



**HAL**  
open science

# Pour une poétique des effets spéciaux dans les films de fantasy de 1990 à 2010 : un nouvel art de raconter ?

Guillaume Dulong

## ► To cite this version:

Guillaume Dulong. Pour une poétique des effets spéciaux dans les films de fantasy de 1990 à 2010 : un nouvel art de raconter ?. Musique, musicologie et arts de la scène. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012. Français. NNT : 2012BOR30056 . tel-00994442

**HAL Id: tel-00994442**

**<https://theses.hal.science/tel-00994442>**

Submitted on 21 May 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Michel de Montaigne Bordeaux III

**École Doctorale Montaigne Humanités (ED 480)**

THÈSE DE DOCTORAT EN « ETUDES CINEMATOGRAPHIQUES ET  
AUDIOVISUELLES »

Pour une poétique des effets spéciaux dans les  
films de *fantasy* de 1990 à 2010

*Un nouvel art de raconter ?*

Présentée et soutenue publiquement le 12 Mars 2012 par

**Guillaume DULONG**

Sous la direction de Pierre Beylot

**Membres du jury**

M. Pierre BEYLOT, Professeur des Universités, Université Michel de Montaigne  
Bordeaux III.

Mme Réjane Hamus-Vallée, Maître de conférences, Université d'Evry.

Mme Raphaëlle Moine, Professeur des Universités, Université Paris III Sorbonne  
Nouvelle.

Mme Geneviève Sellier, Professeur des Universités, Université Michel de Montaigne  
Bordeaux III.

M. Guillaume Soulez, Maître de conférences habilité à diriger des recherches, Université  
Paris III Sorbonne nouvelle.

Remerciements,

*To the happy few* comme dirait l'autre (en fait les autres) et plus précisément à ceux qui m'ont soutenu et ont surtout supporté mon enthousiasme mélancolique durant ce long long long parcours. J'exprimerai ma gratitude en premier lieu à ma famille...

À ma mère et à mon père, ceux d'où je viens dans tous les sens du terme.

À mon frère Arnaud, mon petit frère (d'une tête, voire deux, de plus que moi) de qui, oui, oui, je sais, *je suis responsable...* même si d'aucun pense que c'est l'inverse.

À mon frère Olivier, dont les fines analyses sur le numérique et la passion pour l'I.A. (en vue de la destruction de l'humanité bien entendu) m'ont été précieuses, ce dont il peut *n'être pas peu fier*.

À mon frère Aymeric et son épouse Gaëlle, lui me prouve qu'on peut être un mauvais perdant caractériel, elle, que, pour autant, on peut être aimable, les deux pour leur amour « présidentiel » d'*EuroDisney*.

À ma sœur Aude, *la petite personne*, de m'avoir tanné le cuir en regardant un million de fois *Le Seigneur des Anneaux* et d'avoir fidèlement suivi *Lost* pendant 6 ans.

Le reste du clan étant légion je les remercie de manière groupée et plus particulièrement mes grands-parents, Germaine, Marguerite, Xavier et Jacques, mon parrain, Guy, ma parraine, Isabelle, et mon cousin, Laurent, ma marraine, Joëlle, et ma tante Frédérique.

... À mes amis

À Matthieu et Lise-Marie (et Gaspard) qui sont toujours là, accueillants, bienveillants et patients. Et également aux tivoliens que je croise chez eux dans les grandes occasions, c'est cool ça me donne un semblant de vie sociale.

À Boris, *Bogui*, pour la légèreté et l'insouciance apportée pendant mes passages à vides lors de nos joutes philosophiques dans le quartier St Pierre.

À Marie (qui se reconnaîtra si, par hasard, il lui prenait l'envie d'ouvrir cette somme) d'avoir daigné m'écouter sans fausse commisération, ni déni agressif.

Aux membres du jury qui me font l'honneur de m'accorder leur attention, avec tout mon respect.

À mon directeur de recherche, M. Pierre Beylot qui a su canaliser par ses conseils ma frénésie échevelée pour faire de ce travail quelque chose de présentable.

À Mme Réjane Hamus-Vallée dont le concours des études sur les effets spéciaux et leur archéologie me fut indispensable.

À Mme Raphaëlle Moine dont les travaux sur les genres narratifs m'ont offert des pistes de recherches plus qu'appréciables.

À Mme Geneviève Sellier d'avoir bien voulu siéger dans ce jury.

À M. Guillaume Soulez d'avoir l'obligeance de juger mon travail.

## Résumé de la thèse

Notre étude repose sur la mise en rapport de deux phénomènes qui ont marqué la production cinématographique anglo-saxonne et française de ces vingt dernières années. L'un économique et technique, est l'avènement de l'imagerie numérique remplaçant peu à peu le support argentique bouleversant les modes de composition, de diffusion et de réception des films. L'autre, esthétique et poétique, est la recrudescence et la popularité d'œuvres appartenant à un genre de récit de *fantasy* – ou de merveilleux. Comment comprendre la corrélation de l'innovation technique et du conservatisme narratif sans n'y voir que la manifestation d'un raidissement idéologique de la culture occidentale ? Celle-ci nous apparaîtra comme un rapport de forces essentiel entre les images cinématographiques et numériques, une hybridation. Si l'art du récit gagne en hyperréalisme grâce au potentiel de simulation de l'informatique, il réinjecte le sens de la durée, du temps traditionnel, dans l'image quand l'intelligence de l'imagerie numérique est régie par l'urgence d'un temps réitératif amnésique.

