

*L'acteur face au vide ?  
La relation acteurs/techniciens  
dans le cadre des films  
mêlant « animation » et prises de vues réelles*

**Jean-Baptiste Massuet**



L'anecdote est désormais célèbre : alors qu'il tourne le premier épisode du *Hobbit* de Peter Jackson (2012), l'acteur Ian McKellen craque soudainement lors d'une séquence tournée sur fond vert où il se trouve seul face à des photographies censées lui suggérer la présence des autres acteurs, s'expliquant ainsi *a posteriori* :

Faire semblant d'être avec treize personnes alors que tu es en fait seul, ça pousse ta technique d'acteur dans ses retranchements. Alors j'ai craqué et je me suis mis à pleurer. J'ai pleuré pour de bon. Puis j'ai crié : « ce n'est pas pour faire ça que je suis devenu acteur ! ». Malheureusement, le micro était allumé et tout le studio a entendu...<sup>1</sup>.

Outre le point de non-retour qu'illustre l'évocation de cette scène quant à la fragmentation des tournages que facilite à l'évidence le numérique, il serait intéressant de s'interroger ici sur l'imaginaire de l'acteur véhiculé par cette saillie : car si ce n'est « pas pour faire ça » que Ian McKellen est devenu comédien, cela sous-entend que ce dernier a une vision bien définie de son travail, incompatible *a priori* avec cet imaginaire du fond vert que charrie avec lui le numérique<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Anonyme, « Ian McKellen a craqué sur le tournage du *Hobbit* à cause des effets spéciaux », *Première*, 26/11/2012. Dernière consultation le 29 juin 2018), [En ligne]. URL : <http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Ian-McKellen-craque-sur-le-tournage-du-Hobbit-cause-des-effets-speciaux>.

<sup>2</sup> L'insistance de McKellen sur le nombre de partenaires invisibles accentue d'ailleurs l'impression d'une gestion de plus en plus complexe à mesure que les personnages virtuels augmentent en nombre, augmentation s'expliquant par la démocratisation de ce type de

Si le tournage sur fond vert n'a en soi rien de nouveau (son équivalent, le fond bleu, est utilisé depuis la fin des années 1920 et fut popularisé par les tournages en vidéo dans les années 1980), sa systématisation et sa radicalisation semblent bien suggérer, à l'ère du numérique, une possible reconfiguration du travail des comédiens. Comme a pu le remarquer le journaliste Don Steinberg : « c'est l'un des plus gros changements dans la profession actoriale depuis l'avènement des *talkies*. Les acteurs doivent constamment interpréter des performances dramatiques alors qu'ils se trouvent face à un décor et des partenaires absents. Les metteurs en scène ont pris l'habitude de placer les acteurs au sein d'arrière-plans simulés (remplaçant les écrans verts ou bleus du tournage) et d'ajouter des personnages animés digitalement dans les scènes filmées<sup>3</sup> ». Le constat ne se limite d'ailleurs pas au fond vert, et s'étend à n'importe quel type de production engageant une rencontre entre personnages « animés » et acteurs réels, sur le modèle, par exemple, de *Qui vent la peau de Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988)<sup>4</sup>. À la « présence-absence » de l'acteur qui a souvent été commentée (son « être-là » du tournage laissant la place à son image « absentéisée » au sein du film<sup>5</sup>) s'oppose dès lors une « absence-présence » des personnages créés *a posteriori*, inexistant sur le plateau puis dotés d'une réalité factice à l'image, reposant entre autres sur le degré de conviction perceptive que le comédien aura su injecter dans son jeu. Il convient donc, pour les acteurs, de « faire semblant » d'être dans un décor qu'on leur a décrit au préalable, et de feindre la présence d'interlocuteurs qu'ils doivent se contenter d'imaginer. On conçoit dans quelle mesure cette technique de jeu suppose *a priori* une capacité d'oubli de l'espace environnant, engageant une forme de repli sur soi – il n'y a rien sur quoi se reposer sur le plateau, et personne à qui donner la réplique, si ce n'est dans sa tête – mais également une capacité forte de *projection* – il faut être capable de suggérer la

---

méthode, facilitant parfois la logistique du tournage en termes de disponibilité des comédiens.

<sup>3</sup> Don Steinberg, « Actors and Visual Effects: How to Behave on a Green Screen », *The Wall Street Journal*, 18 juin 2015. Dernière consultation le 29 juin 2018. [En ligne]. URL : [http://staging.visualeffectssociety.com/sites/default/files/innews/actors\\_and\\_visual\\_effects\\_how\\_to\\_behave\\_on\\_a\\_green\\_screen\\_-\\_wsj.pdf](http://staging.visualeffectssociety.com/sites/default/files/innews/actors_and_visual_effects_how_to_behave_on_a_green_screen_-_wsj.pdf)

<sup>4</sup> Pour plus de précisions sur la question de la persistance et de l'évolution de ces trucages hybrides, ainsi que sur le recyclage des compétences des techniciens traditionnels auprès des nouvelles techniques du numérique, voir par exemple Réjane Hamus-Vallée dans son article « Histoire des effets spéciaux : de Méliès à *Jurassic Park* en passant par *King Kong*, *L'homme invisible*, *Star Wars* et *2001, L'odyssée de l'espace* », in Hamus-Vallée Réjane (dir.), *Du trucage aux effets spéciaux*, *CinémAction*, 2001, p. 14-37.

<sup>5</sup> Cf Vincent Amiel, « L'objet premier du cinéma », in Vincent Amiel, Jacqueline Nacache, Geneviève Sellier et Christian Viviani (dir.), *L'Acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 8.

présence de ce qui n'en a pas, suggérer la présence d'une absence, par le regard, la gestuelle, etc. D'où la mise au premier plan de l'acteur dans la communication entourant ce genre de production, exacerbant l'exploit de stars capables de jouer sans repères ni partenaires<sup>6</sup>, une image que le fond vert ou bleu participe d'ailleurs à construire en isolant ces corps au sein d'espaces vierges, comme pour signifier qu'il n'y a plus qu'eux qui comptent, indépendamment de tout ce qui peut les entourer.

