

Conversation avec Camille Brunel

par Julie Buffard-Moret

Camille Brunel est écrivain, journaliste et critique de cinéma spécialisé dans la représentation des animaux. Il est notamment l'auteur d'un ouvrage qui porte sur cette question, *Le Cinéma des animaux*, paru en 2018. Nous l'avons rencontré pour parler de la création d'animaux en images de synthèse et de l'émergence d'un nouveau bestiaire du cinéma numérique.

Dans ton livre, *Le Cinéma des animaux* tu évoques une scène du film documentaire *Océans* dans laquelle des pêcheurs rejettent en mer un requin vivant, après lui avoir sectionné la queue et les ailerons. Les réalisateurs – Jacques Perrin et Jacques Cluzaud – se positionnent habituellement contre l'utilisation de trucages et d'effets spéciaux dans leurs films. Dans *Océans*, ils utilisent pourtant une animatronique [un robot télécommandé à distance] pour représenter un requin mutilé qui tombe au fond de la mer. Que penses-tu de cette utilisation d'un animal artificiel dans le cadre d'un documentaire animalier ?

Mutiler un requin c'est inacceptable, les réalisateurs savent qu'ils se disqualifient totalement s'ils font ça. Il vaut mieux se donner la peine d'en fabriquer un faux, d'utiliser un

robot pour les besoins du film, plutôt que de se compromettre moralement. Quand Cousteau filme *Le Monde du Silence*, c'est pour moi la préhistoire, la barbarie des temps obscurs. Il y a une scène où son équipage tue un cachalot, une autre où on les voit massacrer des requins. Cousteau massacre des animaux pour son film, tandis que Perrin et Cluzaud choisissent de fabriquer un requin artificiel. Ce qui est étrange, c'est qu'on a l'impression d'avoir de la peine pour un robot, on a le sentiment de se faire berné. C'est là que le documentaire devient du cinéma, mais les émotions ne sont pas moins authentiques.

Récemment, Jon Favreau a adapté *Le Roi Lion* en images de synthèse. Il souhaitait que l'adaptation du dessin animé soit hyperréaliste, que l'esthétique de son film ressemble à celle d'un documentaire. À la sortie du film, j'ai entendu des spectateurs dire qu'ils avaient eu la sensation de regarder un documentaire animalier sur la chaîne National Geographic. Les animaux reproduits en images de synthèse sont-ils devenus aussi réalistes que de véritables animaux, filmés en haute définition dans un documentaire animalier ?

Oui, c'est troublant. Dans un bonus vidéo, on voit les équipes de Favreau mettre un vrai lion à côté d'un lion numérique, et il est absolument impossible de les distinguer.



Modélisation du personnage de Simba en images de synthèse, MPC film, 2019
Le Roi Lion, Jon Favreau, 2019

Le lion est d'ailleurs l'un des premiers mammifères à avoir été réalisés en images de synthèse. Quand on modélise des animaux en images de synthèse, il est très difficile d'animer les poils et les plumes. C'est pour cela qu'on a d'abord modélisé des dinosaures. C'était plus facile parce que leur peau est presque uniforme.

Si on compare le lion de *Jumanji* (1995) et le lion du *Roi Lion* (2019), ça permet de voir comment on a appris à améliorer les lions numériques, c'est une leçon d'histoire des effets spéciaux. Aujourd'hui, chaque poil est animé individuellement, les ordinateurs sont assez puissants pour automatiser le mouvement de chaque poil, l'un après l'autre. Dans *Jumanji*, c'était la peau qui était animée, pas le pelage, et le rendu était plutôt lisse. Les bords de la crinière du lion bougeaient mais pas l'intérieur, où le volume restait compact. C'est incomparable avec la crinière de Simba dans *Le Roi Lion*, où chaque poil – même ceux qu'on voit à peine – réagit au vent et à la lumière.

À mesure que les techniques d'animation ont gagné en précision et en finesse, les animaux fabriqués en images de synthèse sont devenus hyperréalistes. Ils semblent aujourd'hui plus vrais que nature, cela produit-il un trouble dans le genre entre documentaire animalier, dessin-animé, et film de fiction ?

Il est important de dire que ce sont les documentaires animaliers qui sont devenus hyperréalistes les premiers, et que ce sont eux qui donnent aux animateurs des références visuelles détaillées sur toutes les espèces animales.

Aujourd'hui face à un animal numérique, recréé en images de synthèse, on peut avoir l'impression d'être dupés. On a tendance à avoir le préjugé que les animaux c'est la réalité, que l'animal serait dans le pur présent contrairement à l'homme qui

conceptualise le monde. Cela génère un cliché un peu discutable qui voudrait que quand on filme un animal, un vrai animal, le film devienne plus « réel » que si on filmait des humains. Car les humains sont susceptibles de jouer, pas l'animal. Spontanément, on se dit alors que l'on perd ce qu'on aimait avec les animaux au cinéma : l'impossibilité de les contrôler, leur impulsivité.