Nous nous attacherons donc à définir le genre de la *fantasy* et ses propriétés dans le langage cinématographique poétique. Déterminant la différence spécifique de ce genre comme étant un certain usage des effets spéciaux, nous étudierons ceux-ci et leur emploi dans la *fantasy* comme *effets de merveilleux*. Enfin nous montrerons comment la mutation numérique de l'industrie et de l'imaginaire cinématographique met en crise le récit filmique et pourquoi nous pouvons considérer le retour de ce type de narrations comme une forme de résistance face à la nouvelle image, le *néotraditionalisme*.

# Table des matières

Introduction .....	10
Première partie: Le merveilleux au cinéma .....	31
I- Les genres narratifs .....	32
1- Une notion problématique : propédeutique à l'étude du genre narratif .....	33
a- Amphibologie du critère de classification.....	33
b- Le genre historique et le genre théorique .....	35
c- La solution herméneutique.....	49
2- La mise en intrigue .....	51
a- La <i>discordance-concordance</i> .....	51
b- Le thème, la composition et le mode d'exposition de l'intrigue.....	54
c- Histoire et fiction : vérité et mensonge ? .....	55
d- L'exemple de la classification aristotélicienne et de son prototype tragique .....	57
3- Le niveau de vraisemblance du genre.....	59
a- Le niveau de réception du récit .....	60
b- Le niveau de composition .....	63
II- Le récit cinématographique.....	65
1- « Un art sans avenir » .....	65
a- Le septième art .....	66
b- <i>Opsis</i> et <i>muthos</i> : un nouveau mode de narration ?.....	69
c- Des genres originaux.....	71
2- La syntaxe du récit cinématographique .....	73
a- L'image ou plan.....	74
§1 : Le cadre .....	75
§2 : Les angles de prise de vue.....	76
§3 : Les mouvements de plan .....	77
b- Le montage .....	78
§1 : Le montage <i>cut</i> .....	78
§2 : Le montage par fondu enchaîné.....	78
§3 : Le montage par volet .....	79
§4 : Le montage parallèle.....	79
§5 : Le montage alterné.....	79
§6 : Le montage par attraction .....	80
c- Le son, la musique et l'image .....	80
§1 : La musique .....	80
§2 : La parole et les sons.....	82
3- La classification générique au cinéma.....	84
a- Un acquis de l'Âge classique du cinéma .....	85
b- La fonction du genre au cinéma : propagande ou communion ? .....	88
c- Le style de <i>traditionalité</i> .....	90
III- Esquisse de définition de la <i>fantasy</i> .....	93
1- <i>Fantasy</i> , fantastique et science-fiction : distinction théorique.....	94
a- Le conte de fées et la <i>Fantasy</i> .....	94
§1 : Le thème merveilleux.....	98
§2 : Le mode de composition merveilleux .....	99
§3 : Le mode d'adresse merveilleux.....	100

§4 : Recouvrement, Evasion et Consolation .....	102
b- Le fantastique.....	104
§1 : Le thème fantastique .....	104
§2 : Le mode de composition fantastique.....	106
§3 : Le mode d'adresse fantastique.....	108
c- La science-fiction.....	111
§1 : Le thème de la science-fiction.....	111
§2 : Le mode de composition de la science-fiction.....	115
§3 : Le mode d'adresse de la science-fiction .....	119
2- Raison de la commune dénomination <i>merveilleux</i> appliquée à ces divers types de récit.....	119
a- Une communauté sémantique : l'origine mythologique et féérique .....	120
§1 : <i>Le thème du je</i> : moi et le monde .....	121
α- <i>Le Temps Chronique</i> .....	121
β- La personnification des objets .....	123
γ- Réification de l'intimité et troubles de l'identité .....	124
§2 : Le thème du « tu » : moi et l'autre.....	126
b- L'évolution historique des modes de composition et d'adresse.....	129
§1 : Le plaisir esthétique de la <i>fantasy</i> .....	130
α- Pour l'auteur .....	131
β- Pour le spectateur .....	131
§2 : Le prix du plaisir d'imaginer, les canons de création et de réception .....	133
§3 : Une évolution ironique.....	136
c- Un élément de composition récurrent : les effets spéciaux.....	139
§1 : Un mode de composition du récit .....	140
§2 : Une réalité technique et économique.....	141
§3 : Un mode du réception du récit cinématographique .....	141

#### IV- La *Fantasy* des années 1990 et 2000 : historique du genre et présentation du *corpus*..... 144

1- Historique de la <i>fantasy</i> au cinéma.....	144
a- La période muette (1897-1927).....	145
§1 : L'un des premiers genre cinématographique.....	145
§2 : L'expressionnisme allemand.....	149
§3 : Naissance du classicisme entre biblique et fantastique .....	153
b- Les contes classiques (1927-1950) .....	156
§1 : Le conte dans la division hollywoodienne des genres.....	156
α- Le film musical et bariolé.....	157
β- La <i>low fantasy</i> d'épouvante de la <i>Universal</i> et de la <i>RKO</i> .....	160
§2 : La France sous l'Occupation .....	162
§3 : La London Film Production et The Archers.....	166
c- Critique du cinéma européen et arrivée de la télévision (1950-1970).....	168
§1 : Les contes de la Nouvelle Vague après la Qualité.....	169
α- Rivette et Demy.....	172
β- Le film pour enfant.....	173
§2 : À l'école de la série B .....	174
α- Ray Harryhausen : l'héritier de George Pal.....	175
§3 : La Hammer Films .....	177
d- Evolution de la <i>fantasy</i> des années 1980 à nos jours.....	178
§1 : Les movies brats .....	179
α- Les nouveaux monstres .....	180
β- Les blockbusters familiaux (Amblin Entertainment et Lucasfilm Ltd).....	183
§2 : L'heroic fantasy .....	186
§3 : La <i>Fantasy</i> en Europe : du bricolage au numérique (1980-1990).....	189
2- L'ère du conte numérique .....	193
a- Présentation du corpus .....	193

b-	Le trait commun des effets numériques.....	200
c-	La contamination numérique du cinéma en prise réelle.....	202