Mais ce que le discours promotionnel participe à construire ne semble pourtant pas s'accorder à la réalité des tournages en question – ni au fait, par ailleurs, que le film achevé contrebalance souvent la présence de ces stars par celle de « personnages-effets » spectaculaires, pouvant eux-mêmes être envisagés comme des « stars<sup>7</sup> ». Si Ian McKellen craque ainsi sur le plateau du film de Peter Jackson, c'est sans doute bien sûr qu'il regrette une certaine appréhension de son art reposant sur la proprioception, la capacité à inscrire son corps dans l'espace, et également son pendant direct : le rapport à l'autre, le dialogue, le partage. Mais cette absence d'altérité que suppose ce type de tournage serait selon nous à relativiser. En effet ce que déplore Ian McKellen, ce n'est peut-être pas tant l'isolement de l'acteur au sein de ce genre de film, laissé totalement seul face à lui-même, mais bien plutôt une transformation des méthodes actérielles supposant l'adaptation à un dispositif singulier ne reposant plus sur l'interaction avec *d'autres acteurs*. Car, on s'en doute, l'acteur n'est pas laissé seul sur ce genre de tournage, bien au contraire : il est plus que jamais entouré, mais par d'autres représentants du travail collectif que constitue le film, à savoir les techniciens. Nous serions en l'occurrence enclins à penser que la crédibilité de l'espace ou des personnages virtuels d'un film à effets spéciaux doit tout autant à l'acteur suggérant leur présence par son jeu qu'aux techniciens participant de leur simulation à même le plateau. Invisibles dans le film, remplacés par les êtres fantasmatiques ou cachés par les décors digitaux, ces techniciens constitueraient en effet selon nous le soubassement du jeu des acteurs, substituant une « présence invisible » à « l'absence-présence » des partenaires virtuels, et permettant donc aux stars de jouer non pas tant « face à », qu'« en présence » de ces derniers, facilitant dès lors leur démarche

---

<sup>6</sup> Impression néanmoins nuancable si l'on se réfère au discours de certains acteurs comme Benedict Cumberbatch pour la promotion de *The Hobbit*, affirmant qu'il est un peu gêné de s'attribuer les mérites des meilleurs techniciens du monde. Interview disponible sur le site d'Allociné, réalisée le 5 décembre 2013. Dernière consultation le 08 avril. [En ligne]. URL : [2020.http://www.allocine.fr/video/player\\_gen\\_cmedia=19540574&cfilm=186918.html](http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19540574&cfilm=186918.html).

<sup>7</sup> Pensons, par exemple, à Jar Jar Binks dans la prélogie *Star Wars* (George Lucas, 1999-2005), à l'elfe de maison Dobby dans la saga *Harry Potter* (à partir de *La Chambre des Secrets*, Chris Columbus, 2009 jusqu'aux *Reliques de la Mort – 1<sup>ère</sup> partie*, David Yates, 2010) ou encore à des personnages comme le King Kong de Peter Jackson (2005).

imaginative, et contribuant à la cohérence et à l'homogénéité du résultat final de leur prestation. C'est ce qui nous amène à nous demander en quoi la présence invisible des techniciens, dont le rôle est de simuler la présence de personnages imaginaires tendant à nuancer la place centrale de l'acteur dans le film, participe dans un même mouvement d'une mise en valeur paradoxale du travail de ce dernier, en opérant comme une forme « d'augmentation » virtuelle de son jeu au sein du film achevé.

En nous basant principalement pour cette réflexion sur trois films hybrides, proposant des configurations de tournage bien différentes, chacune symptomatique et représentative d'une certaine vision des effets spéciaux, nous reviendrons dans un premier temps sur les discours entourant l'acteur au sein de plusieurs productions entremêlant prises de vues réelles et personnages « animés », afin de remarquer le rôle central octroyé au comédien dans la suggestion de ces êtres pour le spectateur (*Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis, 1988). C'est ce qui nous amènera, dans un deuxième temps, à souligner l'idéalisation de cette perception en la mettant à l'épreuve des méthodes de tournage sur quelques productions faisant usage de ce type de trucages, afin de mettre en évidence le rôle joué par les techniciens dans la captation de l'interprétation de l'acteur, via leurs nombreuses interactions (*L'Odyssée de Pi* d'Ang Lee, 2012). À partir de là, nous nous interrogerons sur l'impact de cette présence invisible des techniciens au sein de l'image composite ainsi obtenue, participant de la constitution de ce que nous choisirons d'appeler un « jeu d'acteur augmenté » (*Avatar* de James Cameron, 2009)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Le choix de ces trois films est motivé par leur place dans l'histoire du cinéma. *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988) s'avère par exemple, selon Pierre-Éric Salard, constituer « une étape marquante de l'histoire du cinéma » ([Pierre-Éric Salard, « *Qui veut la peau de Roger Rabbit* : lorsque la magie du cinéma opère », *www.effetsspeciaux.info*, 26 avril 2017. Dernière consultation le 29 juin 2019. [En ligne]. URL : <http://www.effetsspeciaux.info/article?id=213> ; *Avatar* (James Cameron, 2009) est un film important qui a pu être considéré, à plusieurs reprises, comme représentant « la seconde venue du cinéma » via son procédé de *performance capture* (Cf. entretien de Bill Krohn avec Joe Dante dans *Les Cahiers du Cinéma*, n° 647, juillet-août 2009, p. 16) ; tandis que *L'Odyssée de Pi* (Ang Lee, 2012) est un film qui a reposé sur une volonté clairement affichée du réalisateur de « faire de l'art » avec Bill Westenhofer, responsable des effets visuels du film via la société Rhythm and Hues, et qui a soulevé une polémique importante quant à la place des concepteurs d'effets visuels au sein de l'industrie contemporaine du cinéma (Réjane Hamus-Vallée et Caroline Renouard, *Les Effets spéciaux au cinéma. 120 ans de créations en France et dans le monde*, Paris, Armand Colin, 2018, p. 260-266).

