

ANIMATIONS ET SIMULATIONS

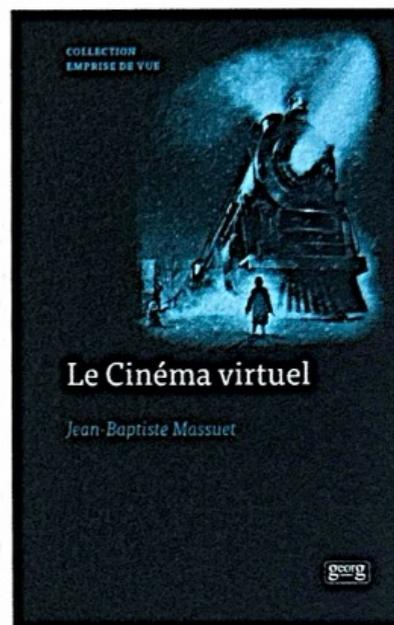
Rien n'est plus réel que le cinéma virtuel. C'est l'un des premiers apprentissages de cet ouvrage remarquable et attendu qui se penche sur un aspect du cinéma contemporain mal compris et peu considéré, car pris au piège de nombreux malentendus et autres projections fantasmagiques que l'auteur entreprend ici de soigneusement débrouiller. Prolongeant ses travaux sur l'hybridité historique et esthétique du cinéma d'animation¹, ses recherches sur la capture numérique des performances d'acteurs² et ses réflexions sur les possibilités de la caméra à l'ère du numérique, Jean-Baptiste Massuet compose une véritable somme analytique des technologies qui ont récemment bouleversé l'industrie audiovisuelle, des films qui en sont issus et de leurs nouvelles conceptions de mise en scène ô combien spectaculaires (d'*Avatar* de James Cameron à *Ready Player One* de Steven Spielberg), et, surtout, des discours qui ont accompagné l'émergence de ces productions, enthousiastes ou dédaigneux selon les cas, mais révélant toujours de manière éclairante la construction de nos imaginaires autour des conceptions ontologiques du cinéma et de l'animation.

Loin de célébrer benoîtement une quelconque révolution numérique, le premier mérite de l'ouvrage est de mettre sous tension la notion même de « cinéma virtuel », retournant à ses origines, articulant ses fondements à celle du travail pionnier, et potentiellement visionnaire,

de Robert Zemeckis (dont les films, à commencer par *Le Pôle Express*, et les idées structurent une partie importante de l'essai), interrogeant enfin avec rigueur ses nombreux paradigmes (y compris vidéoludiques). Massuet montre bien comment la conjonction entre les techniques de capture numérique de mouvements et de performances d'acteurs, les nouvelles pratiques infographiques de construction de décors et la virtualisation même de la question du point de vue (la caméra étant dématérialisée) a ouvert d'inédites voies esthétiques que les discours critiques ou universitaires sont encore loin d'avoir totalement appréhendées. Les férus de l'animation seront sans doute plus particulièrement attentifs au premier chapitre du livre qui réinterroge l'identité de ce mode d'expression à l'aune de la *performance capture* en évitant les pièges discursifs, ainsi qu'aux analyses lumineuses qui clôturent l'ouvrage tout en ouvrant la réflexion sur le devenir des images animées.

Dick Tomasovic

Jean-Baptiste Massuet, *Le Cinéma virtuel*, Chêne-Bourg (Suisse), Georg éditeur, 2022.



1. *Le Dessin animé au pays du film – Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2017.

2. *La Capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, dirigé avec Marco Grosoll, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014.