Baptiste Massuet explique d'ailleurs que, pour Alan Cholodenko « [c]onférer du mouvement à un objet inanimé est déjà de l'ordre du performatif. Le performatif est déjà dans l'appareil de projection ». Jean-Baptiste Massuet, « Débats animés sur l'animation. La querelle Donald Crafton / Alan Cholodenko », *loc. cit.*

• 104 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, *op. cit.*, p. 104.

• 105 – Ce qui n'est pas totalement vrai. Les infographistes jouent évidemment un rôle dans la création du produit final dans un film en *performance capture*. Ce ne sont toutefois pas eux qui, à proprement parler, animent la figure modélisée.

regard des discours et de la pensée théorique entourant la notion d'*anima*, Massuet note qu'il « serait possible d'affirmer qu'il existe, au-delà de la sphère animato-centrée qui l'a jusqu'à présent privilégiée dans son cadre de réflexion, une approche cinématocentrée de l'*anima* passant par le prisme d'une réflexion sur la présence de l'acteur¹⁰⁶ ». De cette façon, on peut considérer l'acteur capturé comme une sorte de démiurge, mais dans un sens différent de celui du cinéma d'animation. Car là où l'animateur « classique » donne « vie » à des êtres au départ inanimés, de son côté, l'acteur capturé redonne « vie » à une figure disparue, soit un figure qui, dans le domaine de l'afilmique, fut animée, c'est-à-dire vivante et douée de mouvement. « Je ne suis plus animée, mais je me réanime¹⁰⁷ » semble en effet nous dire la figure prenant l'apparence d'un acteur décédé. Toutefois, étant donné que, pour lui redonner « vie », l'acteur capturé dote le modèle de l'acteur décédé de son propre esprit ou de sa propre âme, l'opération engendre, en réalité, un être chimérique, à la fois animé (supposant une « inanimativité » initiale, celle de l'acteur décédé) et réanimé (supposant une « animativité » initiale, celle de l'acteur capturé). Or, cet entre-deux renvoie en fait au principe même du cinéma qui, comme le souligne Hye Jean Chung, « est perpétuellement hanté par les morts-vivants¹⁰⁸ » ; c'est-à-dire que, comme nous l'évoquions précédemment, ses figures sont constamment à la frontière de la vie et de la mort. Ainsi, la résurrection numérique semble, à sa manière, et plus encore qu'avec l'animation, nous confronter à ce principe.

• 106 – *Ibid.*, p. 113.

• 107 – À propos des figures « classiques » produites au moyen du dispositif de *performance capture*, Jean-Baptiste Massuet utilise une formule analogue : « “Je ne suis pas animé, mais je m'anime” semblent nous dire ces personnages de synthèse, délaissant du même coup le savoir-faire de l'animateur qui constituait pourtant jusque-là la substantifique moelle du cinéma d'animation ». *Ibid.*, 104.

• 108 – Hye Jean Chung, *loc. cit.*

Chapitre VI

La résurrection numérique : une manipulation dérangementante

Malgré un certain engouement de la part de l'industrie hollywoodienne et des médias de masse pour ce que l'on a appelé, au début des années 2000, le *synthespian*¹⁰⁹, une peur du remplacement de l'acteur par cet être virtuel est à constater¹¹⁰ (et cela avant même la démocratisation du terme). Dan North explique effectivement qu'à l'époque, le grand public comprend le *synthespian* comme un « concept quasi mythologique, imaginant l'usurpation de l'acteur humain par un remplacement numérique souple, mutable et infatigable¹¹¹ ». C'est donc l'activité de l'acteur, son art qui, pour beaucoup, et à l'instar d'autres corps de métiers confrontés à l'arrivée des nouvelles technologies, aurait été menacée. Aussi, c'est en partie pour prévenir le risque de remplacement de l'acteur « réel », dernier rempart d'humanité face à la mécanique de l'appareil cinématographique selon Walter Benjamin¹¹², que de nombreux commentateurs ont justement tenté de faire barrage à tout processus d'humanisation du *synthespian*. Or, lors d'une résurrection numérique, ce n'est pas vraiment cette problématique qui, curieusement, paraît importer ; alors même que dans ce cadre, c'est l'intégrité physique (si ce n'est psychique) de l'acteur que semble usurper son double numérique.

• 109 – Un *synthespian* désigne un acteur virtuel. Ce néologisme mélange alors les mots anglais *synthesis* (synthèse) et *thespian* (comédien).

• 110 – C'est en tout cas ce qu'explique la chercheuse Jessica Aldred : « Within mainstream media and industry discourse alike, the quest for believable synthespian performances was repeatedly referred to as the “holy grail” of the digital effects industry, and indeed, even Hollywood itself. Once achieved, the logic followed, “real” actors faced obsolescence or, at the very least, serious competition from their computer-generated counterparts ». Jessica J. Aldred, *From Synthespian to Convergence Character : Reframing the Digital Human in Contemporary Hollywood Cinema*, Thèse de Philosophie, Parcours « Méditation culturelle », Carleton University, 2012, p. 47.

• 111 – « The synthespian is a quasi-mythological concept, imagining the usurpation of the human actor by a pliant, mutable, and tireless digital stand-in ». Dan North, « From Android to Synthespian : The Performance of Artificial Life », dans James Lyons & John Plunkett (dir.), *Multimedia Histories : From the Magic Lantern to the Internet*, Exeter, University of Exeter Press, 2007, p. 87-88.

• 112 – « Le soir venu, [l]es [...] masses remplissent les salles de cinéma pour assister à la revanche que prend pour elles l'interprète de l'écran, non seulement en affirmant son humanité (ou ce qui en tient lieu) face à l'appareil, mais en mettant ce dernier au service de son propre triomphe ». (Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot & Rivages, 2013 (1^{ère} édition 1939), chap. X). Dès lors, s'il renonce à son aura, l'acteur de cinéma ne renonce pas pour autant à son humanité, qu'il affirme face à l'appareil. Cf. Isabelle Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999, p. 14-15.

VI. 1. Du zombie au fantôme : la monstrueuse parade des acteurs virtuels

C'est en fait dès les années 1980, soit à partir du moment où l'on a commencé à réaliser que les images de synthèse pourraient, à terme, remplacer les acteurs « réels », que des discussions éthiques se sont imposées à propos de l'utilisation des technologies numériques au cinéma – des discussions qui, d'ailleurs, ont encore cours aujourd'hui¹¹³. Pour Philippe Lemieux, cette peur du remplacement de l'acteur témoignerait alors d'un « profond malaise de l'humain, qui se voit reproduit dans l'ensemble des créatures virtuelles, fictives ou réelles, présentées au cinéma : il craint la perte de contrôle¹¹⁴ ». Toutefois, lorsqu'en 2001, le film *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit* (Hironobu Sakaguchi & Motonori Sakakibara) donne à voir des personnages à l'apparence humaine, entièrement virtuels et photoréalistes, prendre « vie » à l'écran, les commentateurs ne semblent pas convaincus par les images qui leurs sont présentées ; mettant justement en avant le manque d'émotion, voire d'humanité, de ces personnages. Comme l'indique Jean-Baptiste Massuet, « [l]a réception du film de Sakaguchi témoigne clairement de cette apparente absence des personnages à eux-mêmes, remarquée par plus d'un critique¹¹⁵ ». L'auteur note en effet la récurrence de « tout un champ lexical lié au zombie, au mort-vivant, ou plus généralement à l'absence de vie¹¹⁶ » pour décrire le film ; un champ lexical qui, par la suite, va véritablement s'imposer à la sortie du long métrage de Robert Zemeckis *Le Pôle Express* (2004)¹¹⁷ et même se retrouver, quelques années après cela, dans certaines critiques du film *Les Aventures de*

• 113 – En témoignent les récentes grèves à Hollywood qui avaient notamment pour objet la réglementation sur l'utilisation de l'intelligence artificielle par les studios. Pour plus d'informations à ce sujet, se référer à l'article de presse de Dani Anguiano & Lois Beckett, « How Hollywood writers triumphed over AI – and why it matters », *The Guardian*, octobre 2023, [en ligne].

• 114 – Philippe Lemieux, *op. cit.*, p. 206.

• 115 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel, op. cit.*, p. 107.

• 116 – L'auteur précise effectivement que « de Tim Brayton qualifiant ses personnages de “zombies de plastique” (*plastic zombies*) à Jessica Aldred les présentant comme “ressemblant à des zombies (*zombie-like*) et émotionnellement vides (*emotionnally vacant*)” en passant par Livia Monnet qui explique que ces acteurs virtuels apparaissent comme des “vampires ou des zombies numériques” et mettent en jeu ce qu'elle nomme une “fiction sans-vie” (*A-life*), nombreux sont les textes qui intègrent ce vocabulaire spécifique à leur propos ». *Ibid.*

• 117 – Comme le note Jean-Baptiste Massuet à ce propos : « la mise en avant, par *CNN*, d'un “vieux cliché” consistant à dire que “les yeux sont la fenêtre de l'âme” amène le critique du film à affirmer que “les personnages apparaissent sans âme” (*soul dead*) et “sans vie” (*lifeless*) ; Philip French écrit de son côté dans *The Observer* que les “figures humaines [du film] ressemblent à des pantins d'étalage à moitié ramenés à la vie tels des zombies” ; Ward Jenkins se demande pourquoi ces images semblent si “mortes et semblables à des marionnettes”, tandis qu'un autre auteur de blog enfonce le clou en déclarant que les personnages “n'ont pas d'âme”, proposant de renommer le film “La Nuit des Morts-Vivants avant Noël” ». *Ibid.*, p. 107-108.

*Tintin : Le Secret de la Licorne*¹¹⁸. Mais, si les figures humaines représentées au moyen du numérique sont, nous le voyons, régulièrement décrites comme se situant à la frontière de la vie et de la mort, cette idée ne semble, étonnamment, aucunement se retrouver dans les discours entourant notre objet d'étude. L'emphase est, en effet, et comme nous l'avons vu précédemment, plutôt mise sur l'exploitation post mortem des figures ressuscitées. Plusieurs journalistes ont d'ailleurs interrogé le « devenir-marionnette » de ces figures, non pas seulement parce que celles-ci renverraient à des corps sans vie, mais aussi en raison du fait que ces corps seraient sujets à une manipulation extérieure, une manipulation leur faisant faire de nouvelles choses à l'image. Matt Goldberg a ainsi pu dire que « malgré le soin apporté à la résurrection numérique de Tarkin [dans *Rogue One : A Star Wars Story*] et les paroles mettant à l'honneur Cushing, celle-ci fait essentiellement de lui une marionnette générée par ordinateurs¹¹⁹ ». De son côté, Alexi Sargeant soutient que « la transformation du sujet mort en marionnette constitue la principale violation de cette résurrection numérique à tout va¹²⁰ ».

On le comprend, c'est donc bien la possible manipulation des figures ressuscitées (et, d'une certaine manière, de leur dépouille) qui, ici, questionne (voire offusque) les commentateurs. Le journaliste James Troughton va même au bout de ce raisonnement en déclarant, à propos des résurrections numériques de *The Flash*, que « nous ne devrions pas jouer aux marionnettistes avec [les] cadavres [d'Adam West et de Christopher Reeve] pour réaliser nos rêves d'enfant, nous devrions plutôt choisir de nouvelles personnes et raconter de nouvelles histoires¹²¹ ». La déclaration du journaliste est intéressante à bien des égards. D'une part, elle met en avant l'une des principales problématiques de la résurrection numérique : pourquoi ne pas engager un nouvel acteur, bien vivant, pour le rôle que l'on veut reconvoquer ? Elle interroge, d'autre part, le caractère mortifère de cette nostalgie mise en

• 118 – Toujours selon Jean-Baptiste Massuet, on trouve la trace de ces réactions « sous la plume d'un critique de *The Economist* intitulant son article "Tintin and the dead-eyed zombies", ou d'un autre expliquant que "Tintin apparaît simultanément trop humain et absolument non-humain, avec son visage étrangement fœtal, ses yeux vitreux et vides au lieu de briller de l'éclat d'une vie animée" ». *Ibid.*, p. 108.

• 119 – « While I'm sure there will be a great amount of lip service paid to honoring Cushing's memory, a painstaking digital resurrection for Tarkin basically makes him a CGI puppet ». Matt Goldberg, « Is 'Star Wars : Rogue One' Digitally Resurrecting Grand Moff Tarkin ? », *Collider*, août 2015, [en ligne].

• 120 – « The central violation of at-will digital resurrection is that it wrongs the dead subject by making him into a puppet ». Alexi Sargeant, « The Undeath of Cinema », *The New Atlantis*, 2017, [en ligne], p. 27.

• 121 – « We shouldn't puppeteer their corpses to live out our childhood dreams, we should cast new people and tell new stories ». James Troughton, « The Flash Bringing Dead Actors Back With CGI Is Disgusting », *TheGamer*, juin 2023, [en ligne].

scène, justifiant l'usage de la pratique mais n'étant, en réalité, que la manifestation d'un imaginaire fantasmé. Enfin, et surtout, elle dénonce les « marionnettistes » qui se cacheraient derrière cette résurrection. Et c'est là ce qui, selon nous, explique le fait que l'idée de « zombie » ne s'applique que très rarement (voire jamais) aux personnalités ressuscitées numériquement. Car si le zombie et la marionnette sont tous deux des figures mortes-vivantes dénuées de conscience, le zombie reste, en un sens, libre de ses mouvements, alors que la marionnette est, elle, à la merci d'un acteur extérieur.

Notons par ailleurs que de nombreux auteurs ont déjà pu souligner la parenté d'un dispositif comme la *performance capture* avec l'art de la marionnette¹²², renvoyant à l'idée d'une « *prothèse inerte qui s'anime et prend vie soudain grâce au jeu d'un manipulateur*¹²³ ». Toutefois, ces auteurs ont surtout mis en avant la manière dont la série culturelle de la marionnette pouvait, notamment autour des questions ayant trait à l'animation de leurs figures, se rapprocher des enjeux formels et techniques de la *performance capture*¹²⁴ – les deux principes reposant, à première vue, et comme l'indique Sébastien Denis, sur une « animation “sans animateur”¹²⁵ ». Or, dans le cadre qui est le nôtre, c'est plutôt l'idée du « manipulateur » et de son « jeu » sur figure désormais docile (car décédée et sans conscience) qui, dans les discours, est mise en avant et dénoncée. On aurait finalement affaire ici à une sorte d'« anti-Pinocchio », c'est-à-dire à une figure passant d'une condition humaine à un état de pantin. Et cette situation est, en un sens, révélatrice des contradictions auxquelles peut mener la crainte de la « perte de contrôle » de l'humain face à l'arrivée des nouvelles technologies que nous évoquions plus tôt. Car, si d'un côté, les infographistes tentent de rationaliser ces résurrections numériques, de les contrôler pour ne pas en faire n'importe quoi (souvent dans une logique d'hommage) – par opposition au *deepfake* par exemple, qui, du fait de sa facilité d'accès et d'apprentissage, est bien souvent amené à être utilisé de manière

• 122 – Voir par exemple : Sébastien Denis, « Le devenir-marionnette de l'acteur : la *performance capture* dans *Avatar* », dans Marco Grosoli & Jean-Baptiste Massuet, *op. cit.*, p. 173-191 ; Tom Gunning, « Gollum and Golem : Special Effects and the Technology of Artificial Bodies », dans Ernest Mathijs & Murray Pomerance (dir.), *From Hobbits to Hollywood – Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Amsterdam, Rodopi, 2006, p. 319-349 ; Jean-Baptiste Massuet, « Comment filmer un avatar ? Vers une mise en scène tridimensionnelle de la marionnette numérique », dans *Le Cinéma virtuel*, *op. cit.*, p. 272-282.

• 123 – Alexis Blachet, « L'avatar vidéoludique, nouvelle forme de marionnette numérique », dans Laurence Schinafo (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2008, p. 71.

• 124 – Cf. Jean-Baptiste Massuet, « Comment filmer un avatar ? Vers une mise en scène tridimensionnelle de la marionnette numérique », *op. cit.*, p. 277-278.

• 125 – Sébastien Denis, « Le devenir-marionnette de l'acteur : la *performance capture* dans *Avatar* », *op. cit.*, p. 179.

presque transgressive – de l’autre, on peut considérer que cette rationalisation ôte à l’être décédé sa maîtrise de soi. Aussi, cette opposition n’est pas sans rappeler certaines thématiques développées par Mary Shelley dans son très célèbre *Frankenstein ou le Prométhée moderne*¹²⁶.

Ce roman gothique du début du XIX^e siècle, maintes fois adapté au cinéma, relate en effet la création, par un savant du nom de Victor Frankenstein, d’un être vivant assemblé de parties de chairs mortes. Il n’est dès lors pas étonnant, au vu de ce que raconte cette histoire, que certains commentateurs s’y soient référés pour parler de la pratique de résurrection numérique (notamment celle opérée dans *Rogue One : A Star Wars Story*, nous y reviendrons). Et cela parce que, comme nous l’écrivions dans le chapitre précédent, le but des infographistes a été, à l’instar du docteur Frankenstein, de simuler une réanimation ou, plus concrètement, de tenter de vaincre la mort par la science et la technique – ce qui est une thématique centrale du récit de Shelley¹²⁷. Aussi, là où, selon nous, l’analogie est intéressante, c’est que dans le roman, la monstruosité de la créature est indissociable de celle de son créateur ; le nom de Frankenstein étant même, aujourd’hui, aussi bien associé au savant qu’à sa création. Dick Tomasovic précise à ce propos que :

Le péché du Prométhée moderne, sa faute irréversible, est de troubler la matière inerte, d’inquiéter les repères fondamentaux en se prétendant démiurge, d’ébranler tout bonnement l’ordre des choses en replaçant à la verticale ce qui devait rester à l’horizontale, en donnant du mouvement à ce qui devait désormais rester immobile, en animant l’inanimé.¹²⁸

Ainsi, comme nous l’avons vu dans le paragraphe précédent, c’est aussi bien l’idée de revoir un acteur décédé se mouvoir à nouveau à l’écran que le simple fait de penser que cette résurrection puisse être le fruit d’un créateur (et manipulateur) extérieur qui fait débat. Or, sur le plan symbolique, ce rapprochement se remarque particulièrement dans un film comme *Rogue One : A Star Wars Story* puisque l’acteur ressuscité Peter Cushing a justement

• 126 – Cf. Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, Gallimard, 2015 (1^{ère} édition 1818).
• 127 – Selon Dick Tomasovic, « [l]e récit de Mary Shelley est effectivement considéré comme le premier d’une très longue série de fictions à prendre en compte avec autant de force l’idée de vaincre la mort par la science (Victor Frankenstein croit pouvoir “renouveler la vie” du corps livré par la mort à la corruption), mais aussi, peut-être, le premier à faire d’un mort-vivant, d’un cadavre debout, d’un gisant agissant, un protagoniste aussi essentiel et complexe (la créature ressent, pense, évolue, exprime, etc.) ». Dick Tomasovic, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernités de Prométhée », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, 2013, [en ligne], § 5.
• 128 – *Ibid.*, § 9.

interprété, à de nombreuses reprises durant sa carrière, le personnage du docteur Victor Frankenstein¹²⁹. Les journalistes n'ont alors pas manqué de souligner l'inversion des rôles que représentait la résurrection numérique de Cushing, celui-ci passant du créateur à la créature, comme si le film mettait en scène la confusion entre les deux. Si Alexi Sargeant a par exemple pu parler de « Frankensteinisation de Cushing¹³⁰ », David Edelstein a, de son côté, et malgré les éloges qu'il fait au film de Gareth Edwards, condamné assez frontalement la résurrection de l'acteur britannique, en indiquant que « même son baron Frankenstein aurait été horrifié par ce genre de pillage de tombe¹³¹ ». Cette confusion est d'autant plus intéressante ici que ce sont spécifiquement les films adaptés du roman de Shelley dans lesquels Cushing joue qui, comme l'explique Dick Tomasovic, « insistent fortement sur cette dimension [d'une monstruosité partagée entre Victor Frankenstein et le résultat de son expérience], soulignant l'immoralité du docteur¹³² ». Rappelons également que d'autres films usant de la résurrection numérique sont allés jusqu'à thématiser cette monstruosité, une monstruosité de nature certes différente, mais qui, malgré tout, porte une forme de discours sur la pratique.

Nous pouvons, d'une part, rapidement réévoquer le récit de *The Crow* (Alex Proyas, 1994), dans lequel le personnage d'Eric Draven revient d'entre les morts pour venger le viol et le meurtre de sa fiancée. Outre le fait que le personnage est clairement présenté comme l'allégorie d'un esprit vengeur, voire de la mort elle-même, la résurrection numérique de Brandon Lee, qui incarne Eric Draven, rappelle là aussi les opérations menées sur la créature de Frankenstein, puisque la figure visible à l'image résulte, dans certains plans, de l'agencement d'un corps et d'un visage au départ distincts. Et si cette résurrection est le fait d'un accident, elle sert malgré tout le propos du film, et inversement (d'autant plus que le procédé intervient exactement au cours de la séquence de résurrection du personnage dans le récit). Comme nous l'évoquions déjà en première partie de mémoire, une concordance évidente entre le fond et la forme s'établit donc ici. Une concordance que l'on retrouve par

• 129 – Citons quelques exemples de films dans lequel Cushing interprète le personnage : *Frankenstein s'est échappé* (Terence Fisher, 1957) ; *La revanche de Frankenstein* (Terence Fisher, 1958) ; *L'empreinte de Frankenstein* (Freddie Francis, 1964) ; *Frankenstein créa la femme* (Terence Fisher, 1967) ; *Le retour de Frankenstein* (Terence Fisher, 1969).

• 130 – L'auteur titre effectivement l'une des parties de son article « Frankenstein Cushing ». Alexi Sargeant, art. cit., p. 21.

• 131 – David Edelstein, « *Rogue One* Is One of the Better *Star Wars* Movies, and It Actually Has an Ending », *Vulture*, décembre 2016, [en ligne].

• 132 – Dick Tomasovic, *op. cit.*, § 21.

ailleurs dans le film de Jason Reitman *SOS Fantômes : L'Héritage* (2021), puisqu'à l'instar du personnage d'Egon Spengler, son interprète Harold Ramis y est en effet devenu une figure fantomatique, un revenant. Le film thématise alors la présence-absence du personnage et de l'acteur à l'image – une idée sur laquelle nous reviendrons plus en détail dans la suite du mémoire afin de voir ce qui, concrètement, différencie cette présence-absence de celle de l'acteur « classique ». Ainsi, le film semble insister sur l'aspect « surnaturel » de la résurrection numérique, comme pour faire accepter plus aisément le fait que la figure visible à l'écran est bel et bien absente à elle-même, mais également pour faire du personnage un être littéralement spectral, qui serait inconsistant dans tout ce qui le caractérise. Or, en donnant à voir une figure reconnaissable au spectateur tout en assumant la (relative) monstruosité de celle-ci, la résurrection numérique semble en réalité mettre au jour les limites de l'*uncanny valley*, une théorie fréquemment convoquée pour expliquer le rejet parfois ressenti face aux personnages de synthèse dotés d'une forme humaine.