## Seconde partie: Les *effets de merveilleux*..... 204

I-	La passion des <i>making of</i> .....	207
1-	Un phénomène technique.....	207
2-	Le <i>making of</i> .....	211
a-	Une explication démystifiante.....	212
b-	Un outil promotionnel.....	213
3-	Typologie des techniques d'effets spéciaux.....	214
a-	Le maquillage.....	214
b-	Les maquettes.....	218
c-	Les automates et animatroniques.....	220
d-	Le montage.....	223
e-	La peinture sur verre ( <i>Glass shot</i> et <i>Matte painting</i> ).....	225
f-	Le <i>travelling matte</i> et la <i>truca</i> .....	227
g-	L'animation image par image.....	232
h-	La transparence ( <i>rear projection</i> ).....	236
i-	L'image en relief.....	239
4-	Quand une technique est une nouvelle image : le numérique.....	240
a-	L'infographie en deux dimensions et en trois dimensions.....	241
b-	De la synthèse des autres techniques à un mode de composition audiovisuel inédit.....	242
c-	Le processus de fabrication de l'image numérique.....	244
II-	L'analyse sémiologique des effets spéciaux.....	247
1-	Limites de la classification technique des effets : avant, pendant et après le tournage (une chronologie trop linéaire).....	248
a-	Trucages profilmiques et trucages cinématographiques.....	248
b-	Le temps de la composition cinématographique n'est pas linéaire.....	250
c-	Temps de composition, temps technique et temps de réception des effets spéciaux.....	252
2-	La tripartition trucages imperceptibles, invisibles et visibles.....	255
a-	Les trucages imperceptibles.....	256
b-	Les trucages visibles.....	258
c-	Les trucages invisibles.....	261
3-	La machination avouée et le déni de perception.....	265
a-	La machination avouée.....	266
b-	Le déni de perception.....	269
4-	Le problème de la fluidité des frontières.....	273
a-	Entre élément diégétique et syntaxique.....	273
b-	Le cinéma, un <i>vaste trucage</i> ?.....	278
c-	La distinction des langages cinématographique et photographique : l'exigence de vraisemblance poétique.....	282
III-	Pour une poétique des effets spéciaux : définitions des effets de merveilleux.....	284
1-	Archéologie de l'opposition de l' <i>Effet spécial</i> et du <i>Trucage</i> .....	286
a-	Dépasser l'antinomie de l' <i>opsis</i> et du <i>muthos</i> , du <i>montrer</i> et du <i>dire</i> .....	287
b-	Le postulat du primat de la prise de vue et de la <i>photographicité</i> du langage cinématographique.....	290
c-	Le cinéma comme <i>art de la trace</i> (1 <sup>ère</sup> partie).....	292
2-	Les effets spéciaux <i>inactuels</i> .....	294



3- L'examen poétique narratif et la métaphore du <i>merveilleux direct</i> de Cocteau..	299
a- Le Chiffre de la lettre : vérité, élégance et gratuité .....	300
b- Jeu des facultés et étonnement poétique .....	305
c- L'enfance de l'art .....	308
§1 : Les <i>ukases</i> , les erreurs fécondes et les fautes d'orthographe .....	310
§2 : L'exemple des effets du <i>Monde Vivant</i> (Eugène Green, 2003).....	313
4- « X rencontre Y dans un espace Z en un temps $\aleph$ » : l'effet de merveilleux comme métaphore cinématographique.....	317
a- Synthèse cinématique, photo composite et illusion filmique.....	321
§1 : La synthèse cinématique.....	321
§2 : La photo composite .....	322
§3 : L'illusion filmique.....	322
b- La référence temporelle poétique du cinéma (le cinéma comme art de la <i>trace</i> , 2 <sup>nd</sup> moment)	324
c- L'effet numérique sonne-t-il le glas de la métaphore cinématographique ?.....	328

## Troisième partie: Le *néotraditionalisme*, le numérique & les effets de merveilleux..... 331

I- La révolution numérique ?.....	334
1- L'avènement d'un nouveau média .....	336
a- Petit historique et esquisse de nouveaux enjeux esthétiques d'une technologie de simulation	336
b- La dialectique de la simulation numérique et des arts traditionnels : l'hybridation .....	339
c- Hybridation du numérique et des arts musicaux, plastiques et photographiques .....	341
2- La dialectique du numérique et de l'argentine.....	345
a- Des biens culturels multimédias issus d'une économie de la profusion et de la multiplication (cinéma, télévision et ordinateur) .....	345
b- La représentation et la simulation (le cinéma comme art de la <i>trace</i> , 3 <sup>ème</sup> moment) .....	347
§1 : L'image-icône.....	350
§2 :L'image-symbole.....	351
c- L'exploitation du numérique par l'industrie des effets spéciaux cinématographique .....	352
d- ... et l'exploitation par le numérique de l'industrie cinématographique.....	360
§1 : L'hégémonie des grands groupes multimédias.....	360
§2 : L'influence des jeux vidéos .....	362
§3 : L'exemple de Prince of Persia : les Sables du Temps (Prince of Persia : the Sand of Time, Mike Newell, 2010) .....	364