## L'acteur, seul au monde ?

Dans leur récent ouvrage sur les images de synthèse, Laurent Jullier et Cécile Welker mettent en évidence un changement de paradigme dans le cadre du cinéma numérique, lié à l'importance accordée à la phase de postproduction, au détriment de la phase de tournage. Ils opposent ainsi un « modèle théâtre », où « la caméra est là pour garder la trace d'un spectacle qui se déroule devant elle », et un « modèle peinture » plus marginal, qui « autorise le retour en arrière, le repentir, la retouche et même l'effacement complet pour refaire autre chose à la place<sup>9</sup> ». On comprend dans quelle mesure le « modèle peinture » s'accorde à un certain imaginaire du cinéma numérique, privilégiant l'encodage (et donc la manipulation éventuelle des données) à l'inscription (l'image gravée à même le support physique de la pellicule), s'illustrant *a priori* à merveille dans les films à effets spéciaux qui reposent sur des images composites. Comme les deux auteurs le soulignent, « les images de synthèse réhabilitent le modèle peinture, en brouillant la frontière entre dessin animé et film en prise de vues réelles<sup>10</sup> ». Il serait pourtant envisageable de nuancer ce constat, en nous demandant si cette intégration de l'imagerie de synthèse dans un grand nombre de productions tournées en numérique ne réhabiliterait pas également, dans un même mouvement, un certain « modèle théâtre », ne serait-ce que dans l'imaginaire technique que ces dispositifs, permettant l'entremêlement « animation » / prises de vues réelles, mettent en jeu.

En effet, il s'avère que, quel que soit le procédé employé ou la configuration de tournage choisie – qui peuvent être extrêmement divers, de l'intégration de personnages dessinés dans des décors réels aux films en *performance capture*, en passant par les fonds verts et bleus, les fonds blancs ou noirs, le tournage à la vapeur de sodium, etc. – les discours n'ont de cesse de mettre en avant l'indispensabilité du travail de l'acteur dans la crédibilité des séquences réalisées. Cette mise en avant de l'acteur passe par un aspect singulier, qui court d'une production à l'autre, à savoir sa capacité à emplir imaginativement le vide qui lui fait face, afin de suggérer la présence d'un personnage ou d'un décor absents. Si la chose est l'occurrence régulièrement présentée comme une prouesse actoriale, il conviendrait de s'interroger sur l'imaginaire de l'acteur que semble convoquer cette approche du jeu devant la caméra.

Remarquons la manière dont la revue *Positif* insiste sur le jeu de Bob Hoskins dans le film *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Philippe Rouyer saluant « la prestation de [l'acteur], justement célébré depuis *Mona Lisa*. Valiant demeurera

---

<sup>9</sup> Laurent Jullier et Cécile Welker, *Les Images de synthèse au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2017, p. 40.

<sup>10</sup> *Ibid.*

sans doute le rôle le plus délicat de sa carrière puisqu'il a dû l'interpréter en donnant la réplique à des personnages absents sur le plateau mais présents à l'image : les toons<sup>11</sup> ». Est-ce un hasard si cet imaginaire singulier de l'acteur semble se déployer à l'aune de ce film, comme peut en témoigner beaucoup plus récemment un article de Pierre-Éric Salard qui lui est consacré, l'auteur écrivant alors, à propos de *Mary Poppins*, que « quarante ans avant les décors numériques de la prélogie *Star Wars*, des comédiens doivent déjà apprendre à jouer face au vide, dans un décor minimaliste<sup>12</sup> ». On le voit, ce qui compte ici, au-delà de ce que produisent les effets spéciaux en eux-mêmes (rien à voir en l'occurrence entre l'univers de dessin animé du film de Stevenson et les créatures de l'univers de George Lucas), c'est bien le travail des acteurs, donnant la réplique, dans les deux cas, à des êtres qui ne sont pas présents sur le plateau. Ce qui relie ces productions à effets spéciaux, pour le coup très différentes, c'est bien une méthode actoriale singulière, impliquant un rapport particulier à sa propre imagination. Salard précise en effet, revenant au film qui l'intéresse en premier lieu : « Pour se préparer, Hoskins a auparavant étudié le comportement de sa petite fille : il s'en est inspiré pour réussir à jouer face à des personnages imaginaires. [...] En effet, comme le véritable Roger Rabbit sera seulement ajouté en post-production, Bob Hoskins joue le plus souvent devant le vide le plus total<sup>13</sup> ». D'aucuns pourraient voir ici la mise en avant d'un travail novateur, faisant écho à l'imaginaire de l'innovation technologique véhiculé par ce type de production, mais remarquons dans quelle mesure ce jeu reposant sur la suggestion d'un univers diégétique fragmentaire n'est autre qu'une adaptation, au cinéma, de méthodes plus anciennes, notamment issues du travail théâtral. Loin d'être une interprétation de notre part, cette observation se retrouve dans les propos de nombreux acteurs, comme Hugh Jackman affirmant que « jouer sur fond vert, c'est un peu comme jouer au théâtre<sup>14</sup> », ou Zoé Saldana, expliquant que le dispositif de *performance capture* qu'elle a pu tester sur *Avatar* « ressemble à du théâtre<sup>15</sup> » (*theatre-like*).

---

<sup>11</sup> Philippe Rouyer, « De chair et de papier », *Positif*, n° 332, octobre 1988, p. 47.

