

Questions de perspectives

Damien Detcheberry

Numéro 200, septembre 2021

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/97119ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Detcheberry, D. (2021). Questions de perspectives. *24 images*, (200), 144–149.

Questions de perspectives

PAR DAMIEN DETCHEBERRY





↑ Sur le plateau virtuel de *The Mandalorian* (2019)

Depuis les paysages plus vrais que nature de *The Mandalorian* jusqu'aux jeux exploitant les impossibilités géométriques, difficile de discerner le vrai du fou.

Vous n'avez rien vu de la révolution... Ou plutôt, si. Vous l'avez probablement vue sans le savoir. La série populaire issue de l'univers Star Wars, *The Mandalorian* (2019), sortie à l'occasion du lancement de la plateforme Disney+, a bénéficié d'une technologie innovante qui est passée inaperçue aux yeux du grand public. Et pour cause : elle n'a pas vocation à être remarquée, bien au contraire ! Non content de modifier en profondeur la manière dont les effets numériques vont désormais être pensés dans le processus de production, cette nouvelle façon d'aborder les tournages renforce une fois de plus les liens déjà étroits entre le 7^e art et les jeux vidéo.

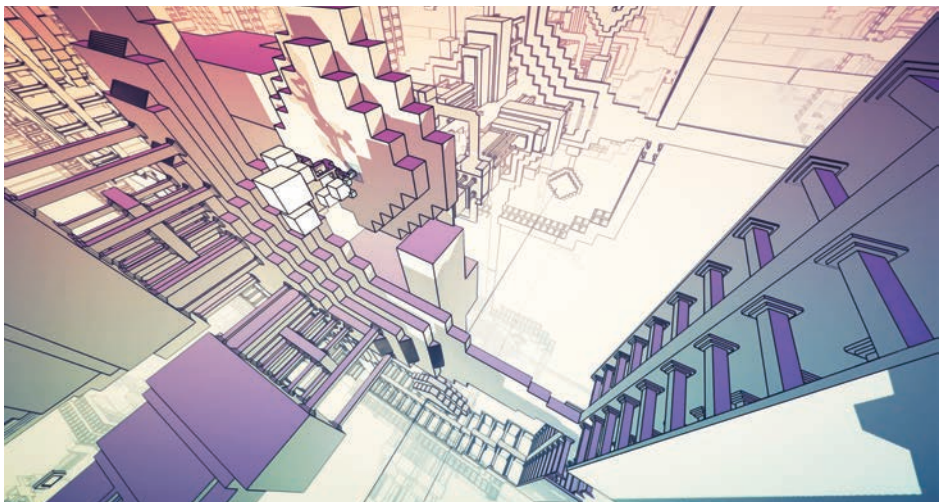
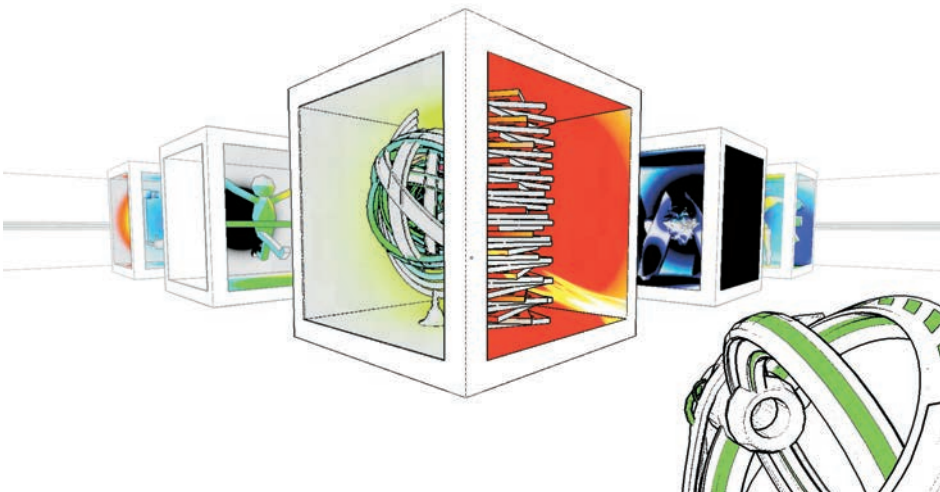
« Mais fichtre, quelle est donc cette technologie révolutionnaire ? Cette série avait-elle donc plus à offrir qu'un maître Jedi en peluche et des miettes de madeleines de Proust ? », vous écriez-vous, lecteurs avides de savoir... Patience, on y vient... Patience, car nous devons maintenant aborder la partie acrobatique de ce texte, qui va consister pour votre humble scribouillard à décrire un procédé visuel complexe, en sachant qu'une image vaut mille mots et qu'une vidéo vaut, mathématiquement, à peu près vingt-quatre mille mots par seconde. Il serait donc bien plus simple de partager ici le lien d'une vidéo de présentation, mais où serait le goût de l'aventure ? Les plus impatients pourront jeter un œil sur les illustrations.