VI. 2. Les limites de l'*uncanny valley*

Cherchant à scientificiser la résistance à la représentation réaliste d'êtres humains numériques, de nombreux auteurs ont fait du manque de réalisme photographique de ces êtres le garant de leur acceptabilité. Ainsi, selon Philippe Lemieux :

Le degré d'identification du spectateur de cinéma au personnage varie en fonction du degré d'iconicité des personnages animés. En d'autres termes, plus un personnage numérique se rapproche d'un être humain réel [...], moins il est convaincant.¹³³

Ici, l'auteur adapte en fait au domaine des images de synthèse le phénomène désormais bien connu de l'*uncanny valley* ou « vallée dérangeante », alors théorisé au début des années 1970 par le roboticien Masahiro Mori et appliqué, à l'origine, au domaine qui est le sien¹³⁴. Comme le précise à ce propos Jean-Baptiste Massuet, Mori « avait en effet remarqué que l'attribution d'une apparence de plus en plus humaine à un robot avait pour conséquence de provoquer un rejet de la part des usagers, témoins d'une sorte de dissonance cognitive

• 133 – Philippe Lemieux, *op. cit.*, p. 196.

• 134 – Cf. Masahiro Mori, « The Uncanny Valley », *Energy*, n° 7, 1970, p. 33-35.

engendrée par un être dont on reconnaît certaines caractéristiques humaines mais dont la moindre imperfection devient proportionnellement monstrueuse¹³⁵ ». Aussi, depuis le début des années 2000, soit depuis les premières expériences de *performance capture*, les théoriciens, critiques et spectateurs ont réinvesti le concept pour tenter d'expliquer ce qui, dans les personnages humains modélisés de façon photoréaliste, poserait problème. Et ce qui justement poserait problème, serait la difficulté de s'identifier à ces personnages du fait de leur apparence trop proche (mais tout de même différente) de celle d'un être humain réel¹³⁶. À l'inverse, Fethi Kaba explique qu'il n'y aurait « presque aucun danger de tomber dans la vallée dérangement pour les films en trois dimensions stylisés s'inspirant simplement de la vraie vie. Les chercheurs confirment que la version animée de la réalité nécessite de rester suffisamment abstraite pour permettre au public d'user de son imagination afin de créer des liens uniques avec les personnages¹³⁷ ». On le comprend, l'engagement émotionnel du spectateur face à la représentation de synthèse d'un personnage humain serait donc plus prégnant lorsque cette représentation relèverait du schématique ou de la caricature. Or, si dans le cadre qui est le nôtre, l'*uncanny valley* a régulièrement été mobilisée au sein des discours critiques afin de décrire l'« inquiétante étrangeté¹³⁸ » des figures ressuscitées, celle-ci n'a, malgré tout, pas empêché le public de s'identifier à ces figures, et cela notamment en raison de leur caractère reconnaissable.

En réalité, cette « inquiétante étrangeté » n'a ici, et selon nous, rien à voir avec le fait que ces figures ressembleraient trop à des êtres humains (sans être réellement des humains), mais plutôt avec le fait que, paradoxalement, celles-ci seraient trop similaires aux personnalités connues ressuscitées (sans être réellement ces personnalités connues), ce qui n'induit pas exactement les mêmes choses. En effet, pour reprendre les mots de la

• 135 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, *op. cit.*, p. 116.

• 136 – Comme l'indique en effet Jean-Baptiste Massuet, « on s'aperçoit rapidement, à la lecture de ces différents textes [comparant les figures du *Pôle Express* et celles par exemple produites par le studio d'animation 3D Pixar], que toute l'argumentation critique visant à justifier le “succès” ou “l'échec” des films concernés se structure autour de la notion d'identification ». *Ibid.*, p. 117.

• 137 – « There is almost no danger of falling into the uncanny valley for the three-dimension films stylized with inspiration from real life. Researchers confirm that the animated version of reality needs to remain sufficiently abstract to allow audiences to employ their imagination and create unique bonds with characters ». Fethi Kaba, « Hyper-Realistic Characters and the Existence of the Uncanny Valley in Animation Films », *International Review of Social Sciences and Humanities*, vol. 4, n° 2, 2013, p. 191 (traduction de Jean-Baptiste Massuet dans *Le Cinéma virtuel*, *op. cit.*, p. 118).

• 138 – L'« inquiétante étrangeté » (*das unheimlich* en allemand) est un concept freudien fréquemment convoqué pour qualifier le phénomène de l'*uncanny valley* en français, et qui renvoie à « cette sorte de l'effrayant qui se rattache aux choses connues depuis longtemps, et de tout temps familières ». Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985 (1^{ère} édition 1919), p. 224.

journaliste Catherine Shoard à propos de la résurrection numérique de *Rogue One : A Star Wars Story*, « le problème n'est pas tant la qualité de l'exécution que le simple concept¹³⁹ » de cette résurrection, soit le fait que l'acteur visible à l'image n'est, en toute logique, pas censé être à l'image puisque celui-ci était décédé au moment du tournage. Dans ce contexte, l'*uncanny valley* apparaîtrait presque comme un phénomène rassurant, permettant aux spectateurs de voir que les figures ressuscitées ne sont effectivement que des images de synthèse. Mais, quitte à ce que ces figures soient ressuscitées numériquement, l'idéal pour les infographistes comme pour les spectateurs serait justement, et comme nous l'avons vu en première partie, que le trucage soit imperceptible, ou au moins invisible. Car si l'on s'éloigne d'une reproduction « exacte » (soit photoréaliste) de ces figures, alors comprises en tant que personnalités connues, c'est l'investissement affectif du spectateur dans ces dernières qui paraît s'estomper – tout l'inverse, donc, de ce que suggère l'*uncanny valley*.

Prenons, pour illustrer notre propos, l'exemple du modèle numérique de Marilyn Monroe dans le court métrage *Rendez-vous in Montréal* (Nadia Magnenat-Thalmann & Daniel Thalmann, 1987). Malgré les velléités réalistes des infographistes en matière de perspective ou d'éclairage, ces derniers restent néanmoins, et comme nous l'avons vu précédemment, conscients des limites techniques imposées par les ordinateurs de l'époque. On décide alors, afin de coller au réel, de représenter un être humain connu de tous, c'est-à-dire une star (et pas n'importe laquelle), dont les caractéristiques physiques seront directement reconnaissables par le public – et cela quelle que soit la « qualité » de la représentation qui, ici, relève du schématisme. Or, comme l'explique Stephen Prince :

La caricature transmet des émotions en forme concentrée. Les spectateurs comprennent intuitivement ce que l'exagération véhicule, et aucun sentiment d'étrangeté n'est provoqué. Les personnages numériques dont la stylisation évite le photoréalisme atteignent très efficacement le public et ne sont jamais tombés dans la «vallée dérangement».¹⁴⁰

En faisant le choix de représenter une figure connue, les infographistes ont ainsi pu pallier les limites (indépendantes de leur volonté) techniques et donc visuelles des images de synthèse

• 139 – « But there's a deeper unease too, as testified by the fact that Cushing's comeback was so well done. This suggests the problem is not quality of execution but simple concept ». Catherine Shoard, art. cit.

• 140 – Stephen Prince, *Digital Visual Effects in Cinema : The Seduction of Reality*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2011 (traduction de Jean-Baptiste Massuet dans *Le Cinéma virtuel*, loc. cit.).

de l'époque puisque, par cela, ils ont fait accepter l'idée que ce qui nous est présenté est bel et bien un être humain. Et si cette figure ne ressemble que très vaguement à être humain réel, cela ne nous empêche pas de nous identifier à celle-ci. Comme l'explique en effet Jean-Baptiste Massuet, dans le cadre du cinéma d'animation (représentant également ses figures de manière relativement abstraite), l'identification à un personnage passe « un décodage des signes présentés à l'écran. Il y aurait, à ce titre, une forme d'acceptation tacite dans le domaine de l'animation (“je sais que ce que je vois est une traduction graphique d'un certain imaginaire, et non pas une retranscription photographique du monde”) qui permettrait de s'investir affectivement dans un personnage qui peut pourtant sembler très éloigné d'un corps humain réel¹⁴¹ ». Toutefois, ces signes à décoder ne sont évidemment pas les mêmes pour une figure humaine non rattachée préalablement au monde réel que pour une figure ayant (eu) une existence véritable, d'autant plus lorsque cette figure est connue.

Ainsi, la représentation caricaturale de la star rend difficile le fait de s'identifier à celle-ci en tant que star, et cela parce que, comme l'explique Edgar Morin, « [l]a star n'est pas seulement idéalisée pour son rôle¹⁴² » mais également pour son corps et son visage¹⁴³. Bien sûr, on reconnaît Marilyn Monroe dans la figure qui nous est présentée – c'est d'ailleurs tout l'enjeu du film des Thalmann – mais, en même temps, nous savons pertinemment que cette Monroe n'a jamais été filmée par une caméra ou, autrement dit, que nous n'avons pas affaire à la « vraie » star. Or, puisque notre identification à une star passe par le rapport de familiarité corporelle que l'on entretient avec elle¹⁴⁴, nous avons davantage tendance à accepter la figure présentée dans *Rendez-vous in Montréal* en tant qu'être humain (« cette figure y renvoie forcément puisque c'est Marilyn Monroe ») qu'en tant que star (« cette figure ne peut pas être la “vraie” Monroe, elle ne lui ressemble que trop vaguement »). On peut donc reconnaître, malgré le schématisme de sa représentation, une star pour ses traits distinctifs (la coiffure, le regard, le grain de beauté de Monroe permettent d'activer cette reconnaissance), mais cela ne suffit pas à l'appréhender de la même manière, soit à s'investir autant, sur le plan affectif, que si elle avait été réellement captée par une

• 141 – Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, loc. cit.

• 142 – Edgar Morin, *Les stars*, op. cit., p. 40.

• 143 – Cf. *Ibid.*

• 144 – Jean-Marc Leveratto, « De “l'étoile” à la “star”. L'acteur de cinéma et la naissance du film de qualité », dans Vincent Amiel & Jacqueline Nacache & Geneviève Sellier & Christian Viviani (dir.), *L'acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2007, p. 74.

caméra¹⁴⁵ ; notamment parce que, pour reprendre une expression de Flavio De Bernardinis, cette figure n'est pas dotée de l'« enveloppe cinématographique¹⁴⁶ » de Marilyn Monroe, soit de l'« écrin de [son] essence spirituelle¹⁴⁷ ». Mais en reproduisant le plus précisément possible l'apparence d'une figure connue, c'est le constat inverse qui semble s'établir.

Le photoréalisme de l'imagerie de synthèse contemporaine permet effectivement, et pour reprendre l'idée de Barbara Laborde à propos de *L'Étrange Histoire de Benjamin Button* (David Fincher, 2008), de préserver l'« illusion référentielle¹⁴⁸ » de la figure humaine représentée. Autrement dit, l'imperceptibilité de l'effet admise par le photoréalisme de la représentation (dont nous avons discuté en première partie) donne la possibilité au spectateur de continuer à s'identifier à la personnalité connue, mais également de ne pas être préoccupé par l'*uncanny valley*. C'est en tout cas une idée exprimée par le superviseur des effets visuels de Weta Digital Martin Hill lorsqu'il évoquait de la résurrection numérique de Paul Walker dans *Fast and Furious 7* :

En affinant notre modèle par l'observation et en faisant en sorte que ses expressions correspondent de plus en plus à ce que nous voulions, nous sommes soudain arrivés à un point où j'étais absolument convaincu que c'était Paul. Nous sommes alors allé au-delà de cette seconde vallée dérangeante, du “est-ce bien un être humain ?” au “est-ce bien cet acteur ?”.¹⁴⁹

Il est effectivement étonnant de voir que, même lorsque le spectateur est au fait du trucage, celui-ci continue de consentir à l'effet¹⁵⁰. Or, selon nous, cela a à voir avec le fait que la

• 145 – Un argument qui, pour le coup, ne s'applique pas vraiment au cas de Marlon Brando dans *Listen to me Marlon* (Stevan Riley, 2015). Mais cela s'explique par le fait que la représentation numérique de celui-ci, sans provenir d'une prise de vues réelles, est tout de même rattachée de manière indicielle à la star (étant la reproduction d'un scan ayant véritablement été effectué sur Brando lorsqu'il était encore en vie).

• 146 – Flavio De Bernardinis, *op. cit.*, p. 94.

• 147 – *Ibid.*

• 148 – Barbara Laborde, « Star et vieillissement virtuel : l'exemple de la *performance capture* pour “vieillir” », dans Charles-Antoine Courcoux & Gwénaëlle Le Gras & Raphaëlle Moine (dir.), *L'âge des stars. Des images à l'épreuve du vieillissement*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et théorie du Cinéma », 2017, p. 193.

• 149 – « By refining and the artists observing and matchmoving and getting tighter and tighter, suddenly it got to the point where I'm absolutely convinced now that that is Paul. We got over this sort of second Uncanny Valley of “is it a human being ?” to “is it that actor ?” ». Martin Hill dans Ian Failes, art. cit.

• 150 – C'est en tout cas des remarques que l'on peut retrouver sur un forum en ligne comme *Reddit* à propos de *Fast and Furious 7* ou de *Rogue One : A Star Wars Story*. Des spectateurs y discutent effectivement du fait que, même si ils étaient au courant de la mort de l'acteur ressuscité (et donc au courant du trucage), la qualité des effets visuels et la ressemblance du modèle avec l'acteur décédé leurs ont permis d'être convaincus par ce qu'ils voyaient, soit de s'identifier à ce modèle. Cf. Spolerfree, « I can't believe how incredible the cgi of Paul Walker in Fast 7 is. Great VFX breakdown » (sur la discussion « r/movies »), *Reddit*, août 2017, [en ligne] ; « Can we talk about how amazing Tarkin was in Rogue One ? He has some amazing lines and Guy Henry did a spectacular job » (sur la discussion « r/StarWarsCantina »), *Reddit*, août 2020, [en ligne].

connaissance de l'opération de résurrection ne retire rien au spectateur, voire lui apporte quelque chose en plus, un élément de compréhension supplémentaire – ce que nous évoquions là encore en première partie. Dès lors, l'identification du spectateur au comédien ressuscité demeure. Ce qui, d'une part, veut dire que l'on peut très bien être confronté au phénomène d'*uncanny valley* tout en continuant de s'identifier à la figure ressuscitée et, d'autre part, confirme l'idée exprimée par Isabelle Rieusset-Lemarié selon laquelle « le public n'idolâtre pas [l'image d'une star] que parce qu'elle est censée être une "image vivante"¹⁵¹ ». Les imperfections du modèle, notamment lorsqu'elles sont trop prononcées, peuvent néanmoins révéler l'« inquiétante étrangeté » de la figure ressuscitée, non pas seulement en rappelant frontalement l'existence du trucage en jeu, mais bien également en rendant manifeste le caractère mortifère de ce trucage. Mais, pour prévenir cette manifestation, certains réalisateurs vont, comme nous l'évoquions dans le sous-chapitre précédent, justement assumer la monstruosité de leurs figures, permettant dès lors de justifier les potentielles imperfections de celles-ci et d'échapper au phénomène d'*uncanny valley*.

On le comprend, le phénomène amène à questionner la manière dont sont généralement représentés les êtres ressuscités numériquement. Mais, d'un autre côté, cette problématique a surtout trait à l'identification de ces êtres, à leur acceptabilité. Or, comme nous l'avons vaguement suggéré jusqu'alors, pour être acceptables ces figures sont aussi dépendantes de la façon dont elles sont montrées, c'est-à-dire mises en scène. Nous pouvons dès lors nous interroger sur l'impact qu'une pratique comme la résurrection numérique a pu avoir sur la production (aussi bien sur la production formelle d'un film que sur la production cinématographique en général).

• 151 – Isabelle Rieusset-Lemarié, *op. cit.*, p. 159.

– TROISIÈME PARTIE –

L'acteur ressuscité ou la mémoire en crise

En 2013, durant la promotion du film *Le Congrès* – dont, rappelons-le, le premier acte raconte comment l'actrice Robin Wright (jouant son propre rôle) accepte de se faire scanner numériquement pour que son image puisse être librement exploitée par la société de production Miramount Pictures – son réalisateur, Ari Folman, évoque régulièrement une anecdote de production, qui finira par être reprise sur le site officiel du film :

Tandis que nous recherchions un lieu à Los Angeles pour tourner la scène du scan, j'ai été sidéré d'apprendre qu'un tel scanner existait déjà bel et bien. Les acteurs sont scannés depuis quelques années maintenant – la technologie est déjà là. Les acteurs en chair et en os ne sont plus indispensables dans cette "ère post-*Avatar*". Je suppose que c'est maintenant l'économie qui décidera pour les films à venir dans les prochaines décennies, s'ils seront réalisés avec des acteurs scannés ou avec une génération nouvelle d'acteurs "construits de toutes pièces".¹

En plus de témoigner d'une certaine inquiétude – ou, selon Folman lui-même, d'une certaine « mélancolie² » – à l'égard des technologies numériques, ce qui frappe ici, c'est également la façon dont le réalisateur parle du métier d'acteur. Pour Folman, celui-ci serait en effet contraint par un système économique (dont Hollywood incarne le versant culturel) sur lequel

• 1 – « While searching for a suitable location in LA to shoot the scanning room scene, I was shocked to learn that such a room already exists. Actors have been scanned for a number of years now – this technology is already here. Flesh and blood actors are not really needed in this "post *Avatar* era". I guess its economics now that dictate whether the next generation of films will be with scanned actors, or with a completely new generation of actors "built from scratch" ». « The Congress – An Ari Folman Film », site officiel du *Congrès*, juin 2013 (fermé en décembre 2016). La citation originale ainsi que la traduction proviennent de Marie Cattiaut dans *Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques, pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2017, p. 7-8.

• 2 – « Vous y voyez de la technophobie ? Je me demande si, dans l'histoire, la technologie a déjà menacé l'humanité, la question est ouverte... Mais il y a bien une mélancolie dans le film, à l'égard de cette idée de scanner ». Ari Folman dans Yal Sadat, « Ari Folman : Rendez-vous dans le futur », *Chro*, juillet 2013, [en ligne].

l'acteur n'aurait pas la main. Un système qui, alors, serait seul décisionnaire dans la manière de concevoir le métier d'acteur (et donc l'acteur lui-même) à l'ère du numérique.

Cela fait bien sûr écho aux problématiques posées par notre objet d'étude. Car outre le fait de répondre en partie à l'interrogation de Folman – qui se demande qui de l'acteur « scanné » (c'est-à-dire renvoyant à un référent réel) ou de l'acteur virtuel, « construit de toutes pièces », serait utilisé par Hollywood passé 2013 – la résurrection numérique questionne effectivement la manière dont ce fameux système emploie aujourd'hui l'imagerie de synthèse. Ainsi, en admettant que la pratique pousse au bout de sa logique le principe de « cadavre-spectacle³ » énoncé par l'anthropologue Louis-Vincent Thomas, nous devons interroger ici la façon dont ce « cadavre » est mis en spectacle, c'est-à-dire la façon dont la figure de synthèse dotée de l'apparence d'une personne décédée est mise en scène pour justement, et à l'instar de la thanatopraxie⁴ par exemple, ne pas dévoiler son caractère mortifère. Aussi, parce que selon les philosophes Theodor Adorno et Max Horkheimer, « la technologie de l'industrie culturelle n'[aboutirait] qu'à la standardisation et à la production en série⁵ », nous pouvons questionner la manière dont cette standardisation et cette production se sont appliquées à la conception même des corps.

Ainsi, nous étudierons d'une part les différentes mises en scène et esthétiques adoptées pour représenter les acteurs ressuscités numériquement ; ce qui, d'autre part, nous amènera à nous questionner plus globalement sur la façon dont l'acteur, et *a fortiori* l'être humain, est (et a été) pensé et considéré au cinéma.

• 3 – Comme l'explique Dick Tomasovic, le « cadavre-spectacle » opère comme une « réponse au refoulement généralisé de la mort. On pense aux défunts maquillés des funéraires, aux catacombes et ossuaires divers, à la morgue de Paris, où, jusqu'en 1907, les expositions publiques des cadavres retrouvés, initialement en vue d'identification éventuelle, jouirent d'un grand succès public » (Dick Tomasovic, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernités de Prométhée », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, 2013, [en ligne], § 4). Cf. Louis-Vincent Thomas, *Les chairs de la mort : corps, mort, Afrique*, Paris, Institut d'édition Sanofi Synthélabo, coll. « Les empêcheurs de penser en rond », 2000, p. 524-527.

• 4 – La thanatopraxie correspond à l'« art de retarder la décomposition du corps par des techniques d'embaumement et un ensemble de mesures esthétiques visant à maintenir un cadavre le plus longtemps possible en bon état ». Bernard Andrieu & Gilles Boëtsch (dir.), « Thanatopraxie », dans *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Biblis », 2018 (1^{ère} édition 2006), p. 506.

• 5 – Theodor W. Adorno & Max Horkheimer, *La dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, 1974 (1^{ère} édition 1944), p. 130.

Chapitre VII

Les mythes ne meurent jamais

Dans la conclusion de leur ouvrage consacré à la question de l'acteur à l'ère du numérique, Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary écrivent ceci :

Le numérique n'a pas remis en cause [...] le *Star System*. Les stars restent reconnaissables sous leur maquillage numérique [...]; ainsi, la problématique économique persiste à l'heure du numérique : si une star est recrutée [...], c'est pour qu'on la reconnaisse.⁶

Si le constat établi par les auteurs nous semble tout à fait pertinent, il convient néanmoins de remarquer que, lors d'une résurrection numérique, l'idée s'applique de manière quelque peu différente puisque, même si les stars ressuscitées sont effectivement convoquées en raison de leur reconnaissabilité, celles-ci ne le sont pas sous leur maquillage numérique, mais bien en qualité de maquillage numérique – ou, comme préfèrent le dire certains techniciens, de costume de synthèse. Notons également que la figure reconvoquée renvoie, selon le projet du film, à une certaine identité de la personnalité, correspondant à un époque (voire à une œuvre) précise de sa carrière, une époque (ou une œuvre) alors esthétiquement déterminée. Ce qui veut dire que, lorsque l'on ressuscite une figure connue, on réinvestit également une esthétique (ou une mise en scène) rattachée à cette figure, et cela pour rendre cette dernière tout de suite reconnaissable, soit pour garantir la valeur marchande de l'opération de résurrection. Aussi, et une fois de plus, cela semble participer à la bonne incorporation du modèle de synthèse dans le monde qui nous est dépeint.

• 6 – Christophe Damour & Arnaud Duprat & Hélène Valmary (dir.), *Paradoxes sur l'acteur numérique. Jeux, corps, personas*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « PUR-Cinéma », 2022, p. 192.