<sup>12</sup> Pierre-Éric Salard, « Qui veut la peau de Roger Rabbit : lorsque la magie du cinéma opère », *www.effets-speciaux.info*, 26 avril 2017. Dernière consultation le 29 juin 2018. [En ligne]. URL : <http://www.effets-speciaux.info/article?id=213>.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Hugh Jackman, entretien avec Thomas Sotinel, « Jouer sur fond vert, c'est un peu comme jouer au théâtre », *Le Monde*, 5 mai 2009. Dernière consultation le 29 juin 2018. [En ligne]. URL : [http://www.lemonde.fr/cinema/article/2009/05/05/hugh-jackman-jouer-sur-fond-vert-c-est-un-peu-comme-jouer-au-theatre\\_1186472\\_3476.html](http://www.lemonde.fr/cinema/article/2009/05/05/hugh-jackman-jouer-sur-fond-vert-c-est-un-peu-comme-jouer-au-theatre_1186472_3476.html).

<sup>15</sup> Entretien avec Zoe Saldana, à l'occasion de la sortie d'*Avatar*, tourné pour la 20<sup>th</sup> Century Fox en 2009. Dernière consultation le 29 juin 2018. [En ligne]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=u5fm32lvCDE>.

Nous ne sommes pas les premiers à remarquer ce lien entre les productions contemporaines reposant sur des espaces scéniques partiellement constitués (fonds verts, studios de *performance capture*, ou décors destinés à accueillir ultérieurement des personnages imaginaires) et le travail théâtral, comme a pu par exemple en témoigner, récemment, la réflexion de Nicolaas Hendrik Jacobs<sup>16</sup> sur le lien entre la technologie du fond vert et la technique du « Si magique » hérité de Constantin Stanislavski<sup>17</sup>. Il est en effet surprenant de constater l'écho que tissent les discours sur les méthodes actorielles dans le cadre de films à effets spéciaux, avec les méthodes du célèbre professeur d'art dramatique, comme en témoigne ce passage de *La Formation de l'acteur* : « la pièce, les personnages sont une invention de l'auteur, toute une série de suppositions, de si, de circonstances imaginées par lui. Sur la scène, la réalité n'existe pas. L'art est un produit de l'imagination, comme l'œuvre du dramaturge. Le but de l'acteur doit être de se servir de sa technique pour transformer la pièce en une réalité dramatique<sup>18</sup> ». Ce principe s'avère relativement proche de ce que décrivent les acteurs et les réalisateurs confrontés à des techniques imposant de travailler sans repères diégétiques concrets, comme en témoigne Robert Zemeckis lorsqu'il explique qu'en *performance capture*, il n'y a « ni costumes, ni décors, simplement quelques accessoires rudimentaires pour créer une scène et un personnage en usant seulement de l'essence de la performance<sup>19</sup> », une telle description mettant en valeur la capacité du comédien à nourrir l'espace qu'il arpente de son propre imaginaire, à lui conférer une réalité d'ordre « scénique ».

Mais on voit néanmoins également dans quelle mesure cet imaginaire du théâtre que véhiculent ces différents types de discours s'avère orienté. En effet, force est de constater une évidente différence entre l'espace d'un plateau de tournage reposant sur le fond vert ou sur des dispositifs de *performance capture*, et l'espace de la scène. Comme a pu par exemple l'évoquer Pauline Peyrade à

---

<sup>16</sup> Nicolaas Hendrik Jacobs, *Using the Magic If to Circumvent the Problems for the Actor Working with Green Screen Technology*, mémoire de recherche soutenu à l'université de Pretoria, avril 2013.

<sup>17</sup> Constantin Stanislavski (1863-1938) était un professeur d'art dramatique russe reconnu pour sa méthode de travail qui aura une influence majeure sur les techniques de l'Actors Studio notamment, consistant à faire reposer le jeu de l'acteur sur une forme de confusion entre le personnage et le comédien, reposant sur une prise en compte du vécu de ce dernier. Il s'agissait, ce faisant, de donner corps à l'intériorité du personnage, méthode qui semble donc très loin de la dimension spectaculaire des films qui nous occupent, mais qui témoigne dans le même temps d'une certaine appréhension du métier dans le cadre de ces productions à effets spéciaux qu'il convient donc de commenter.

<sup>18</sup> Constantin Stanislavski, *La Formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, 2001, p. 34.

<sup>19</sup> Robert Zemeckis, "The Future of Movies", entretien avec Robert Zemeckis, Steven Spielberg et James Cameron, publié dans *Empire*, n° 254, août 2010, p. 69.

propos de la conception théâtrale de Stanislavski, « la “réalité dramatique” [de la pièce jouée] se compose, dans l’esthétique naturaliste, d’éléments de décors qui sont en tous points identiques à ceux qui habillent la réalité, à la différence qu’ils “n’existent pas” en dehors de la fiction<sup>20</sup> ». Différence essentielle, donc, avec les éléments de décors et les accessoires des films tournés sur fond vert ou en *performance capture*, qui, lorsqu’ils ne sont pas tout simplement absents, s’avèrent bien éloignés de ceux que nous pouvons trouver dans la réalité, qu’ils soient recouverts d’une couleur verte uniforme, ou limités à des artefacts en fil de fer simulant simplement leur poids et leur forme. Là où il y aurait une sorte de « suggestion fragmentaire de la réalité dramatique » dans le cadre de la scène théâtrale, il y aurait plutôt une abstraction totale de l’espace sur ces tournages, ce qui, on l’imagine, ne participe pas d’un même rapport à ce dernier pour le comédien.

Or le constat est le même en ce qui concerne la prestation face à des partenaires invisibles : il est bien rare que les acteurs de théâtre jouent face à des personnages absents qui leur donneraient la réplique, dans l’idée de suggérer au spectateur leur présence sur scène... En l’occurrence, si un imaginaire du théâtre se trouve convoqué par ces différentes configurations de tournage, c’est peut-être seulement celui du « black box theatre », comme a pu le relever Tom Hanks<sup>21</sup> lors du tournage du *Pôle Express* (Robert Zemeckis, 2004), forme de théâtre expérimental reposant sur une scène entièrement vide. Mais même ici, en réalité, les choses restent différentes, car dans ce type de films, l’acteur ne fait pas vivre entièrement, par sa seule prestation, l’univers diégétique (contrairement au théâtre où, effectivement, tout repose sur ses épaules). Ici, l’univers virtuel de la postproduction est bien sûr destiné à *compléter* sa prestation, ce qui est prévu dès le tournage, là où la représentation de théâtre se suffit à elle-même. Or, on le conçoit, cet aspect ne peut nullement reposer sur les seules épaules de l’acteur : toute cette partie « invisible » du film s’avère en effet gérée par un autre corps de métier, celui des techniciens qui l’entourent au moment du tournage.

