Document generated on 06/03/2025 6:38 a.m.

Ciné-Bulles

Ciné-Bulles
LE CINÉMA D'AUTEUR AVANT TOUT

Donner corps à l'impossible

BAILLARGEON, Justin. *Entre réalité et virtuel – La Captation de mouvement au cinéma*, coll. L'instant ciné, Longueuil, Éditions L'instant même, 2021, 122 p.

Nicolas Gendron

Volume 39, Number 3, Summer 2021

URI: https://id.erudit.org/iderudit/96093ac

See table of contents

Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (print)
1923-3221 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Gendron, N. (2021). Review of [Donner corps à l'impossible / BAILLARGEON, Justin. *Entre réalité et virtuel – La Captation de mouvement au cinéma,* coll. L'instant ciné, Longueuil, Éditions L'instant même, 2021, 122 p.] *Ciné-Bulles*, *39*(3), 53–53.

Tous droits réservés © Association des cinémas parallèles du Québec, 2021

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

BAILLARGEON, Justin. *Entre réalité et virtuel – La Captation de mouvement au cinéma*, coll. L'instant ciné, Longueuil, Éditions L'instant même, 2021, 122 p.

Donner corps à l'impossible

NICOLAS GENDRON

Ayant consacré son mémoire de maîtrise à la capture de mouvement, le professeur et chroniqueur Justin Baillargeon dédie maintenant à ce procédé un livre entier, fort bien documenté même si timidement illustré, à la fois précis technologique et témoignage animé de son évolution. De **Gladiator** à **Avengers – Endgame**, bon nombre des plus grands succès au box-office du XXIe siècle ont d'ailleurs recours à des « cyberinterprètes », sans que l'on ne s'y attarde outre mesure, reléguant souvent ce pan de l'activité cinématographique à de simples effets spéciaux. Et pourtant, nous sommes plutôt aux frontières du réel et du virtuel, tantôt floues ou flottantes, ce qui rend le sujet si fascinant.

Pour résumer, la *motion capture*, ou *mocap*, consiste à enregistrer numériquement les mouvements d'interprètes réels pour les attribuer par la suite à un personnage créé par ordinateur (ou même à un acteur — on y reviendra), tandis que la « captation de jeu », un de ses dérivés, y ajoute également leurs expressions faciales pour que la performance originale se traduise davantage dans le résultat final. Le cyberinterprète le plus connu est sans nul doute Andy Serkis (**The Lord of the Rings**, **Planet of the Apes**, **The Adventures of Tintin**), dont les exploits ont marqué les esprits.

L'auteur a la belle idée de confier la préface de son opuscule au Québécois Philippe Bergeron, un artiste touche-à-tout ayant coréalisé le court métrage **Tony de Peltrie** (1985), avec « le premier personnage de l'histoire conçu par ordinateur », qui ne manque pas de lever son chapeau au pionnier Pierre Lachapelle, l'instigateur du projet. Celui-ci aurait par la suite, avec son film **The Boxer** (2004), « inventé la captation de jeu […] Quatorze ans avant la supposée "percée" de James Cameron avec **Avatar** ». L'enthousiasme de Bergeron à situer l'apport québécois à la captation de mouvement n'est pas factice et Baillargeon réserve d'ailleurs une belle place aux deux hommes ainsi qu'à leurs acolytes Daniel Langlois et Pierre Robidoux, célébrant leurs parcours et leurs avancées, des bancs de l'Université de Montréal à la célèbre foire internationale SIGGRAPH, qui réunit l'industrie des images numériques.

Surnommée « cinéma virtuel » par Robert Zemeckis, qui a souvent eu recours à la captation de jeu (**The Polar Express**, **Beowulf**, **A Christmas Carol**), la méthode de tournage s'est développée à une telle vitesse depuis ses balbutiements dans les années 1980 et 1990, qu'elle a en quelque sorte libéré les cinéastes « de toute préoccupation logistique », en rebrassant les cartes de la préproduction et de la postproduction, voire en les supprimant, au milieu du plateau de tournage virtuel que l'on appelle le volume. « Comme la caméra n'a pas d'existence physique, rappelle Baillargeon en introduction, tout est possible. » Et tel un dieu avec une manette de jeu vidéo dans les mains, le ou la capitaine peut alors faire fi des obstacles habituels, des éléments de décor à l'angle de vue, sans oublier les conditions météo! Mais avant de décoller dans tout ce monde de potentialités, un premier chapitre plus court et touffu, « Une histoire en mouvement », remonte dans le temps, évoquant, entre autres, la rotoscopie, une technique d'animation inventée par Max Fleischer, la contribution de la médecine à la capture de mouvement telle qu'on la connaît aujourd'hui et l'apport incontournable du procédé dans l'univers des jeux vidéo.

Le troisième chapitre s'avère plus analytique, alors que Baillargeon défend la thèse que le « cinéma virtuel » donne corps à l'impossible, en comparant deux adaptations de l'univers d'Hergé qu'un demi-siècle sépare, la plus récente signée Spielberg (2011) en captation de jeu et **Tintin et le mystère de la Toison d'or** (1961) avec des acteurs en chair et en os. Mais auparavant, le cœur du livre captive à bien des égards. On y donne à voir avec foisonnement les coulisses de productions phares ayant eu recours à la *mocap*, du cas de figure méconnu qu'est **The Boxer** au « marionnettisme 2.0 » incarné par les cyberinterprètes, comme en témoignent les différentes représentations des Tortues Ninja au cinéma. Les croisements de plus en plus variés entre virtuel et réalité provoquent également plusieurs questions éthiques. À qui appartient le mérite d'une prestation si la captation de mouvement ou de jeu n'est qu'un « maquillage numérique » comme le prétend Andy Serkis, au grand dam de plusieurs équipes d'animation? Qu'en est-il des « doublures », où l'on se sert d'un autre corps pour faire croire, par exemple, que Nathalie Portman est une danseuse d'exception (**Black Swan**, 2010) ou que Brad Pitt décroît sous nos yeux (**The Curious Case of Benjamin Button**, 2008)? On commence aussi à dérider les acteurs (**The Irishman**, 2019) ou à les ressusciter à l'écran… Outil de vulgarisation et recenseur de débats, l'ouvrage prouve que la captation de mouvement n'a pas fini de transformer le visage du cinéma. Si la technologie crée de la vie ou, à tout le moins, son illusion, le futur, lui, n'a de cesse de s'écrire au présent.