VII. 1. Mettre en scène la star ressuscitée : une approche « classique » ?

Parce qu'elle pourrait potentiellement effectuer n'importe quelle tâche à l'écran tout en étant toujours disponible et peu coûteuse, la star intégralement virtuelle – à ne pas confondre ici avec la star ressuscitée numériquement qui, bien que virtuelle, est pourvue de l'apparence d'une star déjà connue – serait, comme l'exprime Barbara Creed, « le rêve des studios⁷ ». Pour la chercheuse, ces derniers auraient effectivement pour ambition de pousser au bout de sa logique l'idée de « star-automate⁸ » qui, pour Edgar Morin, serait consubstantielle au fonctionnement du *star system* (notamment hollywoodien) puisque, selon ce principe, c'est la transformation des acteurs en « objets manipulés pas les techniciens du film⁹ » qui contribuerait à en faire des stars. Mais, pour les commentateurs, et comme nous l'avons évoqué précédemment, le principal problème posé par la star virtuelle serait le fait que celle-ci ne renvoie à rien de tangible. Or, même si la star « réelle » est également une image produite¹⁰, cette image est en partie déterminée par la représentation médiatique de la vie privée-publique de la star¹¹. C'est donc cette vie privée-publique qui manquerait à la star virtuelle pour que le public puisse pleinement l'accepter en tant que star. Toutefois, étant donné que les stars « réelles » étaient déjà des stars avant d'être ressuscitées numériquement et que celles-ci ont donc en partie été définies par leurs carrières cinématographiques passées, leur faire effectuer n'importe quelle tâche à l'écran, et cela de n'importe quelle manière, semble plus difficile à envisager que pour une star intégralement virtuelle qui, elle, n'a pas d'image préexistante à laquelle se conformer.

C'est en tout cas ce que l'on comprend de la publicité Dior réalisée en 2011 par Jean-Jacques Annaud (dont nous avons déjà discuté en première partie de mémoire). Pour rappel, celle-ci représente l'égérie de la marque Charlize Theron qui, alors qu'elle est en

• 7 – « A digitized film star is a studio's dream: capable of performing any task, continuously available, cost effective ». Barbara Creed, « The cyberstar : digital pleasures and the end of the Unconscious », *Screen*, vol. 1, n° 41, 2000, p. 80.

• 8 – Edgar Morin, *Les stars*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1972 (1^{ère} édition 1957), p. 120.

• 9 – *Ibid.*

• 10 – Cf. Richard Dyer (dir.), *Le star-système hollywoodien, suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels étrangers », 2004.

• 11 – Comme le note en effet Edgar Morin, « Le rôle des stars a très largement débordé l'écran de cinéma [...]. Leur vie privée est publique, leur vie publique est publicitaire, leur vie d'écran est surréelle, leur vie réelle est mythique [...]. Jamais une vedette n'avait pu jouer un rôle si important dans et par-delà le spectacle ». Edgar Morin, *op. cit.*, p. 12-13.

retard pour un défilé de mode au château de Versailles, croise la route de Grace Kelly, Marlene Dietrich et Marilyn Monroe, toutes trois modélisées en images de synthèse. Ainsi, pour représenter ces modèles, le spot semble récupérer une esthétique propre au *star system* hollywoodien « classique », où le visage et la beauté de la star, sources de désirs, sont fondamentaux¹². Le double de Grace Kelly [fig. 19] renvoie par exemple à une image immédiatement identifiable de la star, celle que l'on retrouve dans des films d'Alfred Hitchcock comme *Le crime était presque parfait* (1954) ou *Fenêtre sur cour* (1954), au sein desquels Kelly (son visage et sa chevelure blonde notamment) est fréquemment placée au centre du cadre et mise en avant par un éclairage trois points. Aussi, le modèle de Marlene Dietrich [fig. 20] correspond, de son côté, à une condensation de plusieurs images de la star. Comme le précise en effet Christophe Rolland dans son analyse de la publicité :

Comme [le] visage décontextualisé [de Marlene Dietrich] est plus difficilement reconnaissable, il a fallu le lester d'indices pour qu'il se révèle sans équivoque. Et ainsi mélanger la Marlene de *l'Ange bleu*, pas vraiment sophistiquée, chantant sur son tonneau dans un cabaret sordide, avec la Marlene femme fatale, extraite d'une autre période de sa vie. Puis, cette figure d'amalgames a elle-même encore été optimisée, avec un stylisme des plus contemporains.¹³

Nous aurions alors affaire ici à trois images de la star : l'une renvoyant à son rôle de Lola-Lola dans *L'Ange bleu* (Josef von Sternberg, 1929) – au sein duquel son statut de femme fatale ne transparait pas particulièrement mais où son charisme (au sens weberien du terme¹⁴) significatif se fait tout de même sentir ; une autre évoquant la période durant laquelle le réalisateur Josef von Sternberg fait d'elle un véritable mythe en mettant notamment en avant, dans des films comme *Shanghai Express* (1932) ou *La Femme et le Pantin* (1935), son « profond regard mélancolique¹⁵ » ainsi que « le nimbe doux de ses cheveux¹⁶ » ; et une dernière correspondant à une sorte d'objectivisation lissée (par le numérique notamment) de son « image-cristal¹⁷ », c'est-à-dire de son image comprise dans sa globalité, une image

• 12 – Cf. Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, 1975, p. 6-18.

• 13 – Christophe Rolland, « Stars : le retour des morts-vivants », *Effeillage*, 2015, n° 4, p. 16.

• 14 – Comme l'explique Richard Dyer, la notion de charisme « associe effectivement la notion sociale à une compréhension de l'idéologie » (Richard Dyer (dir.), *op. cit.*, p. 25) ; le charisme ne doit donc pas être compris ici comme un simple synonyme de « magie » ou d'« aura ».

• 15 – Josef von Sternberg dans Musée de la mode de la Ville de Paris (dir.), *Marlene Dietrich : Création d'un mythe*, éditions Paris Musées, 2003, p. 40.

• 16 – *Ibid.*

• 17 – L'« image-cristal » correspond à ce que Gilles Deleuze a défini comme « le point d'indiscernabilité des deux images distinctes, l'actuelle et la virtuelle, tandis que ce qu'on voit dans le cristal est le temps en personne,



Figure 19 – Dior J'Adore ; 00:00:29 –
Modèle numérique de Grace Kelly.



Figure 20 – Dior J'Adore ; 00:00:45 –
Modèle numérique de Marlene Dietrich.



Figure 21 – Dior J'Adore ; 00:01:03 –
Modèle numérique de Marilyn Monroe.

presque anhistorisée, n'étant plus qu'un souvenir, voire une réminiscence, pour le spectateur. Le but aurait donc été d'égaliser toutes ces images de Marlene Dietrich pour, finalement, (re)donner à voir une seule et unique image de la star. Une star qui, par un effet de puzzle, et comme l'explique Christophe Rolland, ne laisserait alors « plus place au moindre doute et se fond[rait] dans l'univers glamour que [Dior] veut créer, mais constitue[rait], en définitive, une figure tellement hybridée qu'elle en devien[drait] sosie¹⁸ ». Mais, si la figure est hybridée, de qui (ou de quoi) est elle exactement le sosie ? En fait, on aurait affaire ici à une sorte de sosie anhistorique de Dietrich, à une copie de son « image-cristal ». Enfin, l'apparition de Marilyn Monroe [fig. 21] paraît constituer le pinacle du spot publicitaire, celle-ci étant même la seule personnalité à y prendre la parole pour énoncer le slogan de la marque : « Dior...j'adore ». Comme pour le modèle de Marlene Dietrich, nous avons là aussi affaire à une forme d'« image-cristal » de

Monroe ; d'autant plus que la star y est ici représentée dans un miroir reflétant d'autres miroirs qui, en plus de dévoiler le simulacre en jeu¹⁹, laissent apparaître, tel un cristal, toutes les facettes de la star lorsqu'elle prend le parfum Dior dans ses mains. Et si cette image anachronique de Monroe tenant un parfum qui pourtant n'existait pas à son époque pourrait sembler étrange, le caractère intertemporel de la star – ajouté à son aura glamour²⁰ que les lumières intenses présentes dans le cadre viennent réaffirmer – lui permet en réalité

un peu de temps à l'état pur, la distinction même entre les deux images qui n'en finit pas de se reconstituer ». Gilles Deleuze, *L'Image-temps. Cinéma 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1985, p. 109-110.

• 18 – Christophe Rolland, *loc. cit.*

• 19 – Cf. Paolo Bertetto, *Le miroir et le simulacre. Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2015.

• 20 – Cf. Richard Dyer (dir.), « Marilyn Monroe et la sexualité », dans *op. cit.*, p. 149-192.

d'imposer « sa signification d'un coup, sans l'analyser, sans la disperser²¹ » ou, comme l'explique Roland Barthes, de réamorcer un mythe²². Au moyen d'un montage rapide et fluide – qui fait échapper la publicité à une mise en scène strictement « classique » – on donne donc à voir, de manière presque subliminale, des images de stars que les spectateurs-consommateurs ont l'impression de connaître, mais qui ne sont pas exactement celles qu'ils connaissent. C'est-à-dire que, concrètement, ces images ne renvoient à rien de ce qui a déjà été filmé par les stars, mais opèrent malgré tout comme un souvenir pour le spectateur. En objectivant l'« image-cristal » de ces stars, la publicité semble finalement faire de celles-ci des « Idées²³ » (au sens où l'entend Roland Barthes).

On retrouve également cette esthétique propre au *star system* hollywoodien « classique » dans la publicité Dove réalisée en 2014, au sein de laquelle une jeune Audrey Hepburn (ressuscitée numériquement pour l'occasion) est représentée (voir fig. 10). Le montage y est ainsi transparent²⁴. Chaque plan introduit effectivement le plan suivant de manière tout à fait fluide, ce qui rend la narration efficace et intelligible, et ce malgré le fait que les personnages ne parlent pas – la musique originale du film *Diamants sur canapé* (Blake Edwards, 1961) servant d'habillage sonore au tout. La publicité utilise en outre de nombreuses échelles de plans, permettant d'une part de rapidement situer l'action (sur la côte italienne, dans les années 1950-1960) et, d'autre part, de mettre en valeur le modèle d'Hepburn dont le visage et le corps sont constamment en mouvement – ce qui n'est d'ailleurs pas vraiment le cas des figures représentées dans la publicité Dior, plutôt statiques, prenant la pose, comme pour réaffirmer leur statut d'icône – toujours au centre du cadre et éclairés par une lumière relativement chaude, placée à 45 degrés. Tout semble donc fait ici pour rappeler l'ambiance simple et chaleureuse de la comédie romantique *Vacances romaines* (William Wyler, 1953), qui permit à Hepburn de se faire connaître et qui restera l'une des œuvres importantes de sa carrière. Le modèle de la star est par ailleurs habillé de la même

• 21 – Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1970, (1^{ère} édition 1957), p. 183.

• 22 – Cf. Christophe Rolland, *loc. cit.*

• 23 – C'est comme cela que Roland Barthes définit ce qui se dégage de Greta Garbo : « [c]omme langage, la singularité de Garbo était d'ordre conceptuel [...]. Le visage de Garbo est Idée ». Roland Barthes, *op. cit.*, p. 67.

• 24 – Au sein des films hollywoodiens de la période dite « classique », le montage a pour fonction de rendre l'espace lisible et cohérent, et cela dans le but de fluidifier le récit. La mise en scène s'accorde ainsi entièrement au déroulement du récit, dans une logique centrée sur les personnages. Cf. Jacques Aumont & Alain Bergala & Michel Marie & Marc Vernet, « Idéologies du montage », dans *Esthétique du film. 125 ans de théorie et de cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts Visuels », 2021 (1^{ère} édition 1983), p. 60-64.

façon que le personnage de princesse Ann (Audrey Hepburn) dans le film de Wyler et semble se comporter comme elle, c'est-à-dire de manière à la fois ingénue et irrévérencieuse. Mais, dans un même temps, la musique utilisée fait référence à une autre œuvre de sa carrière et l'image est en couleur – là où *Vacances romaines* était en noir et blanc. Dès lors, la publicité semble répondre à une logique presque postmoderne – logique sur laquelle nous reviendrons plus amplement dans le dernier chapitre de ce mémoire – où, selon Frederic Jameson, le passé est abordé « par le biais de la connotation stylistique, véhiculant une “passéité” par le vernis de l'image²⁵ ». Ce qui veut dire que, tout en recyclant (de manière stéréotypée) une imagerie passée, le spot rend ostensible sa contemporanéité. On peut ainsi remarquer que les publicités étudiées (celle de Dior comme celle de Dove) ont tendance à mélanger une imagerie directement rattachée à la star remobilisée – une mise en scène faisant presque partie intégrante de son identité de star, de sa *persona*, et dont le réinvestissement serait nécessaire pour pouvoir directement l'identifier – à une esthétique plus contemporaine qui, en plus de rendre la prouesse technologique manifeste (« la publicité est trop “moderne” pour que ces personnalités décédées ne soient pas générées en images de synthèse » pourrait-on dire), permet de ré-iconiser cette star, c'est-à-dire de lui conférer une actualité nouvelle. On persiste donc malgré tout à s'attacher à un style cinématographique « classique » pour représenter ces stars, comme si l'on craignait que, sans cela, ces dernières ne puissent pas être reconnues. Une idée que l'introduction du film *Listen to me Marlon* (Stevan Riley, 2015) paraît justement questionner, voire remettre en cause.

Au sein de celle-ci, le double numérique de Marlon Brando est uniquement représenté au moyen de gros plans ou de plans très rapprochés (seul le buste de la star étant de toute façon modélisé). En raison de l'apparence quelque peu abstraite de ce double, toute la séquence est effectivement construite autour de la tirade de la star, prédisant le crépuscule de l'acteur et de son art à l'ère du numérique. Un choix qui, alors, est tout sauf anodin puisque, plus encore que par la manière d'être mis en scène au sein de ses films, Brando est notamment connu et reconnu pour son inventivité actorale ou, pour être plus précis, pour la façon qu'il a de jouer avec la dimension organique de son corps et de sa voix²⁶. Il paraît donc logique et cohérent que la mise en scène vienne ici épouser la prestation du double numérique

• 25 – Frederic Jameson, *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, 2007 (1^{ère} édition 1990), p. 60.

• 26 – Cf. Christophe Damour & Arnaud Duprat & Hélène Valmary (dir.), *op. cit.*, p. 15.

de la star (et non l'inverse, comme c'était le cas dans les publicités énoncées précédemment) – soit de la star elle-même, dont la représentation résulte, rappelons le, d'un scan effectué par Brando lorsqu'il était encore en vie. Comme l'expriment ainsi Christophe Damour, Arnaud Duprat et Hélène Valmary :

[L]a prédiction technophile et pessimiste de la disparition prochaine des acteurs et leur remplacement par leurs hologrammes est contrebalancée par un édifiant retour au théâtre (en effet, si le mécanisme enregistreur évacue l'humain, la matière enregistrée demeure une tirade de *Macbeth* de Shakespeare).²⁷

Ainsi, en se détachant complètement de l'identité cinématographique de Brando (c'est-à-dire de la manière dont il a généralement été représenté au cours de sa vie), la mise en scène de l'introduction du film lui étant consacré semble porter une forme de discours sur l'art de l'acteur comme vecteur d'identification à l'ère du numérique. Plus que par la manière dont serait représentée la star, ce serait donc la manière dont celle-ci se représente (au sens presque théâtral du terme) qui importerait. Mais, là encore, on remobilise en fait ce qui, pour le spectateur, est signifiant, c'est-à-dire son jeu, son identité d'acteur. Or, si ce qui est signifiant chez une star (qui plus est « classique ») est facilement identifiable car rattaché à toute une carrière cinématographique justement identifiée, on va voir que, pour les autres acteurs ressuscités numériquement, cela n'est pas aussi simple.

VII. 2. L'esthétique au service de la résurrection

En raison du caractère soudain de la mort des acteurs durant la productions des films, les premières résurrections numériques ont été, nous l'avons vu, quelque peu contraintes. Contraintes d'une part parce que les techniciens ont dû trouver des astuces et techniques pour pallier la disparition des acteurs en plein milieu de tournages n'ayant pas été terminés ; mais contraintes également parce que les figures ressuscitées ont, dans la plupart des cas, dû formellement s'accorder aux esthétiques adoptées depuis le début des tournages et attendues par les réalisateurs. C'est en effet ce qu'explique Martin Hill lorsqu'un journaliste

• 27 – *Ibid.*

lui demande comment avait été envisagé, après la mort de Paul Walker, le reste de la production de *Fast and Furious 7* (James Wan, 2015) :

Avant même de réfléchir à la manière dont nous allions procéder, nous nous sommes réunis avec Mike Wassel, le superviseur des effets visuels, ainsi qu’avec les membres de la production, et avons longuement discuté de ce qu’ils souhaitaient faire. Tout l’enjeu était alors de faire aboutir le film qu’ils voulaient, et cela sans compromettre ce dernier.²⁸

L’objectif a donc été de ne pas aller à l’encontre de ce qui, initialement, était prévu pour le film. Et si ce dernier a, en réalité, été partiellement réécrit après la mort de Paul Walker²⁹, ce qui avait déjà été filmé par l’acteur a néanmoins été gardé dans le produit final. En fait, c’est surtout dans la manière de montrer le modèle numérique de l’acteur que l’on a tenté de faire « comme cela aurait dû être ». Le but a effectivement été de faire en sorte que ce modèle ressemble le plus possible à l’acteur « réel » ou, pour être plus précis, à l’image précédemment enregistrée de cet acteur. Autrement dit, plus qu’à la simple physiologie de Paul Walker, c’est à l’esthétique déjà adoptée depuis le début du tournage que vont se référer les infographistes pour élaborer leur figure. En outre, parce que le double numérique de l’acteur devait interagir avec d’autres acteurs « réels », et cela parfois dans un même plan



Figure 22 – *Fast and Furious 7* ; 01:33:39 – Plan figurant à la fois le double numérique de Paul Walker (en arrière-plan) et des acteurs « réels ».

[fig. 22], un travail d’harmonisation a été effectué. Car, pour être crédible, le modèle de Paul Walker ne devait pas seulement ressembler à l’acteur tel qu’il a été (notamment représenté dans les plans en prises de vues réelles), mais devait également être formellement équivalent – en ce

qui concerne la lumière ou les textures par exemple – au reste des éléments (« réels » pour le coup) composant les plans dans lesquels il intervenait. À l’inverse, et comme nous l’évoquions en première partie, dans *The Crow* (Alex Proyas, 1994), plutôt que la figure

• 28 – « Well, even before we thought about how we would do it, we got together with Mike Wassel, the visual effects supervisor, and the filmmakers, and talked at length about what they wanted to make the film. The whole point was to get the film they wanted and not compromise the film ». Martin Hill dans Ian Failes, « *Furious 7*’s most stunning effect : Paul Walker », *fxguide*, décembre 2015, [en ligne].

• 29 – « In effect, the entire third act of the film was changed, and instead of setting up future sequels, *Furious 7* goes off on an emotional note as Walker’s character rides off into the sunset ». Adam Chitwood, « ‘*Furious 7*’ Original Ending Revealed by Writer Chris Morgan », *Collider*, avril 2017, [en ligne].

ressuscitée, c'est l'esthétique du film elle-même qui a été modifiée afin de faire en sorte que les images truquées soient imperceptibles – ce qui, là encore, tombait plutôt bien étant donné l'inscription assumée du film dans la mouvance gothique et dans le genre de la *dark fantasy*, tous deux ayant pour dénominateur commun une esthétique sombre, presque sinistre, permettant alors de justifier les modifications plastiques apportées au film tout en dissimulant les potentiels « défauts » des trucages. Citons enfin la résurrection numérique de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), où tout l'enjeu a été de modifier l'esthétique de certains plans déjà filmés par Oliver Reed pour les réutiliser à d'autres moments du film en faisant croire qu'ils étaient inédits. Mais, si comme nous le disions juste avant, ces résurrections numériques interviennent en réaction aux décès prématurés et inattendus des acteurs durant le tournage de leurs films, ce que nous devons interroger maintenant, c'est la manière dont ont été intégrées les figures dont on savait, en amont de la production des films, qu'elles prendraient les traits d'acteurs décédés (parfois bien longtemps avant le début des tournages, voire des productions elles-mêmes).

Le cas le plus évident de résurrection numérique « anticipée » est alors celui de Peter Cushing dans *Rogue One : A Star Wars Story*. Comme pour Paul Walker dans *Fast and Furious 7*, il a ainsi fallu faire en sorte que le modèle numérique créé ressemble à l'acteur tel qu'il a été précédemment représenté. Sauf qu'à la différence de Paul Walker qui, de son vivant, avait déjà tourné quelques images pour le film dans lequel il a été ressuscité numériquement, des images ayant permis aux infographistes d'avoir une base visuelle sur laquelle se reposer pour les plans faisant intervenir le double de synthèse de l'acteur, ici, cette base visuelle ne pouvait être issue que de *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* (George Lucas, 1977) – dont *Rogue One : A Star Wars Story* ne cherchait pas, au départ, à imiter l'esthétique. En effet, puisqu'au sein de la chronologie diégétique de la saga « *Star Wars* », ce qui se passe dans *Rogue One : A Star Wars Story* a lieu, rappelons-le, juste avant le début des événements exposés dans le film de 1977, alors les éléments (visuels et narratifs) présentés dans le film de Gareth Edwards devaient être cohérents avec ceux de l'opus original. C'est donc au Peter Cushing tel qu'il a été représenté dans *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* que vont se référer les infographistes pour créer son double numérique. Comme le précise en effet Gareth Edwards :

Nous n'imitons pas la photographie d'*Un nouvel espoir* [...]. Or, l'éclairage de ce dernier est tellement ancré dans votre cerveau que c'est par ce biais que la ressemblance peut se faire. Nous avons donc modifié, en utilisant les images de synthèse, le rendu de l'image que nous avons tournée, afin de nous approcher de l'éclairage d'*Un nouvel espoir*. Et puis nous avons commencé à dire "oh, c'est Tarkin". C'était une chose très étrange, parce que nous pensions que le visage modélisé fonctionnerait dans n'importe quelle situation, mais non. Avec un éclairage différent, c'était Peter Cushing, mais avec cette configuration d'éclairage, c'est Tarkin ; et ce que nous voulions, c'était Tarkin.³⁰

Dans le cadre d'une franchise comme « *Star Wars* », le rôle serait donc une affaire de représentation, et non plus d'interprétation actorale. En tant que tel, Peter Cushing importe en fait assez peu, car ce n'est pas lui que l'on veut remobiliser, mais bien l'image qu'il a, à une époque, donné au personnage de Tarkin. Ce n'est cependant pas seulement l'image en tant que représentation du personnage dont il est question ici, mais bien de l'image du film de 1977. Dès lors, l'image filmique semble presque devenir déterminante pour la reconnaissance du personnage. Le but est effectivement de faire en sorte que ce dernier corresponde non pas simplement à Cushing, mais à une certaine image de ce dernier, une image culturellement ancrée dans l'esprit des spectateurs. Or, cet ancrage culturel semble tenir à une configuration visuelle particulière, à une composition d'ordre presque picturale – relevant notamment, et *a priori*, d'un choix d'éclairage spécifique – que l'on viendrait reproduire (numériquement en l'occurrence) et qui définirait en quelque sorte le personnage, au-delà même de son rôle narratif ou de sa caractérisation. Autrement dit, c'est la référentialité de l'acteur ressuscité qui, ici, guide la mise en scène, qui la détermine en quelque sorte (et non l'inverse).