### **La présence invisible des techniciens, ou le corps du virtuel.**

Lors d’un entretien accordé à l’occasion de la sortie de *L’Odyssée de Pi* d’Ang Lee, Suraj Sharma, acteur principal du film, explique en un mot ce qui a été le

---

<sup>20</sup> Pauline Peyrade, « Techniques d’acteurs : sur le travail de l’imagination », *Profondeur de champs*, mars 2012. Dernière consultation le 29 juin 2018. [En ligne]. URL : <http://profondeurdechamps.com/2012/03/24/techniques-dacteurs-1-sur-le-travail-de-limagination>.

<sup>21</sup> Cité par Robert Zemeckis dans “The Future of Movies”, *op. cit.*, p. 69.



plus difficile de laisser derrière lui à l'issue de ce tournage : « l'équipe<sup>22</sup> ». Même si la formule peut passer pour un élément de communication assez commun, elle n'en reste pas moins surprenante dans le cadre d'une production dont les principales images diffusées ont été celles d'un comédien laissé apparemment seul au centre d'un dispositif singulier, l'invitant à jouer quasiment l'intégralité du métrage sur un canot fixé sur une plateforme hydraulique au milieu d'un immense espace vide tapissé de fonds bleus. L'imaginaire véhiculé par ces images promotionnelles fait bien écho, en l'occurrence, au texte du film, nous présentant ce personnage naufragé, confronté à la part sombre de lui-même, dans une sorte de combat solitaire et intérieur. Mais il conviendrait néanmoins de remarquer dans quelle mesure cette lecture s'avère être une idéalisation du dispositif, le making-of nous révélant clairement une omniprésence des techniciens, dont le rôle s'est avéré crucial dans le cadre des indications données aux comédiens. Évoquant par exemple la séquence du naufrage au début du film, Bill Westenhofer, superviseur des effets visuels, explique que pour simuler la présence des animaux sautant dans le canot de sauvetage, « on a parlé aux acteurs et dit : "voilà le timing. C'est là que le zèbre va sauter". On leur a donné un signal pour quand ça allait se produire et montré où allait se dérouler l'action afin qu'ils aient une ligne de vision à suivre<sup>23</sup> ». On voit bien ici que ces diverses indications, qui pourraient se limiter à de la direction d'acteurs, se voient complétées par une interaction réelle entre les comédiens et les techniciens, ces derniers leur lançant bien, *au moment de la prise de vue*, un signal pour guider le timing de leur action.

Nous pourrions également nous référer, cas plus révélateurs encore, à deux autres passages du making-of dévoilant Suraj Sharma lors de la séquence des poissons volants, assailli par ces derniers et se disputant une perche avec le tigre auquel il se confronte. Bill Westenhofer soulève le contraste entre l'aspect très technique lié au bassin à vagues préprogrammées, à la caméra 3D, etc., et la dimension rudimentaire du trucage en lui-même, reposant sur des techniciens présents aux côtés de l'acteur, lui lançant des poissons en caoutchouc. Loin de l'isolement supposé de l'acteur et du personnage, l'équipe technique s'avère bel et bien, dans ce cas, directement impliquée dans la performance du comédien. Dans une même logique, Ang Lee a par ailleurs demandé à l'un des superviseurs de l'animation du film, Erik-jan de Boer, d'*incarner* le tigre en étant concrètement présent sur le canot, habillé en bleu, pour se battre avec Suraj Sharma. Les propos du technicien sont extrêmement

---

<sup>22</sup> Suraj Sharma, "Life of Pi Interview with Suraj Sharma and Ang Lee", entretien avec Jake Hamilton, octobre 2012. Dernière consultation le 29 juin 2018. [En ligne]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=yY2yv2W4ZLk> (dernière consultation le 29/06/2018).

<sup>23</sup> Bill Westenhofer, « Des effets spéciaux extraordinaires », Making-of de *L'Odysée de Pi*, bonus DVD, 2012, 3mn25.

parlants, ce dernier expliquant en effet qu'« être sur le plateau, interagir physiquement avec Pi, interprété par Suraj, sentir ces forces et pouvoir transmettre ça aux animateurs de Rhythm and Hues, a été une expérience incroyable<sup>24</sup> ». Il y a donc un lien très fort qui s'établit entre le moment du tournage, le rapport entre l'équipe et l'acteur, et la postproduction du film, plusieurs techniciens concernés par les trucages à venir étant bel et bien présents sur le plateau, dans des zones destinées à être laissées hors-champ au sein du résultat final, dans le but de suggérer la présence d'êtres virtuels destinés à cohabiter dans le cadre avec le personnage.

Il convient de remarquer qu'une telle approche ne se limite pas au film d'Ang Lee ni aux productions sur fond vert ou bleu en général, mais se retrouve au sein d'autres configurations de tournage jouant sur la rencontre entre acteurs réels et personnages « animés ». Le cas de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, ne reposant pas sur un usage de fond bleu à l'exception de la fameuse séquence de Toonville, met lui aussi en jeu l'impact de la présence invisible des techniciens sur l'espace filmé avec les comédiens, selon des modalités différentes. Le film de Robert Zemeckis repose en effet d'un côté sur la capacité de son acteur principal à suggérer, parfois physiquement, la présence d'un partenaire, ce qui passe par l'apprentissage de méthodes de mime comme le précise Robert Zemeckis dans le making-of du film<sup>25</sup>, mais également sur la présence de comédiens interprétant la voix des personnages animés, qui ne sont, comme le précise le metteur en scène, « ni des scriptes ni des doublures, mais de vrais acteurs », ce qui suggère que l'on pourrait clairement assimiler cette présence invisible à celle de techniciens. Ces acteurs, Charles Fleischer en tête, devaient s'installer dans une pièce équipée d'un micro (en vue d'obtenir un son témoin) et regarder Bob Hoskins jouer face au vide pour réagir en temps réel – ce que Fleischer appelait à l'époque le jeu « transprojectionnel<sup>26</sup> » (*transprojectional acting*). Il faut à ce titre souligner que la première prise de chaque séquence était une répétition, les acteurs jouant en présence de marionnettes grandeur nature manipulées par des techniciens ou par le réalisateur lui-même, afin qu'ils puissent prévoir à l'avance les directions de regard et les positionnements des personnages dessinés.