DERRIÈRE LE RIDEAU

Pour commencer, un petit retour en arrière s'impose : l'incrustation, que l'on connaît par le recours au « fond vert », est une technique d'effet visuel dont l'utilisation au cinéma remonte au *Voleur de Bagdad* (Ludwig Berger, Michael Powell, Tim Whelan, 1940), mais elle a bien entendu évolué considérablement depuis l'apparition de l'informatique. Pas une production Marvel ne se fait aujourd'hui sans ce fameux fond vert, qui permet de détourner les acteurs pour les intégrer ensuite dans des décors créés en postproduction. Ce procédé a grandement remplacé le principe de la projection arrière qui consistait à projeter en studio, derrière les comédiens, des images animées simulant un décor réel. Nous avons tous en tête un thriller hitchcockien mettant en scène cette technique, une de ces séquences insoutenables où le héros, viril et sûr de lui, tourne imprudemment la tête pour parler à sa passagère au lieu de regarder la route, tandis que défile derrière eux la luxuriante campagne anglaise.

Contre toute attente, les producteurs de *The Mandalorian* ont délaissé en partie le fond vert au profit de la projection arrière, gonflée cependant aux hormones de l'assistance par ordinateur. Le plateau de tournage de la série consiste en un dôme, baptisé « le volume », entièrement constitué d'écrans géants à très haute définition, qui enveloppent les comédiens et les accessoires situés au centre de l'espace circulaire. Sur ces écrans est alors projeté un décor virtuel en trois dimensions, créé en images de synthèse grâce à un moteur de jeu vidéo particulièrement performant en termes

↑ **Antichamber** (Alexander Bruce, 2013) → **Manifold Garden** (William Chyr, 2019) → **Supertiminal** (Pillow Castle, 2019)



de photoréalisme. Pourquoi en trois dimensions ? Parce que la caméra est elle aussi connectée en temps réel au moteur de jeu, ce qui permet au paysage virtuel de bouger en fonction de l'opérateur, recréant ainsi l'effet de parallaxe indispensable pour donner l'illusion de la profondeur de champ.

L'ajout à la technique de projection arrière d'un tel moteur au rendu photoréaliste¹, impossible à envisager il y a encore une dizaine d'années, représente une avancée considérable pour les cinéastes, puisqu'il est désormais possible d'effectuer des mouvements de caméra sur le plateau. Pour les acteurs, c'est l'opportunité de visualiser le décor au moment de tourner la scène, et de pouvoir jouer en conséquence. Le chef opérateur reprend lui aussi sa place au cœur du tournage, puisque c'est la « vraie » lumière du décor virtuel qui éclaire les comédiens, là où le fond vert obligeait les cinéastes à recréer les effets lumineux en postproduction. Pour le spectateur, enfin, c'est une illusion quasi parfaite : tout en étant à la pointe de la technologie, *The Mandalorian* a su mystifier les plus nostalgiques défenseurs de l'esprit de la première trilogie Star Wars, et nombreux sont ceux qui ont salué la série en pensant qu'elle avait, elle aussi, été tournée en décors naturels.

Avec ces effets invisibles, *The Mandalorian* a apporté un vent de fraîcheur visuelle dans une production hollywoodienne où l'omniprésence d'images numériques a fini par entraîner, pour beaucoup, une certaine lassitude. Mais les amateurs de peinture reconnaîtront surtout ici la plus récente variation sur le thème du défi légendaire lancé aux peintres Parrhasios et Zeuxis, afin de déterminer lequel des deux était capable de produire la peinture la plus réaliste. Zeuxis peignit des grappes de raisin si belles et si ressemblantes que les oiseaux essayèrent de les picorer. Mais lorsque ce fut au tour de Parrhasios de dévoiler son œuvre, Zeuxis la trouva cachée derrière un rideau. Il avança sa main pour le retirer, et admit aussitôt sa défaite : le rideau était peint.