Ainsi, dans *Rogue One : A Star Wars Story* comme dans *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*, Cushing (ou son modèle), en plus d'être souvent filmé en plan rapproché (taille ou poitrine) et en légère contre-plongée, est constamment éclairé par une lumière nettement artificielle, latérale et relativement dure, c'est-à-dire qu'un côté de son visage est dans l'ombre et l'autre dans la lumière [fig. 23-24] – ce qui permet alors d'asseoir l'idée que son personnage constitue une menace. Aussi, Cushing (ou son modèle) se démarque

• 30 – « We weren't emulating the cinematography of *A New Hope* [...]. And the lighting on *A New Hope* is so embedded in your brain, that's kind of what he looks like. And we had to dial the CG and to like, cheat what was there on a day and be a bit more like the lighting of *A New Hope*. And then it started to go "Oh that's Tarkin". It was a very strange thing cause you think the face would work in any situation but no. In a different lighting, that's Peter Cushing, but in this kind of lighting setup, that's Tarkin ; and we were trying to get Tarkin ». Gareth Edwards dans Corridor Crew, *VFX Artists React to Bad & Great CGi 127 (ft. Gareth Edwards)*, [vidéo], YouTube, 2024, [en ligne], 00:10:36.



Figure 23 – *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* ; 00:58:19 – Peter Cushing en 1977.

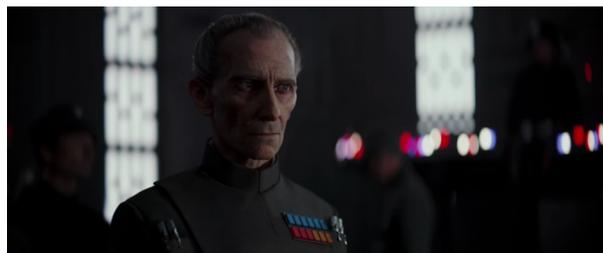


Figure 24 – *Rogue One : A Star Wars Story* ; 00:42:55 – Peter Cushing (numérique) en 2016.

nettement du décor très sombre dans lequel il évolue – les vaisseaux de l’Empire Galactique ayant des intérieurs aux tons gris, voire noirs (même si quelques diodes électroluminescentes blanches viennent habiller le tout) – ce qui donne une image finale assez contrastée. Dans la scène de *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* où Tarkin rencontre la princesse Leia, ce contraste est d’ailleurs particulièrement appuyé puisque celle-ci y est presque toujours représentée de profil (là où Tarkin est souvent de face) afin de faire en sorte qu’aucune zone d’ombre ne soit visible sur son visage et, ainsi, de réaffirmer l’appartenance du personnage au côté lumineux de la Force (par opposition au côté obscur dans lequel s’inscrit Tarkin).

Comme l’évoque néanmoins Hal Hickel – le superviseur de l’animation sur *Rogue One : A Star Wars Story* – à propos du modèle numérique de Peter Cushing :

L’éclairer de la même manière que dans *Un nouvel espoir* revenait à améliorer sa ressemblance avec Tarkin, mais cela a altéré son réalisme parce qu’il ne ressemblait alors à aucun autre acteur de la scène.³¹

Pour l’animateur, le réalisme des images de synthèse serait ainsi une affaire de cohérence visuelle. C’est effectivement la manière dont serait éclairé le modèle de Cushing par rapport aux autres sujets représentés (« réels » pour le coup) qui conditionnerait son réalisme (soit son acceptabilité). Il a alors fallu, pour que celui-ci ressemble à Tarkin tout en étant réaliste, modifier en post-production l’éclairage (l’exposition et le contraste notamment) des scènes le mobilisant. Dans ce cadre, ce ne sont donc pas les images de synthèse qui ont dû s’adapter au reste de l’image en prises de vues réelles pour tenter d’y ressembler, mais bien l’inverse. Ainsi, là où « pour recevoir l’étiquette de réaliste, une image de synthèse devrait aujourd’hui [et selon Àngel Quintana] prendre les traits d’une photographie, en être

• 31 – « Lighting him the way he was in ‘A New Hope’ improved his likeness as Tarkin, but it worsened the sense of him being real because then he didn’t look like any of the actors in the scene ». Hal Hickel dans Dave Itzkoff, « How ‘Rogue One’ Brought Back Familiar Faces », *The New York Times*, décembre 2016, [en ligne].

en quelque sorte la réplique³² », ici, c'est au contraire le devenir-synthétique de certaines composantes de l'image photographique qui semble permettre aux images de synthèse d'être appréhendées comme totalement réalistes (car renvoyant aussi bien au reste des éléments représentés qu'au référent réel auquel l'image de synthèse est censée renvoyer). Tout se passe donc comme si la résurrection numérique contaminait l'ensemble du film, s'adaptant lui-même à cette démarche pour devenir une forme de simulacre héritier d'une esthétique de synthèse, et s'assumant comme tel. Ou alors pourrions nous dire que, finalement, la résurrection numérique s'accommode bien de l'esthétique actuelle du cinéma à grand spectacle, reposant largement sur des retouches numériques, de plus en plus nombreuses. Notons par ailleurs que le personnage apparaît en grande majorité dans des scènes d'échanges (filmées en champ/contre-champ) ; ce qui signifie que celui-ci est bien souvent seul dans le cadre. Dès lors, si incohérence visuelle il y a par rapport aux sujets filmés en prises de vues réelles, cette dernière sera potentiellement moins visible que dans les (quelques) situations où le personnage apparaît dans le même cadre que ces sujets.

La reproduction de l'esthétique de *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir* au sein des scènes de *Rogue One : A Star Wars Story* figurant le personnage de Tarkin, mène finalement à une sorte de labellisation de l'image de Cushing ; un image qui, en plus de figer l'apparence de l'acteur dans le temps, appartient désormais au monde de « *Star Wars* ». Dès lors, cela permet au personnage de Tarkin de s'autonomiser, de se libérer du corps auquel il renvoie. Comme le souligne ainsi Alain Boillat :

[L]a question du rapport instauré entre le corps de l'acteur et l'environnement dans lequel il prend place constitue aujourd'hui une préoccupation centrale, les équipes responsables des images conçues informatiquement [...] s'employant à suturer la greffe de manière optimale afin de plonger le spectateur dans différents mondes.³³

De cette façon, la modélisation du « corps » de l'acteur en images de synthèse favorise sa bonne intégration au monde fictionnel, faisant de ces deux éléments distincts un tout. Ce qui veut donc dire qu'ici, on a moins affaire à des « films » à proprement parler qu'à diverses composantes d'un monde (se voulant cohérent). Et, si l'acteur disparaît au profit du personnage, c'est pour devenir l'une de ces composantes. Mais outre le fait de créer une

• 32 – Ángel Quintana *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « XXI^e siècle », 2008, p. 58.

• 33 – Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014, p. 43-44.

harmonie entre les différentes productions « *Star Wars* », l'incorporation du modèle de Tarkin dans ce monde rend également celui-ci indissociable de son environnement, ne le faisant exister qu'en son sein – d'autant plus que la conception du monde qui l'entoure repose sur les mêmes modalités techniques que celles qui permettent à son corps d'exister. Or, comprise au sein d'une telle franchise, cette incorporation est tout sauf anodine.

Chapitre VIII

L'acteur à l'époque de sa modularité numérique

En décomposant la célèbre analyse de Walter Benjamin relative à la perte d'aura de l'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée³⁴, Isabelle Rieusset-Lemarié précise que :

La spécificité de la reproductibilité technique n'est pas tant dans la ressemblance parfaite entre l'image et son modèle, comme on l'a cru longtemps, mais dans la capacité de cette image reproduite à s'affranchir du *hic* et *nunc* dans lequel l'unicité de son modèle l'oblige à se tenir, quoi qu'il fasse.³⁵

Or, lors d'une résurrection numérique, le statut de ce *hic* et *nunc* semble en fait changer. Car, si dans le cadre du cinéma traditionnel, celui-ci renvoie à une présence réelle liée à l'évènement unique du tournage, ici, il s'accorde à une image dont le référent est déjà détaché de son *hic* et de son *nunc*, soit à une image déjà filmée, reproduite et intégrée dans l'inconscient collectif. Ce qui signifie que la reproduction n'adhère plus à un modèle premier, mais à un modèle second. On est ainsi très proche des enjeux de l'« hyperréel » décrits par Jean Baudrillard³⁶ puisqu'ici, l'image paraît osciller entre le fait d'être une « mauvaise apparence³⁷ » et le fait de « joue[r] à être une apparence³⁸ ». Mais, la virtualité de la figure reproduite a également conduit à une situation d'exploitation – si ce n'est d'aliénation – totale de l'homme (ou plutôt de l'acteur) par l'homme. En troquant l'humanité de l'acteur contre son immortalité, les studios semblent effectivement avoir rendu cet acteur plus docile que jamais³⁹. Toutefois, à l'instar du problème posé par le bateau de Thésée, on peut se demander ici si l'acteur ressuscité numériquement est bien l'acteur réel puisqu'en définitive, seule son apparence est sauvegardée.

• 34 – Cf. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot & Rivages, 2013 (1^{ère} édition 1939).

• 35 – Isabelle Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999, p. 195.

• 36 – Cf. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

• 37 – *Ibid.*, p. 17.

• 38 – *Ibid.*

• 39 – Une docilité qui, pour Benjamin, existait alors déjà en Europe occidentale, où « l'exploitation du film par le capital cinématographique interdit à l'homme de faire valoir son droit à se montrer dans [son propre] rôle ». Walter Benjamin, *op. cit.*, chap. XIII.

VIII. 1. Qu'est-ce qu'un acteur (de synthèse) ?

Dans l'entretien qu'elle accorde aux documentaristes Kevin Burns et Edith Becker pour leur film *Star Wars : L'Empire des rêves* (2004), l'actrice Carrie Fisher (ayant interprété le personnage de Leia Organa dans la trilogie originale « *Star Wars* » de 1977 à 1983, puis dans la « postlogie⁴⁰ » de 2015 à 2019) ironise à propos de la dépossession de soi que George Lucas aurait en fait toujours imposé à ses acteurs (notamment *via* la création des produits dérivés « *Star Wars* ») :

Nous avons abandonné notre droit à notre image. Donc quand je me regarde dans le miroir, je dois quelques dollars à George [...]. J'ai néanmoins fini par réaliser qu'en fait, ce n'est pas moi qui suis vraiment célèbre, c'est la princesse Leia qui l'est.⁴¹

Or, au regard du traitement réservé à l'image de l'actrice au sein de la saga depuis quelques années, cette déclaration est tout à fait intéressante. Alors qu'elle décède des suites d'une crise cardiaque en décembre 2016 – soit au moment où sort en salles *Rogue One : A Star Wars Story*, dans lequel « elle » apparaît rajeunie numériquement (nous y reviendrons) – son image est effectivement réutilisée dans le dernier volet de la « postlogie », *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker* (J. J. Abrams, 2019), au sein duquel son personnage était censé, avant la mort de son interprète, avoir un rôle clef. Et si la production annonce, sur le site officiel de la franchise⁴², qu'aucune résurrection numérique ne serait effectuée dans le film, Fisher y apparaît malgré tout bel et bien, et cela au moyen d'un procédé proche de ceux utilisés dans *The Crow* et *Gladiator* :

Pour chacune de ses performances [extraites d'images en prises de vues réelles inédites tournées durant la production des deux volets précédents], nous avons découpé son

• 40 – La postlogie « *Star Wars* » correspond à la dernière trilogie de la franchise en date. Compris au sein de la chronologie diégétique de la saga, les événements de la postlogie ont lieu des années après ceux de la « prélogie » (dont les films sont réalisés entre 1999 et 2005) qui, eux-mêmes, se déroulent des années après les événements de la trilogie originale.

• 41 – « You know we signed our likeness, so when I look in a mirror, I have to pay George a couple of box [...]. But, you know, your sort of realize, I'm not really famous, princess Leia is, and I look like her ». Carrie Fisher dans *Star Wars : L'Empire des rêves*, Kevin Burns & Edith Becker, 2004, 01:24:45 (traduction en partie reprise de Alain Boillat dans « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 8-9, 2006, p. 114).

• 42 – « [T]here is a rumor circulating that we would like to address. We want to assure our fans that Lucasfilm has no plans to digitally recreate Carrie Fisher's performance as Princess or General Leia Organa ». « A Statement Regarding New Rumors », *StarWars.com*, janvier 2017, [en ligne].

visage, afin de faire en sorte que ce soit bien Carrie Fisher qui joue la princesse Leia, puis nous avons construit une princesse Leia numérique autour de ce visage [...]. Ce qui, bien sûr, veut dire qu'elle pouvait avoir une nouvelle coiffure ou un nouveau costume.⁴³

Un parallèle peut ainsi être établi entre le procédé de résurrection numérique – qui, alors, n'est pas assumé – employé dans le film et l'exploitation de l'image de Fisher dans le cadre de la fabrication de produits dérivés « *Star Wars* ». En effet, à l'instar de certaines figurines dites « 3^{3/4} (pouces)⁴⁴ » ou de minifigures Lego™, l'actrice apparaît ici sous forme de pièces détachées, interchangeables en fonction de la situation souhaitée [fig. 25-27]. Notons en outre que, comme dans *The Crow* ou *Gladiator*, l'objectif assumé des infographistes de *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker* a été de préserver une part de la réalité profilmique dans l'image finale représentant Carrie Fisher. En revanche, à la différence de *The Crow* ou *Gladiator*, cette préservation n'aurait pas particulièrement eu pour but de rendre imperceptible l'effet (même si l'idée était évidemment de faire en sorte que le spectateur puisse adhérer à ce qu'il voit), mais aurait plutôt eu pour vocation première de ne pas « manquer de respect » à l'actrice décédée⁴⁵. C'est même probablement pour cette raison que la production n'a pas assumé (et n'assume toujours pas) la résurrection numérique de Fisher en tant



Figure 25-27 – *How We Brought Carrie Fisher Back : Inside The VFX – Étapes de la résurrection numérique de Carrie Fisher pour l'un des plans de Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker.*

• 43 – « For each of her performances, we cut out her face, so that it's Carrie Fisher playing princess Leia, we cut out her face and then we built a digital princess Leia around the face [...]. Which meant of course she can have a new hairstyle, she can have a new costume ». Roger Guyett, superviseur des effets spéciaux sur *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker*, dans BBC Click, *Star Wars : How We Brought Carrie Fisher Back : Inside The VFX - BBC Click*, [vidéo], YouTube, 2020, [en ligne], 00:00:43.

• 44 – Notons qu'une analyse très détaillée de ces figurines a été établie par Alain Boillat dans son article « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *op. cit.*

• 45 – C'est alors ce que l'on comprend du discours du réalisateur du film J. J. Abrams lorsqu'il dit : « Finding a truly satisfying conclusion to the Skywalker saga without her eluded us. We were never going to recast, or use a CG character. With the support and blessing from her daughter, Billie [Lourd], we have found a way to honor Carrie's legacy and role as Leia in *Episode IX* by using unseen footage we shot together in *Episode VII* ». J. J. Abrams dans Aaron Couch, « Carrie Fisher to Appear in 'Star Wars : Episode IX' », *The Hollywood Reporter*, juillet 2018, [en ligne].

que telle : parce qu'elle sait que le procédé a tendance à faire polémique – comme cela a été le cas, trois ans auparavant, avec la résurrection numérique de Peter Cushing dans *Rogue One : A Star Wars Story*. Le fait de ne pas reconnaître la pratique pour ce qu'elle est interroge d'ailleurs notre définition celle-ci puisque, suivant ce cadre, une résurrection numérique ne serait une résurrection numérique que lorsqu'il y aurait une modélisation *ex nihilo* du personnage, l'amenant à effectuer des actions que son interprète n'aurait pas effectué devant une caméra de son vivant. On constate alors une fois de plus comment l'image en prises de vues réelles (prétendument garante de la vérité, soit de ce qui a été) est considérée par rapport aux images de synthèse (*a priori* intrinsèquement mensongères). Car même si le visage « réel » de l'actrice n'est ici qu'une portion d'un tout modulable (comme une figurine), il importe visiblement peu, du point de vue des personnes en charge de la production, que ce « tout » soit factice si une part de la réalité profilmique demeure.

Aussi, et comme nous l'évoquions précédemment, trois ans avant la sortie du film de J. J. Abrams, Carrie Fisher avait déjà été ressuscitée numériquement, mais dans des conditions et sous une forme quelque peu particulières. En effet, si Leia apparaît à la fin de *Rogue One : A Star Wars Story*, celle-ci est néanmoins interprétée par une autre actrice que Fisher (Ingvild Deila), soumise au procédé de *performance capture* pour que le personnage soit doté de la même apparence que dans *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*, soit de l'apparence d'une jeune Carrie Fisher. Notons en outre que l'actrice ne décède que quelques jours après la sortie du film en salles. Dès lors, puisque Fisher était vivante au moment du tournage, cela veut dire que sa résurrection numérique n'en est théoriquement pas une. Mais, étant donné que l'actrice n'a pas repris son rôle pour l'occasion ou, pour le dire autrement, n'a aucunement été captée par un appareil d'enregistrement pour interpréter à nouveau son personnage, alors ce qui, au départ, était une « simple » manipulation numérique paraît finalement être devenue, indépendamment de la volonté des fabricants du film, une sorte de résurrection numérique *a posteriori*. Ainsi, le caractère quelque peu alambiqué de cette hypothèse semble mettre au jour toute l'ambiguïté de notre objet d'étude. Peut-on effectivement considérer qu'une manipulation numérique est une résurrection numérique seulement parce le référent réel de la figure manipulée au moyen des images de synthèse est décédé, ou la question de l'intentionnalité est-elle primordiale ? Cela peut d'ailleurs nous amener à nous interroger sur la nature même de ce qui est représenté et, donc, sur la réalité de la dimension « résurrectionnelle » de la pratique étudiée.

Nous l'avons vu, dans « *Star Wars* », la « réalité » de l'acteur importe en fait assez peu. Seul ce que celui-ci représente d'un point de vue narratif, et *a fortiori* commercial, y est en effet privilégié. Évidemment, cette affirmation est à nuancer puisque, pour construire son monde et les figures le peuplant, George Lucas a dû s'aider de référents réels. Mais, passé la sortie de *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*, ces référents ont très rapidement été confondus avec leurs personnages. Une confusion que les produits dérivés « *Star Wars* » vont d'ailleurs en partie construire et entretenir. Comme l'explique en effet Alain Boillat :

[M]ême lorsqu'il s'agit de personnages humains et non d'interprètes dissimulés sous un masque, l'objet commercialisé ne se réfère pas aux acteurs, se contentant de faire figurer les noms fictionnels [...]. [Aussi], la facture et la taille des figurines interdisent souvent que le visage de l'acteur soit vraiment reconnaissable dans son imitation, alors que le nombre d'attributs (habillement, équipement, etc.) permettent d'identifier sans équivoque le personnage représenté.⁴⁶

Dans ce cadre, l'aura attachée au personnage ne serait pas tellement dépendante de l'acteur « réel » qui, pourtant, lui confère au départ son image⁴⁷. En d'autres termes, dans « *Star Wars* », la vedette, c'est le personnage. Tout se passe alors comme si les acteurs devenus personnages-marchandises étaient finalement destinés à un « devenir-virtuel » ; et que la logique industrielle régissant la franchise « *Star Wars* » avait toujours eu pour ambition d'incorporer complètement ses personnages au sein de son monde, c'est-à-dire de se défaire des acteurs « réels » tout en préservant leur apparence. Et, là où sur une figurine, cette apparence est souvent reproduite sommairement – s'attachant à restituer une tenue, un accessoire ou une caractéristique physique identifiable – lors d'une résurrection numérique, cette reproduction se doit d'être très précise puisque le personnage est réinvesti dans un cadre cinématographique où, pour être crédible, la figure représentée doit avoir la même apparence que son référent initial et être visuellement cohérente avec le reste des éléments filmés en prises de vues réelles (c'est-à-dire avoir un rendu visuel photographique). Dès lors, si selon l'historien de l'art Erwin Panofsky, « le personnage de film vit et meurt

• 46 – Alain Boillat, « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *op. cit.*, p. 114-115.

• 47 – Comme le précise Alain Boillat à ce propos : « Les doublures ou les cascadeurs n'ont jamais été des stars : c'est l'aura attaché au personnage qu'ils interprètent brièvement qui est reversée sur l'acteur célèbre. Si l'on considère *Star Wars* du point de vue des figurines, ce dernier chaînon est rompu, comme si les acteurs n'étaient eux-mêmes que la doublure de leurs personnages » (*ibid.*, p. 116). Une idée qui, dans un cadre comme le nôtre, semble également s'appliquer.

avec l'acteur⁴⁸ », dans un cadre comme le nôtre, ce constat paraît presque s'inverser. Pour Panofsky, l'existence physique du personnage et celle de la personne de l'acteur seraient effectivement inséparables⁴⁹. Or, nous avons bien vu qu'il était désormais possible, avec les technologies numériques, de (re)convoquer un personnage, c'est-à-dire de lui (re)donner une existence « physique » à l'image, sans que l'acteur lui ayant donné « corps » soit matériellement présent au moment du tournage. Il y a donc ici cette impression que le personnage serait désormais « détachable » de l'acteur qui lui a donné vie, soit qu'à partir du moment où l'acteur deviendrait image, il se trouverait doté de toutes les caractéristiques de l'image numérique, comprenant sa manipulabilité tous azimuts. Et, bien que l'acteur soit nécessaire dans le processus de création du personnage – ce dernier ne préexistant que rarement à son apparition⁵⁰ – celui-ci n'est toutefois plus indispensable à sa « survie ». Ainsi, la résurrection numérique ne remet pas vraiment en cause l'idée selon laquelle le personnage de film vit avec l'acteur, mais bien celle selon laquelle ce personnage meurt aussi avec l'acteur. En fait, d'un point de vue symbolique, la mort de l'acteur paraît même ici dépendante de celle de son personnage ; ce qui, alors, semble avoir pour conséquence l'abrogation de ce que Marie Cattiaut nomme la « multiplicité dans l'unité⁵¹ » propre à la pratique actorale. En d'autres termes, la résurrection numérique mettrait fin à la dualité corps unique / image multiple attachée à l'acteur, puisqu'en plus de n'être désormais qu'une image sans corps, ce dernier se trouve également « ancré » à une seule et unique image, l'image d'un personnage qu'il a jadis incarné. Or, parce que cet acteur ressuscité pourrait, en réalité, tout à fait interpréter d'autres rôles, on comprend que cet ancrage relève d'un choix

• 48 – Erwin Panofsky, « Style et matière du septième art », dans Erwin Panofsky, *Trois essais sur le style*, Paris, Gallimard, 1996, p. 135.