Mais l'interaction entre les personnages du film ne se limite pas à cet aspect de mime et d'interprétation « transprojectionnelle », puisqu'à chaque fois que les *toons* sont en contact avec l'environnement diégétique, c'est bien l'équipe des trucages mécaniques qui se doit d'inventer d'étonnants dispositifs visant à

---

<sup>24</sup> Erik-jan de Boer, « Des effets spéciaux extraordinaires », *op. cit.*, 10mn24.

<sup>25</sup> Robert Zemeckis dans *Behind the Ears – The True Story of Roger Rabbit*, Making-of de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, produit par John Bernstein, 2003, 8mn20.

<sup>26</sup> Charles Fleischer, dans *Behind the Ears – The True Story of Roger Rabbit*, *op. cit.*, 11mn16.

simuler ce contact, et non plus simplement aux acteurs de le suggérer par le jeu. On pense notamment à l'automate permettant au futur Roger Rabbit de briser des assiettes sur sa propre tête. Évoquons également le cigare constamment tenu par le personnage de Baby Hermann, reposant sur un appareil manipulé par le superviseur des effets mécaniques George Gibbs, lui permettant, hors-cadre, de répercuter les gestes de son bras dans un artefact motorisé situé pour sa part dans le champ, en vue de manipuler le cigare que l'on voit à l'écran. Le technicien n'est pas visible, mais c'est bien la reconduction de son mouvement, *produit durant la prise de vue*, que l'on observe dans le film. À cela s'ajoute la présence de marionnettistes, comme David Alan Barclay, situés le plus souvent au-dessus du décor, et faisant se mouvoir des objets dans le vide à l'aide de simples fils.

Cette préparation du terrain pour les futurs animateurs révèle ainsi un étrange statut des techniciens, évidemment situés hors-cadre, mais dont on perçoit malgré tout la présence *dans le champ*, leur corps, certes invisible, étant littéralement projeté dans l'image via les artefacts qu'ils manipulent à distance. En ce sens, ne pourrait-on pas repenser le rôle de ces techniciens, moins comme une présence invisible participant à la bonne marche technique du film, que comme une présence permettant de *donner corps* à des personnages avant tout virtuels ? Les membres de l'équipe technique pourraient ainsi être tout à fait considérés comme partie prenante de l'*interprétation* dans le film, en plus de leur rôle initial. Là où Charles Fleischer parlait de jeu « transprojectionnel » pour décrire le fait qu'il se projetait dans le métrage en se basant sur le jeu de Bob Hoskins, ce dernier ne se projette-t-il finalement pas lui aussi dans le film final en se basant sur les dispositifs mis en place par l'équipe technique – lesquels pourraient être perçus comme des acteurs virtuels ?

### **De la « transprojection » au « jeu d'acteur augmenté ».**

Loin du fantasme du comédien se focalisant essentiellement sur une intériorisation de l'espace diégétique du film, jouant seul avec lui-même, et oubliant la réalité de ce qui l'entoure grâce à sa seule imagination, il semble nécessaire d'éclairer ce travail actorial à la lumière de la collaboration filmique que suppose ce type de productions. La prouesse des acteurs ne repose en réalité pas vraiment – ou pas uniquement – sur leur capacité à trouver les ressources de leur jeu *en eux-mêmes*, afin de faire abstraction de ce qui les entoure, mais elle tient plutôt – ou simultanément – à une capacité de projection *hors* d'eux-mêmes, leur permettant de s'imaginer dans le film final. Or, cette projection n'est possible que parce qu'elle repose sur des indications précises qui leur sont données par le metteur en scène ou, c'est ce qui nous

intéresse, par les dispositifs imaginés par l'équipe technique travaillant avec eux. Il est en l'occurrence impossible de laisser les acteurs totalement seuls face à eux-mêmes, ne serait-ce que parce que leur inscription dans un futur décor virtuel ou face à des personnages incrustés ultérieurement repose à la fois sur des mouvements précisément chorégraphiés, des positions déterminées par des marqueurs au sol, des lignes de regard bien définies, etc. Ce n'est pas un hasard si, comme le souligne le journaliste Don Steinberg, tout un nouveau vocabulaire s'est institutionnalisé sur les plateaux de tournage (« monster sticks » (« perches pour simuler des monstres »), « motion reference » (« référence de mouvement »), « consistent eyelines » (« ligne de regard concordante »)), les acteurs « ayant pris l'habitude de se donner la réplique devant des balles de tennis fixées au bout de perches<sup>27</sup> ». De fait, ces repères sont non seulement des moyens, pour l'acteur, de faire appel à la dimension proprioceptive de son jeu, mais également de lui permettre de visualiser un point dans l'espace correspondant à la future présence de son interlocuteur virtuel.