## II- Mutations de la composition et de l'exposition de l'image cinématographique hybride..... 367

1- Mutation du processus de composition du récit : le copier/coller et l'interactivité .....	368
a- L'art du palimpseste : le syndrome de Frankenstein .....	368
b- Je, tu, il, elle : la mise en commun interactive de la composition.....	375
2- Eléments d'une mutation de la syntaxe.....	380
a- Saturation des couleurs et perte des données .....	380
b- Juste plus de mise au point.....	382
3- Mutation de la réception : expérience, fréquentation, mobilité.....	385
a- La triple réception du film .....	387
b- L'expérience cinématographique .....	391
c- En s'enfonçant dans la <i>vidéosphère</i> (1) : la fréquentation analogique.....	393
d- En s'enfonçant dans la <i>vidéosphère</i> (2) : la mobilité numérique .....	395

IV-Le nouvel art de raconter à l'ancienne : le <i>néotraditionnalisme</i> .....	400
1- La mutation thématique : le <i>ricorso</i> de la <i>fantasy</i> .....	403
a- Contexte historique d'apparition de la <i>fantasy</i> .....	405
§1 : L'invocation du folklore comme invocation de l'esprit naturel d'un peuple en période de crise (Perrault et les Grimm) .....	406
§2 : Du problème du retour de la mythologie nordique au XX <sup>ème</sup> siècle .....	407
§3 : Contexte historique de la <i>fantasy</i> cinématographique des années 1990-2000 .....	410
b- Du succès de la <i>fantasy</i> et de l'essoufflement de la science-fiction .....	412
c- La distance ironique : parodie, pessimisme et mise en abîme .....	417
§1 : La mise à distance parodique .....	418
§2 : Un dépaysement agonique .....	419
§3 : Des héros auteurs ou spectateurs .....	423
2- L'hyperréalisme des effets numériques : le retour de l'attraction et du <i>serial</i> ... ..	426
a- L'hyperréalisme et les effets de merveilleux .....	426
§1 : Hyperréalisme des effets et racisme dans la trilogie du <i>Seigneur des Anneaux</i> de Peter Jackson .....	428
§1 : Des fantômes épais et une bataille médiévale à la <i>shoot'em up</i> .....	431
§3 : L' <i>anti-visage</i> numérique de Gollum .....	432
b- Le retour corollaire du <i>serial</i> et de l'attraction .....	434
§1 : <i>Buzz</i> des rebondissements, la monotonie et ténuité de l'intrigue principale .....	434
§2 : Les mouvements de monde et le point de vue de la matière .....	436
c- 3D relief et <i>effet bullet time</i> : de nouvelles figures de style pour l'image hybride ? .....	438
3- Etude d'un exemple : l'évolution de l'emploi des effets numériques dans la filmographie merveilleuse de Tim Burton .....	441
a- Présentation de l'auteur et de sa filmographie .....	442
b- Constances et variations thématiques et compositionnelles entre les trois films .....	448
c- L'évolution de l'usage des effets numériques .....	456
 Conclusion.....	 464
Bibliographie .....	471

# Introduction

« Nous devrions contempler de nouveau le vert et être derechef saisis (mais non aveuglés) par le bleu, le jaune et le rouge. Nous devrions rencontrer le centaure et le dragon et puis, peut-être, voir soudain, comme les anciens bergers, les moutons, les chiens, les chevaux – et les loups. Ce recouvrement, les contes de fées nous aident à le réaliser. De ce point de vue, seul un goût pour ceux-ci peut nous rendre, ou nous conserver notre état d'enfance. »<sup>1</sup>

J.R.R. Tolkien

## Avant-propos

Le propos initial de ma thèse était de déterminer les configurations spécifiquement cinématographiques des adaptations de contes. Etudiant alerte venant de terminer mon mémoire de DEA sur le thème de l'angoisse dans les deux cycles de contes d'Eric Rohmer, féru d'*Une Histoire Immortelle* (*The Immortal Story*, 1968) d'Orson Welles et du cycle de la vie de Pier Paolo Pasolini – *Le Decameron* (*Il Decamerone*, 1971), *Les Contes de Canterbury* (*I Racconti di Canterbury*, 1972) et *Les Mille et Unes Nuits* (*Il Fiore delle Mille e Una notte*, 1974) – je voulais axer ma recherche sur la distinction entre *les contes dont le merveilleux dérive de l'énoncé* – c'est-à-dire les récits à thématiques imaginaires divertissantes et infantiles – et *les contes dont le merveilleux dérive de l'énoncer* – c'est-à-dire d'un mode de composition déterminé du récit plus que d'un contenu. Mais mon directeur de recherche dans sa sagesse de directeur de recherche me prévint : « Faîtes un corpus. » Force fut de constater que l'ampleur dudit corpus exigeait un angle d'attaque plus modeste car aucune définition commune de l'objet de recherche ne m'apparaissait sinon une dénomination récurrente qui n'était souvent qu'homonyme. Je me restreignis donc à une certaine définition du merveilleux, abandonnant momentanément l'étude de l'opposition du *merveilleux raconté* et du *raconter émerveillant*. Je localisais alors mon étude à une situation géographique – la France, le

---

<sup>1</sup> Cf. J.R.R. Tolkien, « Du Conte de fées », *Faërie*, Editions Bourgois 10/18, p. 188.

Royaume-Uni et les Etats-Unis – et à une période déterminées – ces vingt dernières années.

Mais au fur et à mesure de ma progression je constatais que les films de mon corpus présentaient tous un trait commun, à savoir des effets spéciaux qui avaient valeur de procédé *émouvant*. Or en étudiant l'usage particulier qui était fait de ceux-ci, leur signification dans ce type de fiction, je fus inévitablement amené à les étudier pour eux-mêmes, comme phénomènes techniques et sémiotiques. Ladite étude me permit d'apercevoir une relation congénitale entre les effets spéciaux et le cinéma de fiction, entre les trucages et la poésie cinématographique : le cinéma de fiction nous parle des effets spéciaux car les effets spéciaux détiennent la formule poétique des fictions cinématographiques.