• 49 – Cf. Jean-Marc Leveratto, « Esthétique du personnage et anthropologie du spectacle. Les “techniques du corps” comme savoir partagé entre l'acteur et le spectateur », dans Eve Brenel & Virginie Valentin (dir.), *Esthétique, sens et personnage dans les arts de la scène*, Paris, L'harmattan, 2015, [en ligne], p. 7-8.

• 50 – Il arrive effectivement qu'un personnage ait une « existence » extrafilmique avant d'être incarné par un acteur en prises de vues réelles. Cela se retrouve d'ailleurs particulièrement dans « *Star Wars* », saga transmédiatique par excellence, où de nombreux personnages créés dans des *comics* ou des séries animées ont ensuite été interprétés par des acteurs « réels ». Citons par exemple le personnage du Grand Amiral Thrawn : initialement issu de la série de romans « *La Croisade noire du Jedi fou* », écrite par Timothy Zahn entre 1991 et 1993, celui-ci est ensuite repris dans de nombreux *comics*, avant d'être représenté dans la série d'animation « *Star Wars Rebels* » (2014-2018) et, enfin, d'être incarné par l'acteur Lars Mikkelsen au sein de la série *live* « *Ahsoka* » (depuis 2023).

• 51 – Comme le précise à ce propos Marie Cattiaut, « si tout un chacun peut se constituer divers masques sociaux, posant déjà la question d'un corps et d'une personne uniques qui donnent lieu à des comportements multiples en fonction de l'espace où il évolue, l'acteur présente la spécificité de placer la question du masque au cœur de son métier, complexifiant ainsi de manière très riche la réflexion entre unité physique et multiplicité de ses significations ». Marie Cattiaut, *op. cit.*, p. 120.

idéologique, notamment lié à la volonté de capitaliser sur l'image nostalgique de l'un de ses personnages célèbres.

Au tout début du film *Listen to me Marlon*, soit au moment où apparaît le double numérique de Brando à l'image, l'acteur, qui avait pris l'habitude d'enregistrer sa voix sur des bandes audio (alors utilisées ici), prophétise la disparition programmée de son art :

Un jour, on m'a numérisé le visage, grâce à un rayon qui tournait autour de moi. J'ai fait plusieurs grimaces, de joie, ou de tristesse, tout cela a été enregistré. Un jour, les acteurs ne seront plus en chair et en os, mais insérés dans un ordinateur. Vous verrez, cela arrivera. C'est donc peut-être notre chant du cygne à tous.⁵²

À l'instar d'Ari Folman (dont nous avons rapidement analysé la parole en introduction de partie), Marlon Brando porte ainsi un discours pessimiste sur l'avenir de l'acteur en tant qu'entité « réelle » au cinéma⁵³. Face à cela, soulignons néanmoins que, comme le formule Nicole Brenez, le cinéma a en réalité toujours été « peuplé de fantômes⁵⁴ », l'acteur n'étant effectivement, et selon Jacqueline Nacache, que le « vestige de quelque chose qui a vécu, bougé, souri, pleuré devant la caméra, mais dont il ne reste presque rien⁵⁵ ». Dès lors, puisque l'acteur « réel » serait, de fait, et tel un fantôme, physiquement inexistant à l'image, on peut se demander ce qui, d'un point de vue symbolique, le différencie de la figure ressuscitée numériquement reprenant son apparence. Pour Philippe Lemieux, le personnage numérique serait effectivement « une illusion au même titre que les autres personnages filmiques, seul change l'outil qui lui donne vie⁵⁶ ». Mais, finalement, redonne-t-on « vraiment » vie à

• 52 – « I have my head, digitized. And they put this laser and it goes around you like this, and they digitized my face. And I made a lot of faces, and smiled, and made a sad face. So they got it all on digital. And actors are not gonna be real, they gonna be inside a computer. You'll watch, it's gonna happen. So maybe this is the swan song for all of us ». Marlon Brando dans *Listen to me Marlon*, Stevan Riley, 2015, 00:01:09 (traduction en partie reprise de Christophe Damour & Arnaud Duprat & Héléne Valmary (dir.) dans *op. cit.*, p. 13).

• 53 – Un pessimisme qui, aujourd'hui, pourrait néanmoins être perçu comme du pragmatisme étant donné qu'un infographiste comme Mike McGee, cofondateur du studio d'effets spéciaux Framstore, a lui-même pu déclarer, l'année de la sortie de *Listen to me Marlon*, que vendre ses droits à l'image à titre posthume était un bon moyen de continuer à récolter de l'argent pour ses héritiers. Il ajoute : « An actor that is alive today can use a scanner to get a digital 3D model of their appearance, and then sell a studio the right to use their image for, say, five movies after their death [...]. Actors who are very young and think they're going to have a successful career can start scanning their bodies periodically, so they can act in different age ranges, either when they are alive or dead ». Mike McGee dans Gian Volpicelli, « Hollywood's Post-Biological Future, Where Actors Can Perform After Death », *Vice*, avril 2015, [en ligne].

• 54 – Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998, p. 41.

• 55 – Jacqueline Nacache, *L'acteur de cinéma*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Cinéma », 2003, p. 11.

• 56 – Philippe Lemieux, *L'image numérique au cinéma. Historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2012, p. 183.

l'acteur lors d'une résurrection numérique (même d'un point de vue symbolique) ? N'est-ce pas une « impression » suggérée par l'apparence donnée à l'écran ?

Cette problématique est alors thématiquement et formellement discutée par le film *SOS Fantômes : L'Héritage* (Jason Reitman, 2021) qui, à la fin de son récit, redonne en effet à voir le personnage d'Egon Spengler (interprété par Harold Ramis, ici ressuscité numériquement) sous une forme spectrale, fantomatique, comme peut d'ailleurs l'être le corps de cinéma, émanant d'une projection immatérielle, vaporeuse. Ce rapprochement entre le registre fantastique abordé et la technique utilisée avait ainsi déjà pu être perçu par certains chercheurs dans le film – entièrement réalisé en *performance capture* – *Le Drôle de Noël de Scrooge* (Robert Zemeckis, 2009) :

La convergence du corps et de la technologie numérique – dont la *motion capture* est l'incarnation – rend l'expérience vécue fantomatique ; la matérialité de la chair, ainsi que celle des formes médiatiques comme le film, deviennent éthérées, n'existant que dans des espaces virtuels.⁵⁷

Si comme le note Jean-Baptiste Massuet, les fantômes du film de Zemeckis sont, pour Frances A. Kamm, « le signe d'un "devenir-fantôme" de l'image cinématographique à l'ère du numérique, que la chercheuse rattache à l'imaginaire de la mort du média⁵⁸ », dans *SOS Fantômes : L'Héritage*, l'aspect fantomatique (translucide et monochrome) du double numérique de Ramis paraît au contraire réaffirmer la « tangibilité » des autres corps – relevant de la prise de vues réelles – visibles à l'images. Le « corps » de Ramis est comme une projection dans la projection⁵⁹, il n'existe plus que par et pour les images. En avouant ainsi son absence face à la présence des acteurs « réels », le simulacre se dévoile et s'estompe (car ne prétend plus être ce qu'il n'est pas). Nous pouvons dès lors nous demander comment appréhender ce corps visible à l'image, ce corps connu qui ne serait plus qu'une « construction » écranique élaborée à partir de « pièces détachées » de ce qui, autrefois, était un tout.

• 57 – Frances A. Kamm, « The "Ghost of an idea" : Technology, Adaptation, and the Motion Captured Body in Zemeckis's *A Christmas Carol* », *Film Journal*, n° 5, 2019, p. 60 (traduction par Jean-Baptiste dans *Le Cinéma virtuel. De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022, p. 300).

• 58 – *Ibid.*

• 59 – Comme le note à ce titre Estelle Dalleu, avec le numérique, « [l]e cinéma devient un lieu non plus où le corps tangible de l'acteur se déploie, mais un espace temps où le corps de l'acteur est projeté. Une projection dans la projection ». Estelle Dalleu, « De quelques hologrammes cinématographiques : *Blade Runner 2049* ou l'acteur répliquant », dans Christophe Damour & Arnaud Duprat & Hélène Valmary (dir.), *op. cit.*, p. 120.

VIII. 2. Vers un post-humanisme cinématographique ?

Nous l'avons vu, les premières expériences de résurrections numériques s'opèrent durant les années 1990-2000, soit à un moment où la logique postmoderne – qui, selon Frederic Jameson, représente l'expression « culturelle du capitalisme tardif⁶⁰ » – commence à s'imposer au sein des sociétés postindustrielles, hautement technicisées et dominées par l'économie néolibérale⁶¹ ou, pour le dire autrement, au sein des sociétés « occidentales⁶² ». Outre le fait de se déployer dans toutes les sphères de production (et de consommation) de l'industrie culturelle « occidentale » – dont Hollywood est le porte-étendard – la logique postmoderne, qui se caractérise par le recyclage décontextualisé de divers codes esthétiques et références passés, atteint également la (re)production et la représentation du corps humain. Ainsi, le corps postmoderne serait, pour Jameson, un objet de consommation et de simulation technique soumis à « l'impératif de faire pousser de nouveaux organes, d'élargir la sensibilité vers une forme nouvelle de perception, une dimension inimaginable, voire impossible⁶³ ». Or, si cette idée peut, à certains égards, rappeler le concept foucauldien de « corps utopique⁶⁴ », celle-ci semble également s'inscrire dans la continuité de la pensée post-humaniste qui, à l'instar du postmodernisme, apparaît à la fin du XX^e siècle. Forme d'eugénisme post-natal, le post-humanisme vise en effet à dépasser, par la technologie, les limites physiques et biologiques imposées par le corps humain ; ce qui, alors, répond à une conception libérale, voire néolibérale, de ce dernier puisque, dans ce cadre, sa circulation, sa reproduction et son exploitation économique se généralisent⁶⁵. De manière évidente, les principes idéologiques du post-humanisme, qui coïncident avec le « désir technique d'immortalité⁶⁶ » des sociétés postindustrielles décrit par Jean Baudrillard, nous renvoient à notre objet d'étude. La résurrection numérique semble effectivement s'inscrire de façon

• 60 – Cf. Frederic Jameson, *op. cit.*

• 61 – Cf. François Cusset (dir.), *Une histoire (critique) des années 1990. De la fin de tout au début de quelque chose*, Paris, La Découverte, 2020.

• 62 – Terme que l'on sait polémique car essentialisant et sous-entendant une distanciation avec le reste du monde (et notamment avec l'Orient). L'Occident, dans sa définition générale, recouvrirait ainsi l'Europe de l'Ouest, et l'Amérique du Nord.

• 63 – Frederic Jameson, *op. cit.*, p. 39.

• 64 – Cf. Michel Foucault, « Le corps utopique », dans *Le corps utopique, Les Hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2009.

• 65 – Cf. Beatriz Preciado, « Sexe / genre. Les années trans », dans François Cusset (dir.), *op. cit.*

• 66 – Jean Baudrillard, *L'Échange impossible*, Paris, Galilée, 1999, p. 54.

presque littérale dans cette logique socio-économique dont les préceptes sont, notamment depuis les années 1990, régulièrement thématiques par la science-fiction⁶⁷. La récurrence relativement récente du motif du clone (notamment biologique) au sein du genre est, à ce titre, révélateur des interrogations contemporaines suscitées par l’irruption de la biotechnologie dans les processus de (re)production de la vie⁶⁸. Participant, comme le souligne Alain Boillat, d’un fantasme – que l’on pourrait qualifier de transhumaniste⁶⁹ – de « suspension des contraintes du temps (et par conséquent d’un fantasme de conjuration de la mort)⁷⁰ », le clone est donc une figure culturelle caractéristique de l’ère postindustrielle ; une figure que l’on retrouve par exemple dans un film comme *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) qui, justement, et d’un point de vue narratif, porte un discours tout à fait intéressant sur la résurrection de synthèse.

Suite du très largement apprécié *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Blade Runner 2049* ouvre son récit sur la découverte, par un officier de police « répliquant⁷¹ » prénommé K (Ryan Gosling), des restes d’une androïde manifestement décédée à cause de complications survenues lors d’un accouchement. Étant donné que les répliquants ne sont pas censés pouvoir enfanter, la supérieure de K – qui redoute que les androïdes, se sachant dotés d’une certaine autonomie de reproduction dont ils n’avaient pas connaissance jusqu’alors, ne se soulèvent contre les humains – lui ordonne d’effacer toutes traces de cette découverte. Déconcerté par les événements, l’officier de police cherche tout de même à identifier la dépouille et apprend

• 67 – Comme le notait déjà William John Thomas Mitchell en 2003 : « the spectre of the “living machine,” the re-animation of dead matter and extinct organisms, the destabilizing of species identity and difference, the proliferation of prosthetic organs and perceptual apparatuses, and the infinite malleability of the human mind and body have become commonplaces of popular culture ». William John Thomas Mitchell, « The Work of Art in the Age of Biocybematic Reproduction », *Modernism/modernity*, vol. 10, n° 3, 2003, p. 486.

• 68 – Cf. Beatriz Preciado, *op. cit.*

• 69 – Le transhumanisme est un mouvement culturel et intellectuel proche du post-humanisme prônant l’amélioration de la condition humaine par l’usage des sciences et des techniques. Le transhumanisme aurait ainsi pour objectif d’augmenter les capacités physiques et mentales des êtres humains et d’annihiler la maladie, le vieillissement, voire la mort elle-même.

• 70 – Alain Boillat, « Le “clone” comme figure méta-sérielle dans le cinéma de science-fiction à l’ère des images de synthèse », *Cahiers de Narratologie*, n° 43, 2023, [en ligne], p. 2. Dans son article, Boillat discute des corrélations évidentes qui s’établissent entre la figure (maintes fois représentée par le cinéma américain contemporain) du clone et la logique actuelle des « franchises et séries au long cours (dont le développement est potentiellement infini), qui maintiennent une forme de stabilité rassurante par-delà les changements du monde ». *Ibid.*

• 71 – Les répliquants sont des androïdes (présentés comme une minorité esclavagisée) introduits dans le premier opus de la saga « *Blade Runner* ». Ils sont alors fabriqués, dans un premier temps, par l’entreprise Tyrell Corporation et ont pour objectif d’assurer la survie de l’humanité. Lorsque la Tyrell Corporation fait faillite, c’est l’entreprise Wallace qui – entre les événements de *Blade Runner* et *Blade Runner 2049* – reprend les rênes de la production de répliquants.

que celle-ci appartient à une certaine Rachel (interprétée par Sean Young dans le premier opus de *Blade Runner*), qui aurait eu une liaison amoureuse avec un ancien blade runner⁷² disparu depuis plus de trente ans du nom de Rick Deckard (Harrison Ford). Après une enquête approfondie, K retrouve Deckard mais révèle malencontreusement sa position à Niander Wallace (Jared Leto), qui veut utiliser l'enfant mis au monde par Rachel pour augmenter le rendement de son entreprise produisant des répliquants. L'ex-blade runner est capturé et, en échange d'informations sur son descendant, Wallace propose de lui offrir une copie quasi conforme de son amante décédée. Pour représenter le clone biologique de Rachel (semblable à son modèle lorsqu'il rencontre Deckard dans le récit du premier *Blade Runner*) un clone numérique de Sean Young [fig. 28] (telle qu'elle était représentée en 1982 [fig. 29]) est alors élaboré par les infographistes de chez MPC.



Figure 28 – *Blade Runner 2049* ; 02:15:34 – Clone de Rachel dans et hors de la diégèse.



Figure 29 – *Blade Runner* ; 00:17:20 – Plan marquant de la rencontre entre Deckard et Rachel.

La surprise et l'émoi de Deckard sont ainsi semblables à celles du spectateur, car tous deux font face à une figure pensée disparue ; qui n'existait plus qu'en souvenir pour le personnage et qu'en film pour le spectateur. De cette façon, le discours du long métrage et la technologie employée pour le mettre en forme se confondent. Car, même si le modèle de Sean Young est le résultat d'un rajeunissement numérique⁷³ (l'actrice étant toujours en vie), celui-ci est en fait, et surtout, une « parfaite » réplique de la Sean Young du film de 1982. Le but des infographistes de chez MPC a d'ailleurs été de s'approcher au plus près de l'image connue du personnage, d'en étudier toutes les subtilités et de les appliquer, comme le formule le superviseur des effets spéciaux John Nelson, à « leur⁷⁴ » Rachel. Un parallèle évident peut dès lors être établi entre Wallace et les fabricants du film puisque, pour l'un comme pour les

• 72 – Un blade runner est un policier chargé de traquer tout répliquant en situation irrégulière.
 • 73 – Cf. MPC, *MPC Blade Runner 2049 VFX breakdown*, [vidéo], YouTube, 2018, [en ligne].
 • 74 – « Her eyes are not symmetrical, her eyes actually stick out of her head a little more than most people. We studied how makeup was done when 'Blade Runner' was made. [...] Just subtle things from the first movie that we could put into our Rachael ». John Nelson dans Jason Guerrasio, « A body double, CGI skull, and secret filming sessions : Inside the yearlong process to bring this beloved character to the 'Blade Runner' sequel », *Business Insider*, décembre 2004, [en ligne].

autres, le corps ne serait plus qu'un simple objet reproductible. Ce qui signifie qu'ici, le corps n'est pas appréhendé comme une force productive, assujéti dans le but de créer du capital – comme pourrait l'être le corps du travailleur prolétaire sous le capitalisme « classique » (ou l'acteur non-virtuel à Hollywood) – mais bien comme un produit de consommation, asservi pour être capitalisé (de manière « directe » par Wallace au sein de la diégèse et par l'intermédiaire du film pour ses fabricants). Le clonage de Rachel (dans et par le film) semble ainsi illustrer le changement de paradigme opéré par l'industrie culturelle dans les années 1990 et décrit par William John Thomas Mitchell en 2011 :

La biocybernétique succède historiquement à la modernité définie comme “âge de la reproductibilité technique”, que dans les années 1930 Walter Benjamin avait caractérisé par les inventions jumelles de la chaîne industrielle de montage et de la reproduction mécanique des images par la photographie et le cinéma. À l'âge biocybernétique, la chaîne de montage produit, non plus des machines, mais des organismes vivants conçus biologiquement, tandis que la production d'images délaisse la technologie chimique et mécanique [...] au profit de l'imagerie numérique.⁷⁵

Il apparaît donc tout à fait cohérent que *Blade Runner 2049* intègre au sein de son récit la question de la reproduction biotechnologique des corps au moyen de l'imagerie numérique puisque ces deux sujets sont, pour Mitchell, intimement liés. Il est néanmoins frappant de constater que, dans le film, le corps synthétique est, comme le note Estelle Dalleu, « majoritairement marchand et féminin⁷⁶ » – en plus de souvent se faire « support au message publicitaire⁷⁷ » – ce qui, au vu des techniques utilisées pour figurer ce corps, peut se révéler assez cynique.

À la fin de la séquence, Deckard constate toutefois un « défaut » d'apparence (soit un défaut de fabrication) sur le clone de Rachel avant d'ajouter que « ses yeux étaient verts ». Comme l'indique à ce propos Estelle Dalleu :

• 75 – William John Thomas Mitchell, *Cloning Terror. The War of Images, 9/11 to the Present*, Chicago, University of Chicago Press, 2011, p. 45-46 (traduction par Alain Boillat dans « Le “clone” comme figure méta-sérielle dans le cinéma de science-fiction à l'ère des images de synthèse », *op. cit.*, p. 8). Alain Boillat, dans son article consacré à la figure du clone, propose par ailleurs qu'aux « trois termes articulés dans la démonstration de Mitchell que sont le médium, les biotechnologies et l'imagerie numérique » (*ibid.*), soit ajouté « celui de la sérialité, car “l'âge biocybernétique” discuté par [Mitchell] coïncide également avec une maximisation par l'industrie hollywoodienne de la logique postmoderne du recyclage, en particulier sous la forme de séries inscrites dans des franchises ». *Ibid.*

• 76 – Estelle Dalleu, *op. cit.*, p. 113.

• 77 – *Ibid.*, p. 111.

On peut évidemment interpréter de mille façons cette réplique sur la répliquante Rachel, dont le fait que *Blade Runner 2049* porte un commentaire sur la fabrique de synthèse, celle où l'acteur ne fait désormais plus seulement la juste réplique mais le juste répliquant.⁷⁸

La séquence porterait ainsi une forme de discours sur les limites qu'imposeraient le retour au « physique du rôle » par les nouvelles technologies (dont nous avons discuté dans le quatrième chapitre de ce mémoire). Si le double de Rachel est, en apparence, une parfaite copie de son référent d'antan, le personnage de Rick Deckard, qui la connaissait, n'est effectivement pas dupe. Pour ce dernier (comme pour le spectateur) les « défauts » d'apparence de la figure de synthèse témoigneraient en fait de son caractère imitatif, c'est-à-dire de sa facticité – ce qui, évidemment, et là encore, nous renvoie à la question de l'*uncanny valley*. En remarquant les différences entre le corps recréé et le corps connu, Deckard se détourne ainsi d'un passé désiré mais su inatteignable. Ce qui, finalement, nous est dit ici de manière sous-jacente, c'est que, pour être acceptable, le clone ne devrait pas seulement ressembler à son modèle, mais bien l'être, ou du moins le redevenir.

VIII. 3. Dépasser l'embaumement

Plus que la simple relation physique qu'elle suppose entre un objet et son image, l'indicialité de la photographie et du cinéma est, pour Àngel Quintana, « un élément fondateur dans la configuration de l'idée proustienne du temps, car [elle] agit comme une preuve de ce qui s'est passé et que la mémoire involontaire peut finir par mettre en forme⁷⁹ ». C'est d'ailleurs ce que souligne André Bazin lorsqu'il écrit que :

Le cinéma apparaît comme l'achèvement dans le temps de l'objectivité photographique. Le film ne se contente plus de nous conserver l'objet enrobé dans un instant comme, dans l'ambre, le corps intact des insectes d'une ère révolue, il délivre l'art baroque de sa catalepsie convulsive. Pour la première fois, l'image des choses est aussi celle de leur durée et comme la momie de changement.⁸⁰

• 78 – *Ibid.*, p. 120.

• 79 – Àngel Quintana, *op. cit.*, p. 36.

• 80 – André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1985 (1^{ère} édition 1976), p. 14.