L'exemple d'*Avatar*, permettant d'explorer par ailleurs une autre pratique de tournage reposant elle aussi sur une forme d'abstraction de l'espace diégétique environnant pour l'acteur – la *performance capture* –, l'illustre parfaitement lorsque les personnages du film font face ou interagissent avec les différentes créatures de la planète Pandora. Au-delà de l'absence de costumes, de décors, de véritables accessoires (ou même de caméras) sur le plateau, l'équipe technique a dû, là encore, mettre en place divers dispositifs pour nourrir la performance des acteurs : un des animaux sauvages du film est ainsi simulé à même le plateau, soit par James Cameron lui-même, soit par un technicien, à l'aide d'une perche sur laquelle se trouve fixé un marqueur, permettant d'aligner le placement de la créature dans l'univers virtuel pré-calculé avec celui des personnages interprétés par les acteurs. Mais cette perche est surtout ce qui permet à ces derniers de savoir où se trouve la créature dans l'espace, afin de tous regarder au même endroit, et d'avoir un élément concret face auquel réagir. C'est le mouvement impulsé à la perche par le technicien en charge de cet aspect qui détermine ainsi le jeu des acteurs. De la même manière, le vol sur le dos des créatures ailées du film repose sur une sorte de cheval mécanique aux formes grossières, simulant le balancement de l'animal, sur lequel les acteurs doivent prendre place. Le mouvement du dispositif a un impact direct sur leur corps, les comédiens devant résister et s'adapter à des impulsions réelles. Cependant, même ce mouvement qui leur échappe *a priori* n'est pas laissé à leur libre appréciation : des techniciens peuvent par exemple être présents devant l'acteur pour lui mimer les mouvements de la créature, en

---

<sup>27</sup> Don Steinberg, *op. cit.*

fonction de l'animation sommaire réalisée en images de synthèse et servant de point de référence, ou même se trouver aux côtés du comédien pour le tirer ou le retenir d'un côté ou de l'autre du dos de la créature afin de lui faire garder son équilibre.

Ce dernier exemple, s'il est un peu plus radical, inviterait pourtant à penser que dans la majorité des cas que nous avons évoqués, c'est effectivement le mouvement même de l'acteur qui se trouverait déterminé par les dispositifs manipulés par les techniciens, quels qu'ils soient. Si l'équipe technique n'est pas toujours en interaction directe avec les comédiens, ces derniers doivent bien réagir en fonction de ce qui a été mis en place sur le plateau, ce qui implique que tout mouvement de leur part repose en partie sur une adaptation à ces dispositifs. En d'autres termes, plutôt qu'un jeu « transprojectionnel » – pour reprendre le terme de Charles Fleischer – reposant sur la prévision d'une interaction virtuelle à venir, le lien de l'acteur au technicien devrait peut-être plutôt s'envisager au présent. Ils interagissent en effet bel et bien dans le même espace et dans le même temps, *au moment de la prise de vue*. Or, les acteurs étant visibles, et les techniciens, invisibles, leur interaction donne le sentiment qu'il existe quelque chose en plus dans ce qui est filmé, comme si le virtuel s'invitait *déjà* au sein de l'image. C'est ce que semble dire Joe Letteri, superviseur des effets visuels, dans le making-of d'*Avatar*, lorsqu'il explique qu'il fallait « fabriquer des objets réels pour Jim et les acteurs. Ainsi, le monde numérique se mélange au monde réel<sup>28</sup> ». Cette saillie se trouve en l'occurrence illustrée par des images montrant Sam Worthington aux prises avec une créature absente mais suggérée par une grossière reproduction en caoutchouc ainsi que par les mouvements qui lui sont impulsés par trois membres de l'équipe technique : tout se joue comme si le « monde numérique », ici la créature, était personnifiée par ces techniciens.

À l'image de ce qui a pris le nom de « réalité augmentée », permettant, par le biais d'un écran numérique, d'ajouter à la réalité des éléments en images de synthèse, simultanément présents et absents sous nos yeux, ne pourrait-on pas envisager, dans ce type de production, l'existence d'une pratique qui pourrait prendre le nom de « jeu d'acteur augmenté » ? Un jeu d'acteur qui dépendrait, à même le plateau, des images de synthèse qui viendront le compléter, le nourrir – images de synthèse qui sont déjà suggérées, simulées, voire rendues perceptibles par l'équipe technique, invisible, mais bel et bien *sensible* au sein du plan filmé sans les trucages à venir. Accessoires qui bougent tous seuls dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, mouvements impulsés à un acteur dans *L'Odyssée de Pi*, regards dirigés dans la même direction dans *Avatar*, tous ces exemples

---

<sup>28</sup> Joe Letteri, in « Capturing Avatar », Making-of du film *Avatar*, produit par Laurent Bouzereau et Thomas C. Grane, 2009, 50mn19.

(nullement exclusifs, évidemment) participent bien de la prestation des comédiens, puisque celle-ci se fonde sur, voire dépend en premier lieu de ces divers dispositifs destinés à les guider au sein de l'univers virtuel du film. Un jeu d'acteur à deux niveaux, donc, incluant dans sa fragmentation même ce qui se destine à le compléter, à savoir un être absent et présent à la fois, dont l'invisibilité n'a d'égal que le rôle essentiel au bon fonctionnement de l'image : quelle meilleure définition donner de la place du technicien dans l'œuvre collective que constitue le film ?