Cependant les films de *fantasy* de ces vingt dernières années avaient une seconde particularité : leurs effets spéciaux étaient numériques. Par conséquent, les films que je me proposais d'étudier illustraient également un phénomène de transition médiatique et se posaient comme des produits hybrides révélant de nouveaux rapports à l'image, à l'imaginaire et à l'histoire – plus fondamentalement encore, au temps – tant au niveau de la production, de la réalisation que de la réception et de l'évaluation. Une problématique s'imposa alors consistant à se demander ce qui était *émouvant* dans un effet spécial cinématographique particulièrement au sein des films de *fantasy*, et en quoi l'hybridation de l'image numérique modifiait cette fonction.

- Le constat d'un phénomène culturel mondial

Le *box office* mondial – ne prenant pas en compte les effets d'inflation monétaire – nous montre que les dix premiers films à avoir réalisé les plus grosses recettes jusqu'en 2010 sont des films qui sont sortis durant ces quinze dernières années. Ces dix films sont :

1. *Avatar* (James Cameron, 2009)
2. *Titanic* (James Cameron, 1997)
3. *Le Seigneur des Anneaux : le Retour du Roi* (*The Lord of the Rings : the Return of the King*, Peter Jackson, 2003)
4. *Pirates des Caraïbes : le Secret du coffre maudit* (*Pirates of the Caribbean : Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006)

5. *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010)
6. *Alice au Pays des Merveilles* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010)
7. *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008)
8. *Harry Potter à l'Ecole des Sorciers* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001)
9. *Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du Monde* (*Pirates of the Caribbean : At World's End*, Gore Verbinski, 2007)
10. *Harry Potter et l'Ordre du Phénix* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007)

De surcroît, sur ces dix films, sept appartiennent au genre du merveilleux ou de la *fantasy* – à savoir : *Le Seigneur des Anneaux : le Retour du Roi*, *Pirates des Caraïbes : le Secret du Coffre Maudit* et *Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du Monde*, *Toy Story 3*, *Harry Potter à l'Ecole des Sorciers* et *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*. Nous pourrions même ajouter, qu'excepté *Toy Story 3*<sup>2</sup>, tous ces films font référence à un univers imaginaire occidental dont le foyer d'origine se situe en Europe du Nord. Même, paradoxalement, les deuxième et troisième *opus* de *Pirates des Caraïbes* sont en fait une adaptation exotique de la légende scandinave du *Vaisseau Fantôme* dont Wagner tirera un opéra en 1843, *Der Fliegende Holländer*, adaptée au cinéma dans *Pandora* (*Pandora and the Flying Dutchman*, Albert Lewin, 1951). Cette hausse de la fréquentation des films en général peut certes trouver une explication rapide par la hausse continue de la démographie mondiale : les gens n'ont jamais été aussi nombreux à aller au cinéma car les gens n'ont jamais été aussi nombreux tout simplement. Raison nécessaire certes, mais pas suffisante, car elle ne nous explique pas pourquoi une telle prédilection pour ce type d'œuvre précis.

Cet accroissement combiné au succès significatif de la narration de *fantasy* – littéralement, la narration imaginaire et merveilleuse – peut être mis en relation avec un événement médiatique et technologique majeur : l'apparition d'un nouveau type d'image. En effet, ces vingt dernières années ont vu l'avènement d'une nouvelle ère, un nouveau système de modes de communication, d'information et d'expression, celui du Tout numérique – particulièrement avec les innovations en matière de téléphonie

---

<sup>2</sup> On pourrait par ailleurs se demander dans quelle mesure ce film lui-même et la série à laquelle elle appartient, n'est pas influencé par les contes d'Andersen et de Hoffmann, du *Vaillant Soldat de Plomb* et de *Casse-Noisette et le Roi des Souris*.

mobile et avec l'explosion d'internet et sa démocratisation avec le *Web 2.0* dans les années 2000. Cette évolution s'est particulièrement ressentie dans le secteur des médias audiovisuels où l'image informatique a affirmé progressivement son hégémonie sur l'argentique et l'analogique, deux supports de production et de diffusion qu'elle marginalise voire relègue dès à présent au musée et à un petit circuit de salles.

En regard des films de *fantasy* de ces vingt dernières années, nous remarquons que le numérique est devenue la technologie dominante qui y est à l'œuvre. Les sept films cités utilisent sans complexe aucun cette nouvelle machine et l'un d'eux, *Toy Story 3*, n'est autre qu'un film d'animation intégralement conçu en images de synthèse. Plus généralement, l'image binaire a assis son empire sur l'industrie des effets spéciaux depuis la fin des années 1980 puisqu'elle offre un potentiel de simulation réaliste des propos *émerveillants* du récit. Elle permet ainsi aux spectateurs de vivre une expérience quasi-tactile d'immersion dans l'image, expérience souvent analogue à celle que procurent les jeux vidéos, les appareils de téléphonie mobile et les tablettes multifonctions. Or ce qui pourrait susciter notre étonnement, au premier abord, est qu'un tel emploi systématique de cette nouvelle imagerie comme effet spécial soit au service de thématiques et de modes de composition aussi archaïques que ceux que présentent les récits merveilleux. La plupart des motifs de ces films et l'agencement des épisodes qui les composent sont héritées des contes du folklore populaire et de la mythologie des religions païennes et monothéistes et subissent peu de modifications majeures si ce n'est sur le mode de la parodie – comme c'est le cas pour la série des *Shreck* produite par *Dreamsworks* – ou d'un romantisme fantastique, sublime et sombre à la limite d'une vision entropique – comme l'attestent la noirceur qui gagne un peu plus chaque épisode de la saga *Harry Potter*.