Mais, en faisant de l'image un potentiel moyen de résurrection presque surnaturelle de l'être (notamment actoriel) décédé, les technologies numériques amènent en fait à penser un changement de paradigme important quant à la « valeur du temps⁸¹ » attribuée aux images. En effet, et là encore, la résurrection numérique remettrait en cause une certaine idée du cinéma, postulant qu'une image cinématographique restituerait de manière objective le déroulement du temps « réel », qu'elle serait, comme l'exprime Gilles Deleuze, « un peu de temps à l'état pur⁸² ». À ce titre, Isabelle Rieusset-Lemarié souligne que :

En entretenant le fantasme d'échapper à la mortalité, ces manipulations ne sont pas seulement une dénégation de l'évolution du vivant et de la spécificité du temps humain ; elles sont aussi une dénégation de ce qui est aux fondements de la technique, en tant qu'elle est, dès l'origine, indissociable de ce mode de temporalité.⁸³

La virtualité de la figure ressuscitée bouleverserait ainsi ce qui, pour la chercheuse, serait au fondement même de la technique cinématographique, c'est-à-dire sa capacité à embaumer le temps. Car, là où la bande pelliculaire retranscrit une durée par son déroulement linéaire (chaque photogramme correspondant à une étape supplémentaire dans le déroulé du temps⁸⁴), le numérique enregistre des informations, des données modulaires s'actualisant d'une image à l'autre (le pixel ne contenant, en soi, pas de temps puisque son référent principal se trouve dans l'information binaire⁸⁵). Autrement dit, si le cinéma (dans sa conception « classique ») capture des fragments de temps pour ensuite les mettre en mouvement⁸⁶, les images de synthèse paraissent, de leur côté, construire ce temps de toutes pièces ; un temps qui, dès lors, n'a pas « réellement » eu lieu mais qui, néanmoins, se dévoile et s'impose au spectateur à l'écran lors de la projection.

• 81 – « La pensée réaliste que fondent André Bazin et Siegfried Kracauer par des chemins différents, et au-delà de la revendication de la trace comme fondement ontologique du cinéma, repose sur un élément spécifique qui reste toujours aussi utile aujourd'hui pour comprendre l'image : la valeur du temps ». Àngel Quintana, *op. cit.*, p. 38.

• 82 – Dans *L'Image-temps. Cinéma 2*, Deleuze s'intéresse effectivement la manière dont l'image cinématographique exprime le temps. Cf. Gilles Deleuze, *L'Image-temps. Cinéma 2, op. cit.*

• 83 – Isabelle Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999, p. 421.

• 84 – D'où le fait que, pour Gilles Deleuze, les images cinématographiques (images-mouvement) sont pensées comme des « coupes mobiles de la durée ». Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1983, p. 22.

• 85 – Pour David Norman Rodowick les images numériques n'auraient en effet « pas relation avec l'espace ni avec le temps ; en effet, le sens fondamental de toute information numérique est d'exprimer une valeur dans une forme quantitative » (David Norman Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007, p. 125).

• 86 – Cf. Àngel Quintana, *loc. cit.*

Ainsi, lorsque le temps créé lors d'une résurrection numérique n'est pas un temps morcelé (c'est ce que nous avons vu en première partie lors de notre analyse de *Gladiator*), celui-ci est virtuel, c'est-à-dire qu'il s'inscrit dans un espace lui-même virtuel et qu'il n'existe, à l'instar de ce dernier, qu'en puissance dans une base de données informatique⁸⁷. Ce temps virtuel serait alors différent du temps « réel » – que l'on sait construit et utopique puisque propre à chacun⁸⁸ – et ne serait observable qu'au moment de la projection du film, soit au moment où le temps serait objectivement retranscrit (car « fixé sous forme visible⁸⁹ » pour reprendre les mots de Jean Baudrillard). Ce qui signifie que les figures ressuscitées numériquement ne sont pas dépendantes des mêmes propriétés (« biologiques » et matérielles) d'existence que les êtres captés en prises de vues réelles. Or, en plus de biaiser la perception du temps (que l'on pourrait dire « afilmique ») du spectateur, la résurrection numérique mettrait également à mal les repères temporels fixés par le cinéma, dévalorisant l'idée même de passé. Par exemple, lorsqu'en 2016, *Rogue One : A Star Wars Story* présente des figures telles qu'elles étaient déjà représentées en 1977, d'un point de vue « historique » (et non pas diégétique), cela ne fait pas vraiment sens – et ce malgré les tentatives de Gareth Edwards d'accorder esthétiquement son film à celui de 1977. Ainsi, outre la simultanéité du temps biologique du spectateur et de l'acteur⁹⁰, ce qui se brise ici, c'est aussi la cohérence intrinsèque du temps lui-même. En semblant réduire ce dernier en un continuum homogène, la résurrection numérique donne effectivement l'impression que le temps n'a plus de valeur

• 87 – Selon la théorie de la relativité restreinte énoncée par Albert Einstein, le temps et l'espace seraient en effet comme les deux faces d'une même pièce. Dès lors, « chaque corps de référence (système de coordonnées) a son temps propre ; une indication de temps n'a de sens que si l'on indique le corps de référence auquel elle se rapporte » (Albert Einstein, *La relativité*, Paris, Payot, 1963, p. 35-36). Ce qui signifie que si un élément existe dans un espace virtuel, cet élément sera également dépendant d'un temps spécifique à cet espace puisque ce dernier est logiquement soumis au principe de causalité (qui impose que l'on ne peut physiquement rebrousser le cours du temps). Notons par ailleurs que l'espace-temps de la relativité restreinte lui-même a été modélisé mathématiquement (c'est-à-dire numériquement) en quatre dimensions – une modélisation que l'on a alors appelé « espace-temps de Minowski » (du nom de son inventeur Hermann Minkowski) et dont les propriétés géométriques correspondent à des propriétés physiques présentes dans la théorie d'Einstein.

• 88 – Cf. Eduardo Colombo, « Temps révolutionnaire et temps utopique », *Empan*, vol. 69, n° 1, 2008, p. 17-26.

• 89 – Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 76.

• 90 – Un constat similaire avait d'ailleurs déjà établi par Barbara Laborde dans son analyse du vieillissement numérique de Brad Pitt dans *L'Étrange Histoire de Benjamin Button* (David Fincher, 2008). Pour elle, le film briserait effectivement « le vieillissement simultané de la star et de son public, ce qui fait l'identité sans doute aussi la densité d'une carrière dans sa durée et dans les reconfigurations obligatoires de l'image et de la *persona* de la star à travers des rôles adaptés au passage du temps ». Barbara Laborde, « Star et vieillissement virtuel : l'exemple de la *performance capture* pour "vieillir" », dans Charles-Antoine Courcoux & Gwénaëlle Le Gras & Raphaëlle Moine (dir.), *L'âge des stars. Des images à l'épreuve du vieillissement*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et théorie du Cinéma », 2017, p. 203.

en soi – ce qui, d’ailleurs, est totalement cohérent avec une approche capitaliste du monde, où le présent est érigé en un unique « temps réel⁹¹ ».

Quoi qu’il en soit, on remarque à quel point le couple « indice-icône », que l’on a souvent sollicité pour interroger la différence entre l’argentique et le numérique, ne peut pas suffire à comprendre ce que le numérique traduit concrètement, soit l’idée qu’une trace n’en est plus une. En fait, la résurrection numérique engagerait le cinéma dans une toute autre logique que celle de l’enregistrement du temps puisque, comme nous l’avons vu, celle-ci ne remettrait non pas en question la durée effective du film lors de sa projection (soit la durée « filmophonique⁹² »), ni même son temps diégétique, mais bien le temps profilmique, c’est-à-dire le temps qui s’est écoulé devant la caméra au moment du tournage. Comme le souligne Raymond Bellour à ce propos, « l’image de synthèse démultiplie au-delà de toute mesure la puissance de l’analogie, alors même qu’elle l’absorbe et la fait disparaître en arrachant l’image à l’enregistrement et au temps⁹³ ». Et, si lors d’une résurrection numérique, l’image projetée reste, comme le disait Roland Barthes à propos de la photographie, « l’image vivante d’une chose morte⁹⁴ » – ce qui l’amène donc, comme pour l’image cinématographique « classique », à provoquer « la nostalgie d’un bonheur perdu [et à] produi[re] une sensation de deuil⁹⁵ » chez le spectateur – une différence d’ordre qualitatif est néanmoins à constater entre l’image en prises de vues réelles représentant cette chose morte et son image de synthèse ; une différence qui, donc, a notamment trait à la « valeur du temps » rattachée à l’image. Car, là où, pour reprendre l’expression employée par Àngel Quintana, le cinéma « momifie l’aléatoire⁹⁶ », la résurrection numérique le rationalise.

Notons à cet égard que, pour l’équipe d’ILM, le thème général lors de l’élaboration des effets visuels de *Rogue One : A Star Wars Story* aurait été d’exploiter « leur mémoire des choses, et pas nécessairement la réalité de celles-ci⁹⁷ ». Ce qui, là encore, signifie que l’image

• 91 – Cf. Alain Bihl, « Capitalisme et Rapport au temps. Essai sur la chronophobie du capital », *¿ Interrogations ?*, n° 1, 2005, [en ligne].

• 92 – Étienne Souriau, « La structure de l’univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, 1951, p. 233.

• 93 – Raymond Bellour, *L’Entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, P.O.L Éditeur, 1999, p. 22.

• 94 – Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, coll. « Cahiers du cinéma/Gallimard », 1980, p. 123.

• 95 – Àngel Quintana, *op. cit.*, p. 36.

• 96 – *Ibid.*

• 97 – « One thing that was a general theme on the show was match your memory of things, not necessarily the reality of them ». John Knoll dans Chris Agar, « Rogue One VFX Team Had To ‘Match Your Memory’ Of Star Wars », *Screen Rant*, mars 2017, [en ligne].

de Peter Cushing qui nous est présentée dans le film relèverait moins de Peter Cushing lui-même que du souvenir que les infographistes avaient de ce dernier – en tout cas de son rôle dans *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*. C'est d'ailleurs pour cette raison que, dans *Rogue One : A Star Wars Story*, et comme nous l'évoquions dans le chapitre précédent, le modèle de l'acteur a été éclairé de manière spécifique ; non pas pour que celui-ci ressemble au Tarkin du film de 1977, mais bien pour qu'il corresponde au souvenir que les infographistes avaient de ce Tarkin⁹⁸. Nous aurions dès lors affaire ici à une sorte d'objectivisation (et à un amalgame) de ce qu'Henri Bergson nomme des « images virtuelles “souvenirs purs”⁹⁹ » de Tarkin. Si, comme le note Isabelle Rieusset-Lemarié (en se référant au poète grec Simonide de Céos), la mémoire est habituellement mise en œuvre « pour entretenir par le souvenir l'unicité du sujet¹⁰⁰ », dans le cadre d'une résurrection numérique comme celle de *Rogue One : A Star Wars Story*, la mémoire semble même permettre de « matérialiser » le sujet, de lui donner une unicité hors du simple souvenir, l'assujettissant à une forme de rationalisation capitaliste. Ici, le souvenir laisse en effet la place à un produit, un produit se faisant simulacre du souvenir, comme si ce dernier n'était plus qu'une constituante *a posteriori* d'une logique marchande. La résurrection numérique semble donc ôter au sujet représenté toute dimension temporelle pour, finalement, le réduire à l'état de produit de consommation.

Ainsi, plus qu'une remise en cause du lien indiciel entre l'image et son sujet, ce que questionne la résurrection numérique, c'est la valeur de « preuve » de l'image, l'idée que celle-ci n'agirait pas comme la mémoire qui, elle, mettrait en forme ce qui a été. C'est effectivement la mémoire elle-même qui, ici, représente ce qui se trouve à l'image, ce qui aurait pu être. Dans ce cadre, l'image cinématographique ne serait plus la trace mémorielle de ce qui a été, mais bien la représentation mémorielle d'un temps qui a tout l'air de s'être produit. Or, si selon Jean Baudrillard, le cinéma (entendu dans son sens « classique ») aurait

• 98 – Pour citer de nouveau Gareth Edwards à ce propos : « [T]he lighting on *A New Hope* is so embedded in your brain, that's kind of what he looks like ». Gareth Edwards dans *Corridor Crew*, vid. cit.

• 99 – Gilles Deleuze, qui reprend ici un concept au départ développé par le philosophe Henri Bergson, explique que cette « image virtuelle à l'état pur se définit, non pas en fonction d'un nouveau présent par rapport auquel elle serait (relativement) passée, mais en fonction de l'actuel présent dont elle est le passé, absolument et simultanément : particulière, elle est pourtant du “passé en général”, en ce sens qu'elle n'a pas encore reçu de date » (Gilles Deleuze, *L'Image-temps. Cinéma 2, op. cit.*, p. 106-107). C'est-à-dire que, même si le film est daté, ses images, que le spectateur intègre, deviennent avec le temps une idée, soit un « souvenir pur ».

• 100 – Isabelle Rieusset-Lemarié, *op. cit.*, p. 402.

contribué à la « disparition de l’histoire et à l’avènement de l’archive¹⁰¹ » – la photographie et le cinéma ayant, pour l’auteur, « largement contribué à séculariser l’histoire, à la fixer dans sa forme visible, “objective”, aux dépens des mythes qui la parcouraient¹⁰² » – avec la résurrection numérique, c’est la valeur même de « mythe » ou d’« histoire » qui paraît dévaluée. En « délivrant » le cinéma et ses sujets du temps « objectif », la résurrection numérique, et *a fortiori* les images de synthèse, auraient ainsi permis à l’image de se détacher de sa valeur d’archive pour construire une réalité alternative anhistoricisée ou, pour le dire autrement, un simulacre.

• 101 – Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, *loc. cit.*

• 102 – *Ibid.*

CONCLUSION

La résurrection numérique nous est apparue comme un outil d'analyse privilégié des problématiques théoriques, esthétiques, mais surtout culturelles entourant le cinéma à l'ère du numérique. Même si, en apparence, son principe est « simple » – (re)donner à voir, à l'écran, un acteur décédé faire des choses n'ayant pas été filmées de son vivant – la résurrection numérique n'est toutefois pas un procédé monolithique. Depuis sa première occurrence, la pratique s'est effectivement déclinée en de multiples techniques et sous de multiples formes, se faisant ainsi le témoin et l'acteur des évolutions technologiques qui, à partir des années 1980, ont marqué le cinéma – des évolutions qui, pour certains, auraient alors mené le média à sa perte¹ et, pour d'autres, auraient représenté une véritable « révolution » pour le cinéma². Quoiqu'on en dise, ces évolutions ont participé à reconfigurer la manière de produire et d'appréhender les images cinématographiques. L'ambition de ce mémoire de recherche a dès lors été de comprendre en quoi la résurrection numérique avait pu contribuer, à son échelle, à interroger une certaine conception du cinéma, une conception notamment rattachée à la pensée « ontologico-centrée » d'André Bazin.

Pour Bazin, la spécificité du cinéma résidait en effet dans son aptitude à nous (re)mettre en présence de quelque chose (ou de quelqu'un) qui avait été en mouvement devant la caméra à un moment donné. Or, comme nous l'avons vu, la résurrection numérique a justement permis (re)convoquer l'image d'une personne décédée – en l'occurrence d'un acteur, c'est-à-dire quelqu'un ayant déjà été, par le passé, mis en image – en faisant croire que celle-ci était présente et en mouvement devant une caméra au moment du tournage. Partant de cela, nous avons pu réaffirmer que l'ontologie de l'image cinématographique ne garantissait en rien de sa « vérité » qui, elle-même, relevait essentiellement d'une conception idéologique des choses. Les infographistes ont d'ailleurs bien souvent joué avec cette conception du cinéma pour crédibiliser leurs figures, faisant par exemple usage, dans un film

• 1 – À ce propos, voir André Gaudreault & Philippe Marion, *La fin du cinéma ? La résilience d'un média à l'ère du numérique*, Malakoff, Amand Colin, 2023 (1^{ère} édition 2013).

• 2 – À ce propos, voir Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel. De la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques contemporaines*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022.

comme *Rogue One : A Star Wars Story*, de la *performance capture* pour rendre « réalistes » les expressions de la figure ressuscitée (un acteur « réel » étant sous le costume de synthèse que constitue l'acteur décédé) ; ou modélisant, dans des films comme *Fast and Furious 7* et *SOS Fantômes : L'Héritage*, des doubles numériques des acteurs décédés à partir d'images en prises de vues réelles de ces acteurs lorsqu'ils étaient encore en vie. C'est toutefois la crédibilité des figures (re)mobilisées qui, justement, a pu questionner les commentateurs.

Plus que l'éventuelle « étrangeté » de l'apparence de ces figures, c'est effectivement le principe même de la résurrection (factice mais vraisemblable) de personnalités décédées qui a été interrogé ; une résurrection qui, alors, a de fait été effectuée sans le consentement des personnalités concernées. Et si la préservation d'une part de réalité profilmique à l'image a pu constituer – dans les cas de *The Crow* et *Gladiator*, mais plus encore dans le cas de *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker* – un argument permettant aux fabricants du film de se dédouaner de toute « atteinte » à l'être décédé, dans un film comme *Rogue One : A Star Wars Story*, l'« excuse » a d'abord été d'ordre narratif (il fallait remobiliser le personnage, sous les traits qui le définissaient, et cela pour rendre cohérent le monde dépeint). Enfin, dans *Fast and Furious 7* et *SOS Fantômes : L'Héritage*, l'idée aurait justement été de rendre « hommage » aux acteurs décédés : en permettant d'un côté à Paul Walker de terminer le film, et en se permettant, de l'autre, de faire un dernier adieu au personnage d'Egon Spengler ou, de façon symbolique, à son interprète Harold Ramis. Mais, outre le caractère mortifère de ces résurrections numériques, les commentateurs y ont en fait également (et surtout) décelé une atteinte à l'image et, plus encore, au libre arbitre des acteurs décédés.

En rendant possible le réinvestissement numérique de figures significantes au sein de mondes fictionnels en pleine expansion³, les technologies numériques ont effectivement mené à une rationalisation totale de l'image de l'acteur (devenue virtuelle) par l'industrie hollywoodienne, et cela dans un objectif évidemment pécuniaire – ce qui, nous l'avons vu, semble d'une part avoir poussé au bout de sa logique le fonctionnement « classique » du *star system* (sur lequel se fonde cette industrie), mais paraît également avoir répondu aux aspirations trans-humanistes de marchandisation du corps humain de la logique néolibérale. Dès lors, en plus de témoigner des récentes évolutions technologiques du cinéma, la

• 3 – Cf. Alain Boillat, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014

résurrection numérique a également permis d'attester des transformations idéologiques et morales ayant traversé les sociétés (notamment « occidentales ») depuis la fin du XX^e siècle.

Nous avons en fin de compte pu voir que l'intérêt de la résurrection numérique résidait notamment dans le fait de pouvoir révéler, très explicitement, l'idée que les images de synthèse engageaient le cinéma dans une toute autre logique que celle de l'enregistrement du temps. En (re)donnant à voir un acteur décédé faire des choses qu'il n'avait pourtant jamais faites de son vivant, c'est-à-dire en ressuscitant cet acteur à l'image, c'est effectivement la valeur du temps habituellement attribuée à l'image cinématographique, et donc la valeur du temps en soi (dont cette image témoigne), qui ont été altérées. Mais la résurrection numérique n'est en fait pas le seul procédé à avoir mis à mal cette valeur attribuée au temps. Depuis les années 2000, de nombreux films ont effectivement eu recours à ces procédés de rajeunissements (*de-aging*) ou de vieillissements numériques, des procédés qui, par leur principe, et comme la résurrection numérique, ont contribué à cette unidimensionnalisation du temps.

Si, à bien des égards, nous comprenons que la « banalisation » d'une pratique comme la résurrection numérique puisse inquiéter, force est de constater que celle-ci nous a tout de même permis de mettre au jour certaines dérives structurelles de l'industrie hollywoodienne contemporaine qui, nous le savons, représente le versant culturel des sociétés postindustrielles « américanisées⁴ ». Sans doute faudrait-il examiner maintenant la façon dont cette industrie emploie et représente généralement ses acteurs, voire ses stars, dans un contexte où le « devenir-numérique » des images et des corps se fait, au cinéma, de plus en plus prégnant.

• 4 – Comme l'idée d'« occidentalisme », l'« américanisme » ou l'« américanisation » sont des termes débattus par les chercheurs en études culturelles car (entre autres) essentialisants. Là-dessus, voir : Volker R. Berghahn, « The Debate on 'Americanization' among Economic and Cultural Historians », *Cold War History*, vol. 10, n° 1, p. 107-130 ; Dominic Barjot & Dominique Réveillard (dir.), *L'américanisation de l'Europe occidentale au XX^e siècle. Mythe et réalité*, Paris, Presses de l'université Paris-Sorbonne, 2002.

SOURCES

1. Sur les films faisant usage de la résurrection numérique

1. 1. À propos de *Rogue One : A Star Wars Story*

- « Can we talk about how amazing Tarkin was in Rogue One? He has some amazing lines and Guy Henry did a spectacular job » (sur la discussion « r/StarWarsCantina »), *Reddit*, août 2020, [en ligne], URL : https://www.reddit.com/r/StarWarsCantina/comments/idrgex/can_we_talk_about_how_amazing_tarkin_was_in_rogue/ (consulté le 17/05/2024).
- ABC News, *How Rogue One Created Princess Leia, Grand Moff Tarkin*, [vidéo], YouTube, 2017, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=xMB2sLwz0Do&ab_channel=ABCNews (consulté le 03/06/2024).
- Corridor Crew, *VFX Artists React to Bad & Great CGi 127 (ft. Gareth Edwards)*, [vidéo], YouTube, 2024, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=LeB9DcFT810&ab_channel=CorridorCrew (consulté le 10/03/2024).
- AGAR Chris, « Rogue One VFX Team Had To ‘Match Your Memory’ Of Star Wars », *Screen Rant*, mars 2017, [en ligne], URL : <https://screenrant.com/rogue-one-john-knoll-interview-star-wars/> (consulté le 16/05/2023).
- EDELSTEIN David, « *Rogue One* Is One of the Better *Star Wars* Movies, and It Actually Has an Ending », *Vulture*, décembre 2016, [en ligne], URL : <https://www.vulture.com/2016/12/movie-review-rogue-one.html> (consulté le 09/05/2024).
- GOLDBERG Matt, « Is ‘Star Wars : Rogue One’ Digitally Resurrecting Grand Moff Tarkin ? », *Collider*, août 2015, [en ligne], URL : <https://collider.com/star-wars-rogue-one-digitally-resurrecting-gran-moff-tarkin/> (consulté le 08/05/2024).
- GROBAR Matt, « ‘Rogue One’ VFX Supervisor John Knoll Discusses The Evolution Of ILM & Removing The Constraints Of Filmmaking », *Deadline*, février 2017, [en ligne], URL : <https://urlz.fr/ISIX> (consulté le 16/05/2023).