En guise de conclusion, il serait nécessaire selon nous de pointer deux limites essentielles à la réflexion que nous proposons ici. Si nous avons souhaité analyser la récurrence d'un modèle relationnel entre acteurs et techniciens, nul doute que les cas particuliers et les exceptions s'avèrent extrêmement nombreux dans l'Histoire du cinéma, et l'hypothèse postulée ici ne saurait être envisagée autrement que comme une piste de réflexion, qui nécessiterait d'être mise à l'épreuve d'autres exemples concrets. Pour n'en citer qu'un, le cas singulier de la récente saga de *La Planète des Singes* (Rupert Wyatt, 2011 ; Matt Reeves, 2014-2017) – tend en effet à mettre à mal notre approche, puisqu'elle repose sur un procédé de *performance capture* permettant de filmer en décors naturels un personnage virtuel, présent au moment de la prise de vue sous les traits d'Andy Serkis dans une combinaison spéciale, et pouvant dès lors donner directement la réplique aux acteurs enregistrés de leur côté de manière classique. Même si, pour le premier épisode du moins, le processus implique, comme pour *Roger Rabbit*, de filmer les séquences en deux temps (l'une avec Serkis, l'autre sans lui, les acteurs rejouant la séquence face au vide), cet exemple n'en reste pas moins un cas particulier qu'il conviendrait d'analyser dans sa spécificité technique – ce qu'il faudrait en l'occurrence sans doute faire au cas par cas. L'autre limite est rattachée à ce premier problème : notre proposition d'un « jeu d'acteur augmenté » s'avère étroitement liée, dans sa terminologie même, à l'imaginaire du numérique. Or, ce genre de films hybrides remonte bien sûr aux premiers temps du cinéma, comme peuvent en témoigner, par exemple, certains films d'Émile Cohl<sup>29</sup>. On conçoit dans quelle mesure notre hypothèse se trouve marquée, à ce titre, par une tendance récente vers un certain imaginaire du numérique, associant le « modèle peinture » de Jullier et Welker au principe d'encodage qui le détermine, comme pour signifier, à l'image d'André Gaudreault et Philippe Marion, « l'ontologie

---

<sup>29</sup> Les films de Cohl, *Fantasmagorie* en tête (considéré par beaucoup comme étant le premier dessin animé de l'histoire du cinéma, et réalisé en 1908), entremêlent bien souvent animation et prises de vues réelles.

truquiste » de cette nouvelle conception du cinéma<sup>30</sup>. Nul doute que cet imaginaire du fond vert que semble charrier avec lui le numérique mériterait que l'on s'y attarde, comme le signe d'une conception de l'image fondamentalement manipulable au pixel près, ouvrant vers l'idée d'un cinéma virtuel tel que représenté par des cinéastes comme Robert Zemeckis, James Cameron, Steven Spielberg ou Alfonso Cuarón, mais déjà annoncé, en partie, par un cinéaste ayant fait du « film augmenté » sa marque de fabrique, un certain George Lucas.



## *Bibliographie*

### **Ouvrages**

- AMIEL Vincent, NACACHE Jacqueline, SELIER Geneviève et VIVIANI Christian (dir.), *L'acteur de cinéma : approches plurielles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007.
- GAUDREULT André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.
- HAMUS-VALLÉE Réjane (dir.), *Du trucage aux effets spéciaux*, *CinémAction*, n° 102, Corlet-Télérama, 2001.
- HAMUS-VALLÉE Réjane et RENOARD Caroline, *Les Effets spéciaux au cinéma. 120 ans de créations en France et dans le monde*, Paris, Armand Colin, 2018.
- JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *Les Images de synthèse au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2017.
- STANISLAVSKI Constantin, *La Formation de l'acteur*, Paris, Payot & Rivages, 2001.

---

<sup>30</sup> Cf André Gaudreault et Philippe Marion, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 83.

## Articles

PEYRADE Pauline, « Techniques d'acteurs : sur le travail de l'imagination », *Profondeur de champs*, mars 2012, disponible en ligne : <http://profondeurdechamps.com/2012/03/24/techniques-dacteurs-1-sur-le-travail-de-limagination/>

ROUYER Philippe, « De chair et de papier », *Positif*, n° 332, octobre 1988, p. 47.

SALARD Pierre-Éric, « *Qui veut la peau de Roger Rabbit* : lorsque la magie du cinéma opère », *www.effets.speciaux.info*, 26 avril 2017, article disponible en ligne sur l'URL : <http://www.effets-speciaux.info/article?id=213>.

STEINBERG Don, « Actors and Visual Effects: How to Behave on a Green Screen », *The Wall Street Journal*, 18 juin 2015 (dernière consultation le 29/06/2018). Article disponible en ligne, sur l'URL : [http://staging.visualeffectssociety.com/sites/default/files/innews/actors\\_and\\_visual\\_effects\\_how\\_to\\_behave\\_on\\_a\\_green\\_screen\\_-\\_wsj.pdf](http://staging.visualeffectssociety.com/sites/default/files/innews/actors_and_visual_effects_how_to_behave_on_a_green_screen_-_wsj.pdf)

## Mémoire de recherche

HENDRIK JACOBS Nicolaas, *Using the Magic If to Circumvent the Problems for the Actor Working with Green Screen Technology*, mémoire de recherche soutenu à l'université de Pretoria, avril 2013.

## Entretiens

FREER Ian, « The Future of Movies », entretien avec Robert Zemeckis, Steven Spielberg et James Cameron, publié dans *Empire*, n° 254, août 2010, p. 66-76.

HAMILTON Jake, « Life of Pi Interview with Suraj Sharma and Ang Lee », entretien avec, octobre 2012, disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=yY2yv2W4ZLk>

SOTINEL Thomas, « Jouer sur fond vert, c'est un peu comme jouer au théâtre », entretien avec Hugh Jackman dans *Le Monde*, 5 mai 2009, disponible en ligne sur l'URL : [http://www.lemonde.fr/cinema/article/2009/05/05/hugh-jackman-jouer-sur-fond-vert-c-est-un-peu-comme-jouer-au-theatre\\_1186472\\_3476.html](http://www.lemonde.fr/cinema/article/2009/05/05/hugh-jackman-jouer-sur-fond-vert-c-est-un-peu-comme-jouer-au-theatre_1186472_3476.html)

Entretien avec Zoe Saldana, à l'occasion de la sortie d'*Avatar*, tourné pour la 20<sup>th</sup> Century Fox en 2009. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=u5fm32lvCDE>.



### **Making-of**

“Behind the Ears – The True Story of Roger Rabbit”, Making-of de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, produit par John Bernstein, 2003.

« Des effets spéciaux extraordinaires », Making-of de *L’Odyssée de Pi*, Twentieth Century Fox Film Corporation and Dune Entertainment III LLC, bonus DVD, 2012.

“Capturing Avatar”, Making-of du film *Avatar*, produit par Laurent Bouzereau et Thomas C. Grane, 2009.