Pour comprendre ce phénomène nous nous interrogerons sur le rôle que jouent, en général, les effets spéciaux dans l'art de raconter des fictions merveilleuses au cinéma, afin de déterminer dans quelle mesure l'imagerie numérique bouleverse cette fonction, voire représente une menace pour celle-ci.

- Par-delà une critique de l'*entertainment*

Une analyse sociale et économique à tendance historiciste et matérialiste prenant à cœur de découvrir les raisons de l'engouement populaire et de l'emploi récurrent des effets numériques dans les récits merveilleux qui lui est concomitant, peut, sans aucun doute, nous autoriser à expliquer cet enthousiasme comme étant l'effet d'un retour à l'*entertainment*. Les films les plus regardés sont ceux de l'industrie la plus forte, celle qui domine le marché des biens culturels, les *U.S.A.*, qui transmet aux spectateurs ses valeurs, ses idéaux, afin de justifier son modèle d'organisation économique capitaliste. Il s'agirait alors d'assigner à ce type de récit une fonction de divertissement des masses, c'est-à-dire une fonction idéologique, tout en supposant une opposition entre une culture profane et un certain élitisme esthétique, entre un produit formaté et reproductible et une œuvre poétique originale et unique.

La *fantasy* se présentant rarement sous une forme sinon expérimentale pour le moins singulière et dépouillée d'innovations *High Tech*<sup>3</sup>, n'aurait pas pour but l'expression voire l'usage, mais la consommation d'un plaisir imaginaire répétable, facile d'accès, ponctuel, à l'obsolescence de plus en plus accélérée<sup>4</sup>. Poursuivant dans cette voie critique, nous pourrions ajouter que sous couvert d'évasion et de libération d'un morne quotidien, l'industrie culturelle instille avec hypocrisie des valeurs conservatrices – sinon réactionnaires. Son mode de production et son mode de réception supposerait une obéissance de principe à l'ordre social et économique quotidien – à l'économie capitaliste et à sa logique inégalitaire fondamentale – ce au moyen d'une structure narrative stéréotypée c'est-à-dire répétitive et anonyme, laissant peu de place à une authentique appropriation singulière tant de la part de l'auteur que de la part du public.

Notre interrogation examinera la dimension sociale et économique du phénomène culturel que présente la recrudescence du merveilleux au cinéma sur ces vingt dernières années, mais nous ne l'interpréterons pas uniquement à la lumière d'une critique des idéologies. Nous envisagerons ce phénomène de manière transversale, sans

---

<sup>3</sup> Ce qui n'est pourtant pas impossible comme nous le verrons en analysant par exemple le cas du *Monde Vivant* (Eugène Green, 2003) qui reprend tout à la fois l'univers de la geste arthurienne et une réflexion sur la dimension iconographique de l'image cinématographique mise en relation avec la mystique et poétique médiévale, comme *Lancelot du Lac* (Robert Bresson, 1974) et surtout *Perceval le Gallois* (Eric Rohmer, 1978) l'avaient fait auparavant.

<sup>4</sup> Plaisir que nous pourrions qualifier de *monstrueux* en termes aristotéliens, ne reposant que sur la nouveauté et l'excès. Cf. *Infra* p. 15.

tomber pour autant dans l'excès d'une critique abstraite de l'industrie des loisirs – bien que l'on puisse sûrement comprendre partiellement les films de *fantasy* comme les produits de cette industrie. Ainsi ne nous restreindrons-nous pas nécessairement à une ligne méthodologique de principe déterminée. Nous nous attacherons plutôt à mettre en exergue les points de jonctions mais également de rupture entre ces discours hétérogènes des sciences sociales.

Pour autant notre étude n'en adoptera pas moins un fil directeur permettant d'articuler ces différentes perspectives et de dégager les raisons dudit phénomène. Cette trame est en grande partie inspirée de la médiologie de Régis Debray. L'étude du retour du merveilleux au cinéma hybridé de numérique et sa popularité ne consistera donc pas simplement en un regroupement d'objets concrets sous la dénomination subjective et abstraite de « films merveilleux ». Ce sera également une étude du *regard* qui suscite et reçoit ces produits. À cet effet, notre propos se placera à la jonction trois approches distinctes de ce phénomène culturel particulier : l'analyse technique, l'analyse esthétique et l'histoire du sacré – en tâchant de comprendre les significations sociales et psychologiques des thématiques mobilisées par ces récits. Dès lors l'examen des enjeux esthétiques de l'association du genre narratif merveilleux cinématographique et des effets spéciaux numériques sera-t-il indissociable de la prise en compte de l'histoire des techniques de l'illusion au cinéma, voire du rôle de la technique dans les beaux-arts, et *vice versa*. De surcroît, elle supposera également une étude des conditions socio-psychologiques de leur production et de leur réception.

#### - L'émerveillement cinématographique des effets spéciaux

Au premier abord, l'emploi du numérique comme effet spécial paraît pleinement justifié par une exigence d'illustration audiovisuelle de l'univers merveilleux du récit et de ses personnages. Ces derniers ont des propriétés étranges relativement à celles, objectives, de notre monde quotidien. Nous y assistons à des rétrécissements ou des accroissements physiques, à des évaporations de personnages, à des métamorphoses, à des dédoublements, à l'animation d'objets inanimés, à la pétrification des vivants et à des hybridations chimériques et monstrueuses simulés avec une exactitude et un réalisme visuel et auditif sans précédent par le langage informatique binaire. Qui pis est il semblerait que l'usage de ce potentiel s'inscrit dans le prolongement d'une certaine



logique d'écriture de fictions, d'une poétique spécifiquement cinématographique. En effet, il permet de placer sous nos yeux, dans un champ visible simple, des distorsions des mouvements des corps et de leur configuration spatiale, des distorsions de la linéarité temporelle, comme s'il s'agissait d'une matière malléable ne répondant qu'aux seuls désirs du réalisateur et du spectateur.