- ITZKOFF Dave, « How 'Rogue One' Brought Back Familiar Faces », *The New York Times*, décembre 2016, [en ligne], URL : <https://www.nytimes.com/2016/12/27/movies/how-rogue-one-brought-back-grand-moff-tarkin.html> (consulté le 16/05/2023).
- LAMM Olivier, « "Rogue One : a Star Wars Story", bégaiement cosmique », *Libération*, décembre 2016, [en ligne], URL : https://www.liberation.fr/cinema/2016/12/13/rogue-one-a-star-wars-story-begaiement-cosmique_1535021/ (consulté le 19/05/2023).
- POLOWY Kevin, « 'Rogue One' Creator Defends CGI Tarkin ; Says Carrie Fisher 'Loved' Her Digital Self (But She Won't Come Back) », *Yahoo Entertainment*, janvier 2017, [en ligne], URL : 'Rogue One' Creator Defends CGI Tarkin; Says Carrie Fisher 'Loved' Her Digital Self (But She Won't Come Back) (yahoo.com) (consulté le 18/05/2023).
- SARGEANT Alexi, « The Undeath of Cinema », *The New Atlantis*, 2017, [en ligne], URL : <https://www.thenewatlantis.com/publications/the-undeath-of-cinema> (consulté le 08/05/2024).
- SHOARD Catherine, « Peter Cushing is dead. Rogue One's resurrection is a digital indignity », *The Guardian*, décembre 2016, [en ligne], URL : <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/dec/21/peter-cushing-rogue-one-resurrection-cgi> (consulté le 18/05/2023).
- SOTINEL Thomas, « "Rogue One, A Star Wars Story" : une sombre histoire de sacrifice et de vengeance », *Le Monde*, décembre 2016, [en ligne], URL : https://www.lemonde.fr/cinema/article/2016/12/13/rogue-one-a-star-wars-story-la-tragedie-comme-produit-d-appel_5048398_3476.html (consulté le 19/05/2023).
- TAPLEY Kristopher & DEBRUGE Peter, « 'Rogue One' : What Peter Cushing's Digital Resurrection Means for the Industry », *Variety*, décembre 2016, [en ligne], URL : <https://variety.com/2016/film/news/rogue-one-peter-cushing-digital-resurrection-cgi-1201943759/> (consulté le 18/05/2023).
- THOMPSON Zac, « Digitally Reviving Peter Cushing For Rogue One Is Disrespectful », *HuffPost*, décembre 2016, [en ligne], URL : https://www.huffpost.com/entry/digitally-reviving-peter-cushing_b_13800074 (consulté le 18/05/2023).

1. 2. À propos de *Fast and Furious 7*

- Spolerfree, « I can't believe how incredible the cgi of Paul Walker in Fast 7 is. Great VFX breakdown » (sur la discussion « r/movies »), *Reddit*, août 2017, [en ligne], URL : https://www.reddit.com/r/movies/comments/6t1h9y/i_cant_believe_how_incredible_the_cgi_of_paul/ (consulté le 17/05/2024).
- Weta Digital, *Furious 7 VFX | Breakdown - Brian O'Conner | Weta Digital*, [vidéo], YouTube, 2018, [en ligne], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ye7arp5IrAg> (consulté le 16/05/2023).
- CHITWOOD Adam, « 'Furious 7' Original Ending Revealed by Writer Chris Morgan », *Collider*, avril 2017, [en ligne], URL : <https://collider.com/furious-7-original-ending/> (consulté le 29/05/2024).
- FAILES Ian, « *Furious 7*'s most stunning effect : Paul Walker », *fxguide*, décembre 2015, [en ligne], URL : [https://www.fxguide.com/ffeatured/furious-7s-most-stunning-effect-paul-walker/?highlight=paul walker](https://www.fxguide.com/ffeatured/furious-7s-most-stunning-effect-paul-walker/?highlight=paul%20walker) (consulté le 17/05/2024).
- FARLEY Jordan, « Fast 10 trailer breakdown : director Louis Leterrier on car cannons, Jason Momoa's chaotic villain, and those Fast Five connections », *Total Film*, février 2023, [en ligne], URL : <https://www.gamesradar.com/fast-10-trailer-breakdown-director-interview-louis-leterrier/> (consulté le 16/05/2023).
- GIARDINA Carolyn, « How 'Furious 7' Brought the Late Paul Walker Back to Life », *The Hollywood Reporter*, décembre 2015, [en ligne], URL : <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/how-furious-7-brought-late-845763/> (consulté le 09/05/2023).
- LUSSIER Germain, « Weta Used Old 'Fast & Furious' Footage To Complete Paul Walker 'Furious 7' Scenes », *Film*, mars 2015, [en ligne], URL : <https://lc.cx/07fRHg> (consulté le 16/05/2023).

1. 3. À propos de *Gladiator*

- « Oliver Reed sera ressuscité », *La Presse*, mai 1999, [en ligne], p. 12, URL : <https://urlz.fr/lQoH> (consulté le 12/05/2023).
- A. G., « “Simone” se paie la tête de Hollywood », *Le Parisien*, septembre 2002, [en ligne], p. 28, URL : <https://vu.fr/sdxT> (consulté le 13/05/2023).
- HOWELL Peter, « Gladiator gives Reed virtual life after death », *Toronto Star*, mai 2000, [en ligne], p. 6, URL : <https://urlz.fr/lQoz> (consulté le 12/05/2023).
- PHILPOT Robert, « Stars give digitals the finger Many don't see computer actors ever making Hollywood's A-list », *Toronto Star*, août 2000, [en ligne], p. 2, URL : <https://vu.fr/jGJg> (consulté le 13/05/2023).
- WENN, « Oliver Reed dies a hero in his final movie role », *The Daily News*, mars 2000, [en ligne], p. 32, URL : <https://vu.fr/gJdH> (consulté le 13/05/2023).

1. 4. À propos de *The Crow*

- Hughezy Entertainment, *Alex Proyas on : the REAL reason why The Crow reboot isn't happening*, [vidéo], YouTube, 2014, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=gZHOgj_V5iM (consulté le 17/05/2023).
- HORN John, « Special digital imaging : High-tech effects controversial, but in some instances very helpful », *Waterloo Region Record*, août 1994, [en ligne], URL : <https://vu.fr/yXOH> (consulté le 12/05/2023).
- JOHNSTON Ian, « Death as a good career move Dying before a film is released ensures an actor's place in cinematic history, even when the movie is bad », *The Daily News*, avril 1993, [en ligne], p. 21, URL : <https://urlz.fr/lQo7> (consulté le 12/05/2023).
- NIOGRET Hubert Niogret, « The Crow », *Positif*, n° 404, octobre 1994, p. 49-50.

1. 5. À propos de *SOS Fantômes : L'Héritage*

- GIRLING Eliza, « How MPC Brought Back the Late Harold Ramis in Ghostbusters : Afterlife », *MPC Film*, juin 2022, [en ligne], URL : <https://www.mpcfilm.com/en/news/how-mpc-brought-back-the-late-harold-ramis-in-ghostbusters-afterlife/> (consulté le 17/05/2023).
- MPC, *MPC - Ghostbusters: Afterlife Dr. Egon Spengler VFX Breakdown*, [vidéo], YouTube, 2022, [en ligne], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=A1-UyhQBSxg> (consulté le 17/05/2023).
- ROTTENBERG Josh, « How 'Ghostbusters : Afterlife' pulled off its tribute to Harold Ramis », *Los Angeles Times*, novembre 2021, [en ligne], URL : <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-11-19/ghostbusters-afterlife-ending-explained-harold-ramis> (consulté le 17/05/2023).

1. 6. À propos de *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker*

- « A Statement Regarding New Rumors », *StarWars.com*, janvier 2017, [en ligne], URL : <https://www.starwars.com/news/a-statement-regarding-new-rumors> (consulté le 20/05/2024).
- BBC Click, *Star Wars : How We Brought Carrie Fisher Back : Inside The VFX - BBC Click*, [vidéo], YouTube, 2020, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=bDa5h3cj1DU&ab_channel=BBCClick (consulté le 20/05/2024).
- COUCH Aaron, « Carrie Fisher to Appear in 'Star Wars : Episode IX' », *The Hollywood Reporter*, juillet 2018, [en ligne], URL : <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/carrie-fisher-appear-star-wars-episode-ix-full-cast-revealed-1130442/> (consulté le 20/05/2024).

1. 7. À propos de *Rendez-vous in Montréal*

- PARENT Alain, « Making of *Rendez-vous in Montréal* », 1987, dans daniel Thalmann, *Making of RdV*, [vidéo], YouTube, 2015, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=MN2MgcD1DOI&ab_channel=danielThalmann (consulté le 26/03/2024).
- VAUCHER Jean, « Daniel Thalmann », *DIRO – 40 ans et toujours à l'avant-garde*, 2006, [en ligne], URL : <https://www.iro.umontreal.ca/~vaucher/40ieme/Bios/Thalmann.html> (consulté le 29/03/2024).
- WONG Gilbert, « Marilyn Lives », *New Zealand Herald*, juin 1994.

1. 8. Publicités, *The Flash* et autres résurrections numériques

- « Chauffeur. Galaxy/Dove », *Framestore*, février 2017, [en ligne], URL : <https://www.framestore.com/work/chauffeur?language=en> (consulté le 17/05/2023).
- McGEE Mike, « How we resurrected Audrey HepburnTM for the Galaxy chocolate ad », *The Guardian*, octobre 2014, [en ligne], URL : <https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2014/oct/08/how-we-made-audrey-hepburn-galaxy-ad#:~:text=So we went the whole,her distinctive facial bone structure> (consulté le 21/04/2024).
- PRING-MILL David, « Endearing Effets », *DMNews*, février 2022 [en ligne], URL : <https://www.dmnews.com/endearing-effects/> (consulté le 17/05/2023).
- TROUGHTON James, « The Flash Bringing Dead Actors Back With CGI Is Disgusting », *TheGamer*, juin 2023, [en ligne], URL : <https://www.thegamer.com/the-flash-cgi-dead-actors/> (consulté le 09/05/2024).

2. Sur le *deepfake*

- « Le Deepfake : quand la technologie manipule la réalité », *Africa Cybersecurity Magazine*, juillet 2023, [en ligne], URL : <https://cybersecuritymag.africa/deepfake-quand-technologie-manipule-realite> (consulté le 21/04/2024).
- ALBERGONI Tobia, « Deepfake : Quand la réalité se dissout dans l'illusion numérique », *Le Temps*, juillet 2023, [en ligne], URL : <https://www.letemps.ch/contenus-partenaires/deepfakes-quand-la-realite-se-dissout-dans-l-illusion-numerique> (consulté le 21/04/2024).
- DE LA PORTE Xavier, « Le “deep fake” : vers la fin de la vérité dans l'image numérique ? », *France Inter*, mai 2019, [en ligne], URL : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/la-fenetre-de-la-porte/le-deep-fake-vers-la-fin-de-la-verite-dans-l-image-numerique-9679644> (consulté le 17/05/2023).
- IBRAHIM Sara, « Comment les deepfakes changent notre vision de la réalité », *SWI swissinfo.ch*, août 2021, [en ligne], URL : <https://www.swissinfo.ch/fre/sci-tech/comment-les-deepfakes-changent-notre-vision-de-la-realite/46865490#:~:text=«Les deepfakes sont un moyen,entre le vrai du faux> (consulté le 21/04/2024).
- JOHNSON Maxime, « Deepfakes : ce qu'en pensent les experts des effets spéciaux », *L'actualité*, février 2018, [en ligne], URL : <https://lactualite.com/techno/deepfakes-de-la-porno-aux-effets-speciaux/> (consulté le 17/05/2023).
- ROBITAILLE Antoine, « Ère post-factuelle », *Le Devoir*, juillet 2016, [en ligne], URL : <https://www.ledevoir.com/opinion/editoriaux/475730/l-argumentation-en-democratie-ere-post-factuelle> (consulté le 17/05/2023).

3. Sur les films du corpus annexe et le numérique en général

- Academy Originals, *Moments That Changed The Movies: Jurassic Park*, [vidéo], YouTube, 2014, [en ligne], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=KWsbcbvYqN8> (consulté le 12/05/2023).
- MPC, *MPC Blade Runner 2049 VFX breakdown*, [vidéo], YouTube, 2018, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=x8ZnqCKZABY&t=1s&ab_channel=MPC (consulté le 04/06/2024).
- Stream Wars, *Making Of AVATAR: THE WAY OF WATER - Best Of Behind The Scenes & Visual Effects With James Cameron*, [vidéo], YouTube, 2022, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=x_qm280q2e0 (consulté le 16/05/2023).
- CHION Michel, « Un autre corps que le sien », *Positif*, n° 617-618, 2012, p. 68-70.
- CHION Michel, « Forme humaine », *Cahiers du cinéma*, n° 407-408, 1988, p. 98-103.
- FRAISSE Philippe, « Permanence des stars », *Positif*, n° 473-474, 2000, p. 10-15.
- FREER Ian & GALLAGHER Robert, « Steven Spielberg. Robert Zemeckis. James Cameron. The future of movies », *Empire*, août 2010, p. 66-76.
- GUERRASIO Jason, « A body double, CGI skull, and secret filming sessions : Inside the yearlong process to bring this beloved character to the 'Blade Runner' sequel », *Business Insider*, décembre 2004, [en ligne], URL : <https://urlz.fr/ITQD> (consulté le 17/05/2023).
- SADAT Yal, « Ari Folman : Rendez-vous dans le futur », *Chro*, juillet 2013, [en ligne], URL : <https://www.chronicart.com/cinema/ari-folman-rendez-vous-dans-le-futur/> (consulté le 08/05/2024).
- VOLPICELLI Gian, « Hollywood's Post-Biological Future, Where Actors Can Perform After Death », *Vice*, avril 2015, [en ligne], URL : <https://www.vice.com/en/article/539a5z/hollywoods-post-biological-future-where-actors-can-perform-after-death> (consulté le 02/06/2024).

4. Documents législatifs

- « Astaire Celebrity Image Protection Act of 1985 », California Civil Code § 3344.1 et seq., 1985, [en ligne], URL : https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?lawCode=CIV§ionNum=3344.1 (consulté le 17/05/2023).
- « Celebrity Right Act of 1985 », California Civil Code § 3344 et seq., 1985, [en ligne], URL : https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/codes_displaySection.xhtml?sectionNum=3344.&lawCode=CIV (consulté le 09/05/2024).
- FLEISCHER Max, « Method of producing moving-picture cartoons », brevet US n° 1.242.674, déposé le 6 décembre 1915 et breveté le 9 octobre 1917, [en ligne], URL : <https://patents.google.com/patent/US1242674A/en> (consulté le 17/05/2023).

5. Œuvres diverses

- SHAKESPEARE William, *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*, 1603.
- SHELLEY Mary, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, Gallimard, 2015 (1^{ère} édition 1818).
- ZAHN Timothy, « *La Croisade noire du Jedi fou* », 1991-1993.

6. Films utilisés comme sources

- *Listen to me Marlon*, Stevan Riley, 2015.
- *Star Wars : L'Empire des rêves (Empire of Dreams : The Story of the Star Wars Trilogy)*, Kevin Burns & Edith Becker, 2004.

BIBLIOGRAPHIE

1. Théorie et esthétique du cinéma

Ouvrages

- AUMONT Jacques & BERGALA Alain & MARIE Michel & VERNET Marc, *Esthétique du film. 125 ans de théorie et de cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts Visuels », 2021 (1^{ère} édition 1983).
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1985 (1^{ère} édition 1976).
- BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images 2. Mots, Images*, Paris, P.O.L Éditeur, 1999.
- DELEUZE Gilles, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1983.
- DELEUZE Gilles, *L'image-temps. Cinéma 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1985.
- METZ Christian, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 2002 (1^{ère} édition 1977).
- MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris, Les Éditions de minuit, coll. « Arguments », 1956.
- ROY Lucie, *Le pouvoir de l'oubliée. La perception au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2015.

Chapitres d'ouvrage

- BAZIN André, « Vie et mort de la surimpression [I/II] », dans *Écrits complets I*, Paris, Éditions Macula, 2018, p. 126-127.
- BAZIN André, « Vie et mort de la surimpression [II/II] », dans *Écrits complets I*, Paris, Éditions Macula, 2018, p. 127-129.

Article

- AUMONT Jacques, « Le point de vue », *Communications*, n° 38, 1983, p. 3-29.

2. Sémiologie et cinéma

Ouvrages

- BARTHES Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, coll. « Cahiers du cinéma/Gallimard », 1980.
- BOUGNOUX Daniel, *La crise de la représentation*, Paris, La Découverte, 2006.
- GERVEREAU Laurent (dir.), *Dictionnaire mondial des images*, Paris, Nouveau Monde, 2006.
- JOLY Martine, *L'image et son interprétation*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Cinéma », 2002.
- METZ Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, coll. « Esthétique », 2013 (1^{ère} édition 1968).
- MITRY Jean, *La sémiologie en question : langage et cinéma*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7^e Art », 1987.
- PEIRCE Charles Sanders, *Écrits sur le signe*, Paris, Seuil, coll. « L'ordre philosophique », 2017 (1^{ère} édition 1978).

Articles

- GUNNING Tom, « La retouche numérique à l'index. Pour une phénoménologie de la photographie », *Études photographiques*, n° 19, 2006, p. 96-119.
- LAVERDIÈRE Gabriel, « Images différées et ontologie du cinéma. Notes sur l'indicalité de l'indicalité de l'argentique et du numérique », *Klesis*, n° 36, 2016, p. 125-158.

Mémoire

- CARFANTAN Elisa, *Résurgences du lexique sémiotique dans les discours sur le cinéma à l'ère du numérique*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2018.

3. Approches narratologiques du cinéma

Ouvrages

- BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004.
- BOILLAT Alain, *La fiction au cinéma*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001.
- BOILLAT Alain, *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014.
- GARDIES André, *Le Conteur de l'ombre. Essais sur la narration filmique*, Lyon, Aléas, 1999.
- SIETY Emmanuel, *Fictions d'images. Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2009.
- SOURIAU Étienne, *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953.

Articles

- BOILLAT Alain, « Introduction : des films, un monde. Lectures de *Star Wars* », *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 8-9, 2006, p. 9-41.
- BOILLAT Alain, « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 8-9, 2006, p. 106-136.
- BOILLAT Alain, « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas*, vol. 19, n° 2-3, 2009, p. 217-245.
- SOURIAU Étienne, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, 1951, p. 231-240.

4. Écrits sur l'animation

Ouvrages

- CHOLODENKO Alan (dir.), *The Illusion of Life : Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991.
- CHOLODENKO Alan (dir.), *The Illusion of Life 2 : More Essays on Animation*, Sydney, Power Institute of Fine Arts, 2007.
- JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'oeil vivant », 1997.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2017.
- SCHIFANO Laurence (dir.), *La Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2008.
- TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2006.

Articles

- CRAFTON Donald, « The Veiled Genealogies of Animation and Cinema », *Animation : An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n° 2, 2011, p. 93-110.
- MASSUET Jean-Baptiste, « Débats animés sur l'animation – La querelle Donald Crafton / Alan Cholodenko », *Mise au Point*, n° 8, 2016, [en ligne], URL : <https://map.revues.org/2032> (consulté le 06/11/2023).
- TOMASOVIC Dick, « Ré-animer les créatures de Frankenstein. Modernités de Prométhée », *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, 2013, [en ligne], URL : <http://www.erudit.org/revue/im/2013/v/n22/index.html> (consulté le 07/11/2023).

5. Cinéma et numérique

5. 1. Approches théoriques du cinéma à l'ère du numérique

Ouvrages

- BARONI Raphaël & GUNTI Claus (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Malakoff, Armand Colin, 2020.
- BOLLMER Grant, *Materialist Media Theory : An Introduction*, New York, Bloomsbury, 2019.
- BRÉAUD Ondine, *Le réalisme dans l'image informatique. Étude des années 1980 et 1990*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001.
- GARCIA Thibaut, *Qu'est-ce que le « virtuel » au cinéma ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2009.
- GAUDREAULT André & MARION Philippe, *La fin du cinéma ? La résilience d'un média à l'ère du numérique*, Malakoff, Armand Colin, 2023 (1^{ère} édition 2013).
- JULLIER Laurent, *L'Écran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.
- LEMIEUX Philippe, *L'image numérique au cinéma. Historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2012.
- MANOVICH Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2010.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Le Cinéma virtuel : de la performance capture aux imaginaires numériques des formes cinématographiques*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2022.
- QUINTANA Àngel, *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du Cinéma, coll. « XXI^e siècle », 2008.
- RODOWICK David Norman, *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007.
- SCHEINFEIGEL Maxime (dir.), *Le cinéma, et après ?*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2010.

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

Articles

- CHUNG Hye Jean, « The reanimation of the digital (un)dead, or how to regenerate bodies in digital cinema », *Visual Studies*, vol. 30, n° 1, 2015, p. 54-67.

- LEFEBVRE Simon, « Obsolescence et nécessité de toucher dans le cinéma numérique hollywoodien », *Entrelacs*, n° 10, 2013.

- MANOVICH Lev, « Cinema and Digital Media », dans SCHWARZ Hans Peter & SHAW Jeffrey (dir.), *Media art perspectives*, Karlsruhe, Éditions ZKM, 1996, [en ligne], URL : <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-and-digital-media> (consulté le 09/05/2024).

- RODOWICK David, « La Vie virtuelle du film », *Cinergon*, n° 15, 2001, [en ligne], URL : http://cinergon.free.fr/pages15/article15_DR.htm (consulté le 25/04/2024).

Thèse

- DALY Kristen M., *Cinema 3.0 : How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema*, Thèse de Philosophie, Columbia University, 2008.

5. 2. Approches techniques du cinéma à l'ère du numérique

Ouvrages

- BOURASSA Renée & POISSANT Louise (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif : effets de présence*, Québec, Presses de l'Université du Québec, coll. « Esthétique », 2013.

- GROSOLI Marco & MASSUET Jean-Baptiste (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2014.

- JULLIER Laurent & WELKER Cécile, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017.

- PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux, 2 siècles d'histoires*, Paris, Bragelonne, 2015.

Articles

- ALLISON Tanine, « More Than a Man in a Monkey Suit : Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism », *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 28, n° 4, 2011, p. 325-341.
- GUNNING Tom, « Gollum and Golem : Special Effects and the Technology of Artificial Bodies », dans MATHIJS Ernest & POMERANCE Murray (dir.), *From Hobbits to Hollywood – Essays on Peter Jackson’s Lord of the Rings*, Amsterdam, Rodopi, 2006, p. 319-349.
- KAMM Frances A., « The “Ghost of an idea” : Technology, Adaptation, and the Motion Captured Body in Zemeckis’s *A Christmas Carol* », *Film Journal*, n° 5, 2019, p. 42-61.
- 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*, n° 22, 2013, [en ligne], URL : <http://www.erudit.org/revue/im/2013/v/n22/index.html> (consulté le 07/11/2023).
- MASSUET Jean-Baptiste Massuet, « L’impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d’animation », *Écranosphère*, n° 1, 2014, [en ligne], URL : ecranosphere.ca/article.php?id=19 (consulté le 11/01/2024).
- SIMON-RAINAUD Marion, « Deepfake : mais, au fait, comment ça marche ? », *Les Echos Starts*, avril 2021, [en ligne], URL : <https://start.lesechos.fr/innovations-startups/tech-futur/deepfake-mais-au-fait-comment-ca-marche-1305460> (consulté le 09/05/2024).
- ZUCCONI Alan, « Understanding the Technology Behind DeepFakes », *Machine Learning, Science, Tutorial*, mars 2018 [en ligne], URL : <https://www.alanzucconi.com/2018/03/14/understanding-the-technology-behind-deepfakes/> (consulté le 15/05/2024).