LE MONDE DES NON-E

Puisque les deux domaines sont intimement liés technologiquement, la course au réalisme touche autant le monde des effets spéciaux que celui du jeu vidéo, mais elle pousse aussi naturellement certains créateurs dans la direction opposée. Au même titre que l'arrivée de la photographie avait bouleversé la peinture du XIX^e siècle, donnant naissance au mouvement impressionniste et à l'art abstrait, l'industrie du jeu vidéo compte aussi son lot d'artistes cherchant délibérément à fuir toute idée de représentation réaliste, en malmenant notamment les règles de la géométrie euclidienne².

Si les expérimentations du genre remontent aux débuts des moteurs 3D, c'est peut-être la sortie en 2013 d'*Antichamber*, fruit de l'esprit tordu du génial développeur australien Alexander Bruce, qui a relancé l'engouement pour les jeux fondés sur l'impossibilité géométrique. Ce véritable délire visuel, entre M.C. Escher et Mondrian, a déconcerté jusqu'aux plus fervents amateurs de casse-têtes en dynamitant toute perception logique de l'espace, et en injectant dans ses puzzles des concepts métaphysiques et philosophiques. Plus encore que pour la description du plateau virtuel de *The Mandalorian*, il est difficile de trouver ici les mots justes pour expliquer précisément la

façon dont fonctionne cet OVNI, tant il défie les lois du réel tel que nous le discernons. Longtemps jugée comme une œuvre unique et inclassable, *Antichamber* a depuis fait des émules, notamment avec le jeu *Manifold Garden* (2019), pensé par son créateur William Chyr comme un hommage, littéral cette fois, aux célèbres œuvres improbables d'Escher, et en particulier à *Relativity* (1953). Dans un labyrinthe sens dessus dessous où les formes se répètent à l'infini, le joueur peut manipuler la gravité et doit faire fi de toute conception de haut et de bas s'il veut trouver une issue. De quoi donner le tournis aux randonneurs les plus chevronnés.

D'autres curiosités vidéoludiques sont heureusement plus simples à décrire, du moins en apparence... Sorti en mars 2021, *Maquette*, le premier jeu du studio indépendant américain Graceful Decay, propose quant à lui d'explorer un étrange palais au centre duquel se trouve une reproduction miniature des lieux. Il est possible d'interagir avec cette maquette, mais chaque changement effectué sur celle-ci se répercute dans le monde qui entoure le joueur : une simple clef déposée au centre du modèle réduit va ainsi être dupliquée proportionnellement dans le monde « réel », c'est-à-dire dotée d'une taille gigantesque. En tirant parti de cette mécanique, le joueur doit venir à bout d'une série d'énigmes reposant principalement sur des questions d'échelle. Ce gameplay malin s'inspire en grande partie d'une œuvre antérieure, *Superliminal* (Pillow Castle, 2019), qui proposait déjà de jouer avec la perspective pour résoudre des puzzles disséminés dans un hôtel au style art déco : une pièce d'échecs simplement dessinée au sol peut être ramassée lorsqu'elle est vue sous un angle bien précis, un cube minuscule s'agrandit lorsqu'on s'approche de lui, et peut alors servir de support pour accéder à une nouvelle pièce, de nouveaux casse-têtes...

À partir de ces quelques exemples d'œuvres pionnières dans un genre en pleine ébullition, il y a quelque chose de terriblement excitant à se projeter dans un avenir proche, quand les possibilités offertes par les moteurs 3D et l'évolution vers l'hyper-réalisme convergeront pour donner naissance à des propositions encore plus vertigineuses. Et d'imaginer que les pauvres Zeuxis que nous sommes se feront alors duper par des œuvres en trompe-l'œil susceptibles de faire pâlir Parrhasios de jalousie. Comme quoi, de Star Wars aux jeux non-euclidiens, il n'y a qu'un pas. Reste à savoir dans quelle dimension...

1. Il s'agit du moteur Unreal, qui fait tourner, entre autres, les jeux *Fortnite* et *Gears of War*, et dont la dernière version a été mise à contribution pour démontrer les capacités graphiques de la nouvelle console de Sony : la Playstation 5.
2. La géométrie liée à notre vision de l'espace physique.