Je pense qu'il est important de dire que c'est une illusion, en grande partie. Par exemple, quand Jean-Jacques Annaud filme *L'Ours*, on se dit qu'il s'agit d'un vrai ours, parce que l'on regarde de la vraie chair d'ours, un vrai regard d'ours. Mais cet ours est dressé, il n'est donc pas beaucoup plus vrai qu'un ours qui aurait été entièrement animé. Ce que l'on perd en chair, on le gagne en précision éthologique.

Tu disais que le documentaire animalier est un outil de travail pour les animateurs, grâce aux références visuelles qu'il apporte. C'est aussi, je suppose, pour cela que les animateurs peuvent désormais traduire le comportement d'animaux sauvages de manière plus fidèle qu'en utilisant un animal dressé. Il ne s'agit donc pas uniquement de technique d'imagerie, mais d'une nouvelle manière d'aborder le comportement des animaux au cinéma.

Les animateurs ont aujourd'hui accès à de nombreuses images de la faune sauvage, filmées en excellente qualité et en très gros plan : des extraits de documentaires animaliers filmés en 4K ou même des vidéos Youtube. Les ordinateurs sont désormais suffisamment puissants pour qu'il soit possible de reproduire n'importe laquelle de ces images de façon photoréaliste. Entre les smartphones et YouTube, il y a désormais des caméras partout, et la possibilité d'accéder à leurs images. Quand un animal a un comportement inhabituel ou exceptionnel, de temps en temps, quelqu'un va pouvoir le filmer et prouver qu'il existe. Si par exemple

on veut animer des orques en train de chasser, il existe forcément une vidéo, sur YouTube ou dans un documentaire, que l'on pourra copier.

Comment les animateurs composent-ils avec cette profusion d'images ?

Pour modéliser un animal en images de synthèse, les animateurs doivent passer des heures à analyser ses moindres micro-mouvements sur une vidéo YouTube ou BBC. On ne fait plus venir de vrais animaux en studio comme à l'époque du premier *Roi Lion*. Ils se demandent, dans les détails les plus infimes, ce que ces mouvements signifient et comment ils vont pouvoir les réutiliser. C'est pourquoi je ne suis pas d'accord avec l'idée de perte, l'idée que l'on porterait moins d'attention aux animaux parce qu'ils sont animés.

Pour *Le Roi Lion*, par exemple, ils voulaient à tout prix éviter d'anthropomorphiser les expressions faciales des félins, ils se sont donc servi des mouvements du corps, du langage corporel animal tel qu'on le connaît un peu. Vu que ce sont des chats, leurs expressions nous sont déjà familières. Les animateurs ont donc travaillé sur les mouvements d'oreilles, le rythme auquel se déplace la queue, la hauteur et le positionnement de la tête.

Tu dis que pour *Le Roi Lion*, il y a eu un véritable travail d'animation du corps des lions pour éviter toute assimilation avec des attitudes ou des expressions qui seraient humaines. C'est étonnant, parce qu'on peut aussi voir le film comme un conte anthropomorphique. Les animaux n'en sont pas vraiment, ce sont des personnages humains déguisés en lions. Qu'en penses-tu ?

Oui, c'est complètement paradoxal. On peut dire que dans *Le Roi Lion*,

l'hyperréalisme est une coquetterie, une prouesse technique presque expérimentale. Les producteurs de Disney n'avaient pas prévu d'adapter *Le Roi Lion*, c'est Jon Favreau qui l'a proposé. Après avoir réalisé *Le Livre de la Jungle*, il voulait voir s'il était possible d'atteindre le même niveau de photoréalisme sans véritable acteur au milieu.

Quand il y a un acteur filmé, comme dans *Le Livre de la Jungle*, il y a une référence réelle qui permet de mesurer et d'harmoniser le niveau de réalisme des lumières, des couleurs et des ombres. Les animateurs peuvent constamment comparer avec l'acteur en chair et en os. Dans *Le Roi Lion*, tout est numérique, il n'y a plus que des images d'animaux. Jon Favreau voulait voir s'il pouvait faire le film « sans les mains » en quelque sorte, sans référence humaine.

Le Livre de la Jungle parle du rapport des humains aux animaux parce qu'il y a un humain en référence, un véritable acteur au milieu de la faune numérique. Et le film pose la question de comment, en termes de mise en scène, mélanger cet acteur réel et ces animaux numériques. Comment partage-t-on l'espace entre ce qui est vraiment filmé et ce qui est animé ? Dans *Le Livre de la Jungle*, cette question cinématographique est aussi le calque de la question de comment cohabitent animaux et humains dans le monde réel.



Le Livre de la jungle, Jon Favreau, 2016
L'Odyssée de Pi, Ang Lee, 2012

Cette question du partage de l'espace entre un animal numérique et un acteur réel se pose aussi dans *L'Odyssée de Pi*.^{*} Dans ton livre, tu dis que le tigre est représenté comme un véritable animal, qu'il n'est pas anthropomorphisé. Une amie m'a d'ailleurs raconté que son grand-père a cru qu'il s'agissait d'un animal réel en voyant le film. Et il a salué les compétences du dresseur !