Si, comme le prône le fameux apophtegme d'André Bazin servant d'exergue à *Histoire(s) du cinéma: Toutes les Histoires* (Jean-Luc Godard, 1988) : « *Le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs.* », alors l'effet spécial affirmerait au mieux ce pouvoir qu'offre le cinéma de déprise du principe de réalité. Le *Septième Art* en enchantant le réel, prend simultanément ses distances avec lui, afin d'apprendre à celui qui reçoit ses images des choses nouvelles sur le monde – notre milieu de vie – ainsi que sur notre rapport aux autres – notre milieu social. Cette imitation et cette prise de distance corollaires nous apparaissent, communément, être les conditions d'efficience de la fonction pédagogique du récit merveilleux et particulièrement du conte : nous présenter un monde étrange pour mieux nous communiquer une morale nous permettant de nous réapproprier notre quotidien.

À cette définition des fonctions des œuvres imaginaires en général, nous pouvons ajouter une précision en ce qui concerne le récit cinématographique en rappelant l'opposition originelle sur laquelle se construit le cinéma. En effet, il est commun d'attribuer au cinéma deux pères : les frères Lumière engageant le cinéma sur la voie documentaire des *vues*, et Méliès, l'engageant sur la voie de la fiction. Aussi, loin d'être une dénaturation secondaire du langage cinématographique, l'effet spécial s'inscrivant dans des narrations aux thématiques merveilleuses – à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle les auteurs les plus adaptés sont Perrault, Grimm et Andersen – serait à l'origine même de sa poétique. Les faits confirment cette voie fantaisiste puisque les premières fictions cinématographiques sont les féeries de la *Star Films* de Méliès, imitées par la suite par Segundo de Chomón et Ferdinand Zecca à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle et au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Pourquoi donc considérer les effets spéciaux comme une menace pour le cinéma, et se méfier du genre de la *fantasy* qui l'accompagne ?

- Soupçons contre les facilités de l'*opsis*

Les fictions de *fantasy* font l'objet d'une méfiance car elles sont communément destinées à un public infantile, à de jeunes adultes, ou à des individus à tendances régressives. Or le regard d'esthète « mûr et pur » sur le type d'émotion que peut éprouver l'enfant à la réception de ce genre de film est souvent dévalorisant : c'est le plaisir d'être surpris produit par le *spectacle* et non pas par la *fable*. L'enfant pris par le film confond l'agrément qu'il éprouve à la vision de l'effet spécial avec la beauté réfléchie du propos pour reprendre la distinction kantienne<sup>5</sup>. Il est trop soumis à sa sensibilité et ses affects pour bien juger de la valeur d'une histoire et veut voir le monde s'accorder à ses pulsions. Crédule, il avale ainsi béatement les grosses ficelles des récits merveilleux car, spontanément, il prend ses représentations subjectives du réel pour le réel lui-même.

Ce préjugé sur le goût des enfants, ou plutôt sur leur absence de goût, sera particulièrement combattu par Tolkien comme nous le verrons au cours de notre travail. Le philologue et auteur de récits merveilleux y voit davantage les présupposés d'une critique cynique que ceux d'une véritable psychologie de l'enfant. C'est bien plutôt l'expression d'une pensée « adulte » oublieuse de ses origines et du désir profond qui le travaille – une maturité résignée et « réaliste » qui a « *cédé sur son désir* » pourrait-on dire en termes lacaniens.

« *« Est-ce vrai ? est la grande question que posent les enfants », disait Lang. Oui, ils la posent, je le sais bien ; et il ne faut pas y répondre inconsidérément et à la légère. Mais elle ne témoigne guère d'une « créance non émoussée » ou même de son désir. Elle procède le plus souvent du désir qu'a l'enfant de savoir en face de quel genre de récit il est placé. »*<sup>6</sup>

À ce préjugé selon lequel la *fantasy* ne serait qu'enfantillage et l'enfance crédulité, s'ajoute celui d'une opposition trop tranchée entre la forme et le contenu d'une fiction, entre l'ornement et le fond du propos. Opposition héritée d'une méfiance antique, souvent légitime, à l'endroit de la rhétorique – entendue exclusivement comme art de persuader – et surtout d'une interprétation assez schématique de la distinction

---

<sup>5</sup> Cf. Emmanuel Kant, *La Critique de la Faculté de Juger*, Editions Folio, 1989, p. 140-141.

<sup>6</sup> Cf. J.R.R. Tolkien, « Du Conte de Fées », *Faërie, Op. cit.*, p. 169.

aristotélicienne de deux éléments constitutifs de toute fiction narrative à savoir le *muthos* (la fable) et l'*opsis* (le spectacle), distinction présentée dans *La Poétique*. Nous pouvons penser plus particulièrement au passage suivant, dans lequel le Stagirite explique que ces deux éléments ne sont pas équivalents si l'on considère le type de plaisir qu'est censé produire une œuvre poétique et que le spectacle doit toujours être au service de la fable, au risque de tomber dans le *monstrueux*, c'est-à-dire dans les tours de prestidigitation ou les exhibitions de *freaks* de foires. Cependant, même dans les tours ou les exhibitions, comme nous le verrons, une intrigue minimale est nécessaire pour obtenir l'attention du public et le préparer familièrement à vivre l'étrange, à découvrir l'exotique.