5. 3. Sur l'*uncanny valley*

- FREUD Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985 (1^{ère} édition 1919).
- KABA Fethi, « Hyper-Realistic Characters and the Existence of the Uncanny Valley in Animation Films », *International Review of Social Sciences and Humanities*, vol. 4, n° 2, 2013.
- MORI Masahiro, « The Uncanny Valley », *Energy*, n° 7, 1970, p. 33-35.

6. Corps, acteur et personnage

6. 1. Corps et identité corporelle

- ANDRIEU Bernard & BOËTSCH Gilles (dir.), *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Biblis », 2018 (1^{ère} édition 2006).
- FOUCAULT Michel, *Le Corps utopique, Les hétérotopies*, Paris, Nouvelles Éditions Lignes, 2009.
- HUET Benoît & GAL-PETITFAUX Nathalie (dir.), *L'expérience corporelle*, Paris, Éditions EP&S, coll. « Pour l'action », 2011.
- KAUFMANN Jean-Claude, *L'invention de soi : une théorie de l'identité*, Paris, Hachette Littérature, coll. « Pluriel », 2005.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel n° 4 », 1976 (1^{ère} édition 1945).
- THOMAS Louis-Vincent, *Les chairs de la mort : corps, mort, Afrique*, Paris, Institut d'édition Sanofi Synthélabo, coll. « Les empêcheurs de penser en rond », 2000.

6. 2. Sur le corps au cinéma

- AMIEL Vincent, *Le corps au cinéma. Keaton, Bresson, Cassavetes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Perspectives critiques », 1998.
- MORRISSEY Priska & SIETY Emmanuel (dir.), *Filmer la peau*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2017.
- PUNDAY Daniel, *Narrative Bodies. Toward a Corporeal Narratology*, New York, Palgrave Macmillan, 2003.
- THOMAS Benjamin, *Tourner le dos. Sur l'envers du personnage au cinéma*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 2012.

6. 3. Figure et figural

- AUBRAL François & CHATEAU Dominique (dir.), *Figure, Figural*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 1999.
- BRENEZ Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998.
- PANOFSKY Erwin, *Trois essais sur le style*, Paris, Gallimard, 1996.

6. 4. Le personnage

Ouvrage

- LAVOCAT Françoise & MURCIA Claude & SALADO Régis (dir.), *La fabrique du personnage*, Paris, Honoré Champion, coll. « Colloques, congrès et conférences sur la littérature comparée », 2007.

Chapitre d'ouvrage

- LEVERATTO Jean-Marc, « Esthétique du personnage et anthropologie du spectacle. Les “techniques du corps” comme savoir partagé entre l’acteur et le spectateur », dans BRENEL Eve & VALENTIN Virginie (dir.), *Esthétique, sens et personnage dans les arts de la scène*, Paris, L’harmattan, 2015, [en ligne], URL :https://www.researchgate.net/publication/308968263_Esthetique_du_personnage_et_a_nthropologie_du_spectacle (consulté le 30/05/2024).

Article

- TRÖHLER Margrit & TAYLOR Henry M., « De quelques facettes du personnage humain dans le film de fiction », *Iris*, n° 24, 1997, p. 33-57.

Compte rendu de cours

- NACACHE Jacqueline Nacache, *Le personnage filmique*, cours « Théorie Littéraire », 2008-2009, [en ligne].

6. 5. L’acteur de et au cinéma

Ouvrages

- AMIEL Vincent & NACACHE Jacqueline & SELLIER Geneviève & VIVIANI Christian (dir.), *L’acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2007.

- KABA Fethi, « Hyper-Realistic Characters and the Existence of the Uncanny Valley in Animation Films », *International Review of Social Sciences and Humanities*, vol. 4, n° 2, 2013.

Article

- MASSUET Jean-Baptiste, « L’acteur face au vide ? La relation acteurs/techniciens dans le cadre des films mêlant “animation” et prises de vues réelles », *Création Collective au Cinéma*, n° 4, 2021, p. 39-55.

6. 6. L'acteur numérique et le *synthespian*

Ouvrages

- DAMOUR Christophe & DUPRAT Arnaud & VALMARY Hélène (dir.), *Paradoxes sur l'acteur numérique. Jeux, corps, personae*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « PUR-Cinéma », 2022.
- DYENS Ollivier, *Metal and Flesh : The Evolution of Man : Technology Takes Over*, Cambridge, MIT Press, 2001.

Articles

- CREED Barbara, « The cyberstar : digital pleasures and the end of the Unconscious », *Screen*, vol. 1, n° 41, 2000, p. 79-85.
- GIACOPPO Erin, « Avoiding the Tragedy of Frankenstein : The Application of the Right of Publicity to the Use of Digitally Reproduced Actors in Film », *Hasting Law Journal*, vol. 43, n° 3, 1997, p. 601-603.
- HETHERINGTON Richard & MCRAE Rachel, « Make-Believing Animated Films Featuring Digital Humans : A Qualitative Inquiry Using Online Sources », *Animation : an interdisciplinary journal*, vol. 12, 2017, p. 156-173.
- NORTH Dan, « From Android to Synthespian : The Performance of Artificial Life », dans LYONS James & PLUNKETT John, *Multimedia Histories : From the Magic Lantern to the Internet*, Exeter, University of Exeter Press, 2007, p. 85-97.
- RIEUSSET-LEMARIÉ Isabelle, « Entre la “main et l’œil” et “l’œil digital”, proximité et profondeur : la dimension haptique à l’horizon du Cinéma 3D et des acteurs virtuels », *Entrelacs*, n° 10, 2013.

Thèse et mémoire

- ALDRED Jessica J., *From Synthespian to Convergence Character : Reframing the Digital Human in Contemporary Hollywood Cinema*, Thèse de Philosophie, Parcours « Méditation culturelle », Carleton University, 2012.

- CATTIAUT Marie, *Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques, pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman*, Mémoire de Master 2 en Arts du Spectacle, Parcours « Histoire et esthétique du cinéma », Université Rennes 2, 2017.

7. Hollywood et le *star system*

7. 1. Sur l'industrie hollywoodienne

- BERTHOMIEU Pierre, *Hollywood. Le temps des mutants*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2013.

- BOURGET Jean-Loup, *Hollywood, la norme et la marge. Genres, esthétiques et influences du cinéma hollywoodien (1930-1960)*, Malakoff, Armand Colin, 2016 (1^{ère} édition 2005).

- RAMSAYE Terry, *A Million and One Nights : A History of the Motion Picture*, New York, Simon & Schuster, 1964 (1^{ère} édition 1926).

7. 2. La star et le *star system*

Ouvrages

- BENHAMOU Françoise, *L'économie du star-system*, Paris, Éditions Odile Jacob, 2002.

- COURCOUX Charles-Antoine & LE GRAS Gwénaëlle & MOINE Raphaëlle (dir.), *L'âge des stars. Des images à l'épreuve du vieillissement*, Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Histoire et théorie du Cinéma », 2017.

- DE CORDOVA Richard, *Picture Personalities. The Emergence of the Star System in America*, Champaign, University of Illinois Press, 2001 (1^{ère} édition 1990).

- DYER Richard (dir.), *Stars*, Londres, British Film Institute, 1998 (1^{ère} édition 1979).

- DYER Richard (dir.), *Le star-système hollywoodien, suivi de Marilyn Monroe et la sexualité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels étrangers », 2004.

- DYER Richard, *Heavenly Bodies : Film Stars and Society*, Londres, Routledge, 2004 (1^{ère} édition 1986).

- McDONALD Paul, *The star system. Hollywood's production of popular identities*, Londres, Wallflower Press, 2000.
- MORIN Edgar, *Les stars*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1972 (1^{ère} édition 1957).
- Musée de la mode de la Ville de Paris (dir.), *Marlene Dietrich : Création d'un mythe*, éditions Paris Musées, 2003.
- SILL Bärbel, *Le star system. Du cinéma hollywoodien classique(1930-1960) à sa renaissance dans les années 80*, Berne, Peter Lang, 2005.
- SHAIL Andrew, *The Origins of the Film Star System. Persona, Publicity and Economics in Early Cinema*, Londres, Bloomsbury Academic, 2019.

Articles

- AMOSSY Ruth, « Autobiographies of Movie Stars : Presentation of Self and Its Strategies », *Poetics Today*, vol. 7, n° 4, 1986, p. 673-703.
- ESQUENAZI Jean-Pierre, « Du star system au people », *Communication*, vol. 27, n° 1, 2009, p. 37-53.
- MARINO Laure, « Droits de la personnalité appliqués à la presse et aux médias », *Legipresse*, n° 268, janvier 2010, [en ligne], URL : <https://www.legipresse.com/011-47754-Droits-de-la-personnalite-appliques-a-la-presse-et-aux-medias-Novembre-2008-octobre-2009.html> (consulté le 17/05/2023).
- QUEMENER Nelly & DAKHLIA Jamil, « Hérauts et héros de la postérité. Logiques de médiatisation et fabrique de la célébrité *post mortem* », *Réseaux*, n° 210, 2018, p.-53-88.
- ROLLAND Christophe, « Stars : le retour des morts-vivants », *Effeillage*, n° 4, 2015, p.-14-19.
- RUFO Anthony, « Celebrity Trademark Watch : Who Owns Marilyn Monroe's Image ? – Right of Publicity vs. Trademark Rights », *Trademark & Copyright Law*, janvier 2016, [en ligne], URL : <https://www.jdsupra.com/legalnews/celebrity-trademark-watch-who-owns-91192/> (consulté le 17/05/2023).

Rapport de recherche

- FORT Marie-Laure, *Une analyse de l'exploitation et de la production de la notoriété médiatique (le cas du cinéma hollywoodien)*, Rapport de recherche, Laboratoire d'analyse et de techniques économiques, 2000.

8. Capitalisme et industrie culturelle

8. 1. Écrits sur l'industrie culturelle

- ADORNO Theodor W. & HORKEIMER Max, *La dialectique de la raison*, Paris, Gallimard, 1974 (1^{ère} édition 1944).
- BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1970, (1^{ère} édition 1957).
- BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot & Rivages, 2013 (1^{ère} édition 1939).
- PEYRON David, *Culture Geek*, Paris, FYP Éditions, coll. « Innovations », 2013.

8. 2. Sur les sociétés postindustrielles

Ouvrages

- BARJOT Dominic & RÉVEILLARD Dominique (dir.), *L'américanisation de l'Europe occidentale au XX^e siècle. Mythe et réalité*, Paris, Presses de l'université Paris-Sorbonne, 2002.
- CHESSEL Marie-Emmanuelle, *Histoire de la consommation*, Paris, La Découverte, coll. « Repères histoire », 2012.
- CUSSET François (dir.), *Une histoire (critique) des années 1990. De la fin de tout au début de quelque chose*, Paris, La Découverte, 2020.
- JAMESON Frederic, *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, 2007 (1^{ère} édition 1990).

Article

- BERGHAHN Volker R., « The Debate on ‘Americanization’ among Economic and Cultural Historians », *Cold War History*, vol. 10, n° 1, p. 107-130.

8. 3. Clones et post-humanisme

Ouvrages

- COURCOUX Charles-Antoine, *Des machines et des hommes. Masculinité et technologie dans le cinéma américain contemporain*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2017.
- MITCHELL William John Thomas, *Cloning Terror. The War of Images, 9/11 to the Present*, Chicago, University of Chicago Press, 2011.
- RIEUSSET-LEMARIÉ Isabelle, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles, Actes Sud, 1999.

Articles

- BOILLAT Alain, « Le “clone” comme figure méta-sérielle dans le cinéma de science-fiction à l'ère des images de synthèse », *Cahiers de Narratologie*, n° 43, 2023, [en ligne], URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/14375> (consulté le 02/06/2024).
- MITCHELL William John Thomas, « The Work of Art in the Age of Biocybematic Reproduction », *Modernism/modernity*, vol. 10, n° 3, 2003, p. 481-500.

9. Références diverses

9. 1. Sur le cinéma

Ouvrages

- AUMONT Jacques & MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2016 (1^{ère} édition 2001).

- CHATEAU Dominique, *Philosophies du cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts visuels », 2010 (1^{ère} édition 2003).
- SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2010 (1^{ère} édition 1990).

Articles

- FAURE Élie, *La Grande revue*, CIV, n° 11, 1920, p. 57-72.
- GORKI Maxime, « Brèves remarques », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n° 50, 2006, [en ligne], URL : <https://journals.openedition.org/1895/494> (consulté le 09/05/2024).
- MULVEY Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *Screen*, vol. 16, n° 3, 1975, p. 6-18.

9. 2. Écrits sur le réel, la réalité et le réalisme

Ouvrages

- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- BAUDRILLARD Jean, *L'Échange impossible*, Paris, Galilée, 1999.
- BERTETTO Paolo, *Le miroir et le simulacre. Le cinéma dans le monde devenu fable*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2015.
- BERTHIER Denis, *Médiations sur le réel et le virtuel*, Paris, L'Harmattan, coll. « Impact des nouvelles technologies », 2004.
- HAMON Philippe, *Puisque réalisme il y a*, Genève, Éditions la Baconnière, coll. « Langages », 2015.

Articles

- BUYDENS Mireille, « Espace lisse/Espace strié », *Les Cahiers de Noesis*, n° 3, 2003, p. 132-134.
- MURANO Dorothée, « Paroles d'outre-tombe », *Essaim*, n° 43, 2019, p. 37-49.

9. 4. Relativité et obsolescence du temps

Ouvrage

- EINSTEIN Albert, *La relativité*, Paris, Payot, 1963.

Articles

- BIHR Alain, « Capitalisme et Rapport au temps. Essai sur la chronophobie du capital », *¿ Interrogations ?*, n° 1, 2005, [en ligne], <https://www.revue-interrogations.org/capitalisme-et-rapport-au-temps> (consulté le 04/06/2024).

- COLOMBO Eduardo, « Temps révolutionnaire et temps utopique », *Empan*, vol. 69, n° 1, 2008, p. 17-26.

9. 5. Sur des œuvres spécifiques

Ouvrages

- LANDAU Diana, *Gladiator : The Making of the Ridley Scott Epic*, New York, Newmarket Press, 2000.

- LOMBARD Philippe, *Pleins feux sur... La Panthère rose*, Boulogne-Billancourt, Horizon illimité, 2005.

Article

- GHOSE Indira, « Jesting with Death : Hamlet in the Graveyard », *Textual practice*, vol. 24, n° 6, 2010, p. 1003-1018.

FILMOGRAPHIE

1. Films/publicités/vidéo faisant usage de la résurrection numérique

- DreamFace Prod, *DeepFake Marilyn Monroe in "BLONDE"* |NETFLIX|Anna De Armes, [vidéo], YouTube, 2022, [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=KoHQDQ9baSo&ab_channel=DreamFaceProd (consulté le 01/06/2024).
- *The Crow*, Alex Proyas, 1994.
- *Dior J'Adore*, Jean-Jacques Annaud, 2011.
- *Fast and Furious 7 (Furious 7)*, James Wan, 2015.
- *The Flash*, Andrés Muschietti, 2023.
- *Galaxy chocolate ad.*, Daniel Kleinman & Rattling Stick, 2014.
- *Gladiator*, Ridley Scott, 2000.
- *Listen to me Marlon*, Stevan Riley, 2015.
- *Rendez-vous in Montréal*, Nadia Magnenat-Thalmann & Daniel Thalmann, 1987.
- *Rogue One : A Star Wars Story*, Gareth Edwards, 2016.
- *SOS Fantômes : L'Héritage (Ghostbusters : Afterlife)*, Jason Reitman, 2021.
- *Star Wars, épisode IX : L'Ascension de Skywalker (Star Wars : Episode IX – The Rise of Skywalker)*, J. J. Abrams, 2019.

2. Corpus annexe

- *À la recherche de la Panthère rose (Trail of the Pink Panther)*, Blake Edwards, 1982.
- *Avatar : La Voie de l'eau (Avatar : The Way of Water)*, James Cameron, 2022.
- *Les Aventures de Tintin : Le Secret de La Licorne (The Adventures of Tintin : The Secret of the Unicorn)*, Steven Spielberg, 2011.

- *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, 2017.
- *Blonde*, Andrew Dominic, 2022.
- *Le Congrès (Kennes ha'atidanim)*, Ari Folman, 2013.
- *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir (Star Wars : Episode IV – A New Hope)*, George Lucas, 1977.

3. Autres films et franchises cités

- *L'Ange bleu (Der blaue Engel)*, Josef von Sternberg, 1929.
- *Avatar*, James Cameron, 2009.
- *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.
- *Le crime était presque parfait (Dial M for Murder)*, Alfred Hitchcock, 1954.
- *The Crow : La Cité des anges (The Crow : City of Angels)*, Tim Pope, 1996.
- *The Crow 3 : Salvation (The Crow: Salvation)*, Bharat Nalluri, 2000.
- *The Crow : Wicked Prayer*, Lance Mungia, 2005.
- *Diamants sur canapé (Breakfast at Tiffany's)*, Blake Edwards, 1961.
- « *Die Hard* ».
- *Le Drôle de Noël de Scrooge (A Christmas Carol)*, Robert Zemeckis, 2009.
- *L'empreinte de Frankenstein (The Evil of Frankenstein)*, Freddie Francis, 1964.
- *L'Étrange Histoire de Benjamin Button (The Curious Case of Benjamin Button)*, David Fincher, 2008.
- *La Femme et le Pantin (The Devil Is a Woman)*, Josef von Sternberg, 1935.
- « *Fast and Furious* ».
- *Fenêtre sur cour (Rear Window)*, Alfred Hitchcock, 1954.
- *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit (Final Fantasy : The Spirits Within)*, Hironobu Sakaguchi & Motonori Sakakibara, 2001.

- *Frankenstein créa la femme (Frankenstein Created Woman)*, Terence Fisher, 1967.
- *Frankenstein s'est échappé (The Curse of Frankenstein)*, Terence Fisher, 1957.
- *Hitchcock*, Sacha Gervasi, 2012.
- *L'Homme à la tête en caoutchouc*, Georges Méliès, 1901.
- « *Indiana Jones* ».
- « *Jurassic Park* ».
- *Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993.
- *Le Pôle Express (The Polar Express)*, Robert Zemeckis, 2004.
- « *Rambo* ».
- *Le retour de Frankenstein (Frankenstein Must Be Destroyed)*, Terence Fisher, 1969.
- *La revanche de Frankenstein (The Revenge of Frankenstein)*, Terence Fisher, 1958.
- « *Rocky* ».
- *Slm0ne*, Andrew Niccol, 2002.
- *Shanghai Express (Shanghai Express)*, Josef von Sternberg, 1932.
- « *SOS Fantômes* » (« *Ghostbusters* »).
- *SOS Fantômes (Ghostbusters)*, Ivan Reitman, 1984.
- *SOS Fantômes (Ghostbusters)*, Paul Feig, 2016.
- *SOS Fantômes 2 (Ghostbusters II)*, Ivan Reitman, 1989.
- *SOS Fantômes : La Menace de glace (Ghostbusters : Frozen Empire)*, Gil Kenan, 2024.
- « *Star Wars* ».
- *Star Wars, épisode I : La Menace fantôme (Star Wars : Episode I – The Phantom Menace)*, George Lucas, 1999.
- *Star Wars : L'Empire des rêves (Empire of Dreams : The Story of the Star Wars Trilogy)*, Kevin Burns & Edith Becker, 2004.
- « *Terminator* ».

- *Terminator 2 : Le Jugement dernier (Terminator 2 : Judgment Day)*, James Cameron, 1991.
- *Top Secret !*, David Zucker & Jim Abrahams & Jerry Zucker, 1984.
- *Vacances romaines (Roman Holiday)*, William Wyler, 1953.
- *Vol de rêve*, Philippe Bergeron & Nadia Magnenat-Thalmann & Daniel Thalmann, 1982.

4. Séries citées

- « *The Crow* », Bryce Zabel, 1998-1999.
- « *Star Wars Rebels* », Simon Kinberg & Dave Filoni & Carrie Beck, 2014-2018.
- « *Ahsoka* », Dave Filoni, depuis 2023.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements.....	5
Sigles et abréviations.....	7
Règles typographiques.....	9
Introduction.....	11
Ontologie et images de synthèse.....	12
Acteurs et permanence d'acteurs.....	16
Un angle mort de la recherche.....	19
Parenthèse méthodologique.....	20
De la technique à l'esthétique.....	21
Première partie. Sauver l'être par l'apparence, sauver l'apparence par la technique....	23
Chapitre I. Le masque de la vérité.....	25
I. 1. L'imperceptibilité d'une pratique.....	26
I. 2. Une résurrection vraisemblable ?.....	31
Chapitre II. Le rôle d'une vie ou la franchisation de l'apparence corporelle.....	39
II. 1. Rendre au personnage l'apparence qui appartient au personnage.....	40
II. 2. L'apparence comme instrument de perpétuation du récit mondain.....	46
II. 3. Vers une émancipation du personnage filmique ?.....	51
Chapitre III. Ressusciter la star.....	55
III. 1. Reconnaître l'icône : une chance pour la représentation de synthèse.....	56
III. 2. L'économie du réalisme : les enjeux de la publicité.....	61
III. 3. Le deepfake ou les dérives du numérique.....	66
Deuxième partie. Corps de synthèse et dé-ontologie du cinéma.....	71
Chapitre IV. <i>Performance capture</i> et crise d'identité.....	73
IV. 1. Ressusciter un corps connu : une affaire d'éthique ?.....	74
IV. 2. Le brouillage des pistes : une identité actorale mise à mal.....	80
IV. 3. Réanimer un coquille vide : la mort du psychique ?.....	83

Chapitre V. L’imaginaire animiste de la résurrection numérique.....	89
V. 1. La prise de vues réelles en question.....	90
V. 2. Animation ou réanimation ?.....	96
Chapitre VI. La résurrection numérique : une manipulation dérangement.....	103
VI. 1. Du zombie au fantôme : la monstrueuse parade des acteurs virtuels.....	104
VI. 2. Les limites de l’ <i>uncanny valley</i>	109
Troisième partie. L’acteur ressuscité ou la mémoire en crise.....	115
Chapitre VII. Les mythes ne meurent jamais.....	117
VII. 1. Mettre en scène la star ressuscitée : une approche « classique » ?.....	118
VII. 2. L’esthétique au service de la résurrection.....	123
Chapitre VIII. L’acteur à l’époque de sa modularité numérique.....	131
VIII. 1. Qu’est-ce qu’un acteur (de synthèse) ?.....	132
VIII. 2. Vers un post-humanisme cinématographique ?.....	139
VIII. 3. Dépasser l’embaumement.....	143
Conclusion.....	149
Sources.....	153
Bibliographie.....	163
Filmographie.....	181