Les images de synthèse permettent justement de représenter des animaux qui soient autre chose que des animaux dressés. Parce qu'on a vu que ça au cinéma pendant des décennies. Le premier choc pour moi c'est la sortie d'*Avatar* en 2009. *L'Odyssée de Pi* en 2012 en est un second. C'est le moment où l'on passe de l'autre côté du miroir. Le moment où on s'est demandé comment un animal se comporte quand il n'est pas en train de nous satisfaire, comment réussir à simuler et montrer un animal qui n'est pas une peluche ou un monstre.

^{*} Le film d'Ang Lee raconte l'histoire d'un tigre et d'un jeune homme qui dérivent sur l'océan à bord d'un canot de sauvetage, après un naufrage en mer.

Contrairement aux animaux du *Roi Lion*, le tigre de *L'Odyssée de Pi* est muet, il ne parle pas. Son langage est corporel, il s'exprime plutôt au travers de ses mouvements.

Avant, le langage corporel des animaux était relativement grossier car un dresseur ne pouvait pas demander des attitudes très fines. Dans *L'Odyssée de Pi*, il y a deux scènes pour lesquelles l'équipe du film a dû filmer un véritable tigre plutôt que d'utiliser l'imagerie de synthèse. La première scène, c'est le moment où le jeune homme lui lance des morceaux de thon pour l'éduquer. Le tigre se comporte comme un chat qui attend sa pâtée. Ils ont pu se contenter d'un vrai tigre puisqu'il se comporte comme un animal dressé. La deuxième scène, c'est celle où le tigre saute à l'eau, sans doute trop complexe à

animer. On peut donc prendre un animal réel pour une expression simpliste, du type : « donne-moi à manger ». Mais pour montrer un animal sensible et intelligent, qui réagit aux différentes choses autour de lui, il vaut mieux avoir la main mise sur le mouvement de ses oreilles, de ses yeux et de ses moustaches. L'exemple type, c'est dans *Apocalypto*, de Mel Gibson : le regard du jaguar dressé n'est pas raccord avec l'endroit où est censé se situer l'acteur... il regarde le fouet.

D'autres créatures non-humaines peuplent le cinéma numérique : extra-terrestres, androïdes, mutants, etc. Les animaux synthétiques ne sont-ils pas eux aussi un peu des clones, des hybrides ?

C'est qui est intéressant c'est que dans certains films, même les animaux domestiques sont numériques. On ne s'embête même plus à avoir un vétérinaire sur le plateau. Dans une scène de *Captain Marvel*, Samuel L. Jackson caresse un chat. En réalité, pendant le tournage, il caressait un gros boudin vert*. Je pense qu'en utilisant un chat numérique, c'était plus simple de composer l'image. Mais ce qui est drôle, c'est que dans *Captain Marvel*, le chat numérique est un monstre. À un moment donné, des tentacules surgissent de sa bouche. Le fait que le chat soit numérique est peut-être déjà le signe que ce n'est pas tout à fait un chat normal.

^{*} La couleur verte de cet objet sert ici à incruster des images de synthèse dans une scène tournée en prise de vue réelle.

Dans la nature, les animaux sont en train de disparaître. Au cinéma, nous sommes désormais capables de les reconstituer de manière ultra-réaliste. N'est-il pas triste de penser qu'on ne pourra peut-être bientôt plus voir les animaux qu'en images, aussi précises soient-elles ?

Les gens considèrent déjà un peu les animaux comme des images. Quand ils vont au zoo, ils passent plus de temps à prendre les animaux en photo qu'à les observer. Avec leurs téléphones, ils observent l'animal au travers du filtre de l'image numérique. On a déjà les yeux très habitués à regarder les animaux en crypté.

Mais aujourd'hui, on est d'autant plus heureux de voir des animaux au cinéma que l'on sait qu'on risque de les perdre et de ne plus les voir. L'idée étant tout de même d'aider les espèces à reconquérir leur territoire d'origine, et non pas de juste les préserver dans les genres de banques de gènes que sont les zoos. Donc, si on veut voir un orang-outan, on va le voir au cinéma. Que ce soit un orang-outan recréé en images de synthèse ou un orang-outan filmé en 4K, à Bornéo.

Notre rapport aux animaux passerait-il désormais majoritairement par l'image ?

En grande partie, mais pas uniquement. Quand je suis allé au Mexique, je me suis retrouvé à proximité d'un jaguar, je ne l'ai pas vu, je l'ai juste entendu feuler et je me suis mis à courir. C'était beaucoup plus vrai, je l'ai senti beaucoup plus présent en l'entendant et en ne sachant pas où il se trouvait, que le jaguar que j'avais vu derrière la vitre du zoo de Vincennes.

Quand tu rencontres vraiment un animal, tu as envie de le toucher, même si ce contact est purement visuel. L'animal te regarde et tu lui rends son regard. Cet échange est impossible avec une image, de synthèse ou non. Il serait bien de se rappeler que les animaux sont des personnes, et que les personnes, on ne se contente pas de les regarder et de les photographier. Quand tu rencontres quelqu'un, tu lui parles, tu le touches, tu le sens. Le cinéma d'aujourd'hui, grâce au numérique, est paradoxalement plus à même de simuler cette rencontre.