*« La crainte et la pitié peuvent bien sûr naître du spectacle, mais elles peuvent naître aussi de l'agencement même des faits accomplis, ce qui est préférable et d'un meilleur poète. (...) Produire cet effet au moyen du spectacle ne relève guère de l'art et ne demande que des moyens de mise en scène. Quant à ceux qui au moyen du spectacle ne provoquent pas de frayeur, mais produisent seulement du monstrueux, ils n'ont rien à voir avec la tragédie ; car il ne faut pas chercher n'importe quel plaisir dans la tragédie, mais celui qui lui est propre. »<sup>7</sup>*

Le principal reproche formulé à l'encontre des effets spéciaux est justement de produire un monde irréel et d'inhiber le travail original d'imagination tant chez le réalisateur que chez le spectateur. Cette inhibition conduit à une forme de vanité idolâtre – pourrait-on dire à la suite de Platon et de Pascal – de telle manière que les regards finissent par croire en la réalité de ce qui n'est pas et, réciproquement, considèrent peu à peu ce qui est comme étant irréel. Ce reproche iconoclaste n'est pas si éloigné de celui qu'invoquaient déjà les détracteurs du cinéma à la fin du XX<sup>ème</sup> siècle – écrivains, plasticiens, musiciens et dramaturges. Ces derniers se posent en défenseurs de la lecture – voire des récits oraux – contre toute adaptation audiovisuelle au nom d'une certaine théorie esthétique reposant sur la notion d'œuvre entendue comme un artefact unique, issu d'une création originale et inspirée suscitant un agrément inutile. Il est à noter cependant que ce type d'attaque se reportera ensuite sur la télévision dans

---

<sup>7</sup> Cf. Aristote, *Poétique*, Editions Seuil, 1980, 1453 b 1-10.

les années 1950 – comptant parmi ses détracteurs les mêmes artistes plus... les cinéastes.

L'argument majeur des opposants aux effets spéciaux cinématographiques et audiovisuels est le suivant. En donnant une représentation visuelle et sonore déterminée d'une proposition linguistique descriptive ou pratique composée de termes communs et généraux, l'artiste ne fait que répéter une perception objective préexistante. Il redouble celle-ci plutôt qu'il ne crée les conditions d'un changement de regard sur le réel. Au surplus, l'imagination de chacun des membres de l'auditoire ne se met plus en peine de forger une représentation originale en comparant ce qui est proféré avec ses souvenirs et ses perceptions propres de la réalité. Elle se laisse aller à une hétéronomie aliénante. La synthèse applicative du propos de la narration et de mon expérience personnelle – la *fusion des horizons* du monde du texte et du monde du récepteur pour reprendre la terminologie de Gadamer<sup>8</sup> – paraît alors remise en cause. Ce faisant le spectateur de cinéma et de télévision dont l'imagination est passive et atrophiée, n'étant plus dans une logique de réception active, perd totalement de vue la réalité dont l'histoire racontée est la représentation. Elle se laisse bercer d'illusions pensant que tout n'est qu'apparence sans fond, tout n'est qu'effets.

Cette méfiance à l'égard du « tout spectaculaire » nourrit la critique véhémement, voire la charge peu nuancée de Bonitzer contre les trucages qu'il nomme *la connerie américaine*, dans son article intitulé « Une certaine tendance du cinéma américain ». Il y soutient que le suremploi des effets spéciaux depuis la fin des années 1970 et début 1980 – notamment avec l'apparition du *gore* et la reprise de ses configurations dans des films grands publics par les *moovies brats* – a mené à l'appauvrissement et à la désintégration progressives de nos perceptions et de nos affects de spectateur. Ceux-ci se délitent vers le matériel et le pulsionnel et ce délitement a également des incidences sur la manière d'écrire un récit cinématographique – tant au niveau du scénario que de la réalisation et du montage. Demeure un spectacle livré à son propre pouvoir de tromper, un déchaînement des tendances exhibitionnistes et voyeuristes portées par un seul impératif : tout montrer et tout voir si possible en gros plan et en temps réel.

« On peut désormais **tout** montrer, les culs, les queues, les cons, et aussi les têtes qui explosent, les corps qui se vident, les tours qui brûlent, et tout entendre, les mots les plus

---

<sup>8</sup> Cf. Gadamer, *Vérité et Méthode*, Editions Seuil, 1996, p. 329-420.

*orduriers et les paroles les plus vulgaires : il en résulte une surenchère permanente de la vulgarité, la bassesse et le sanguinolent, le grimaçant, le dégoûtant, le bruyant, le scintillant, le tout à base de plastique gonflable, de liquide divers, de lumières synthétiques et de mots crus, qui sont devenus la substance profonde du cinéma. »<sup>9</sup>*

- Le réalisme du merveilleux

Retenons toutefois que cette diatribe aux accents nostalgiques porteuse d'une position esthétique – voire éthique – de principe sur le mauvais goût des effets spéciaux ne concerne pas ces derniers en tant que phénomènes exclusivement techniques. Elle s'oppose également, et surtout, à la valeur qui leur est donnée au sein d'un récit filmique. Dans un récit, ceux-ci tendent à supprimer toute référence au réel et faire croire corrélativement en l'existence du monde second raconté comme chaos sensible et amorphe. Cela suppose donc qu'une telle mutation technique est indissociablement une mutation syntaxique entraînant un appauvrissement narratif thématique. Pour autant cette situation est-elle définitive ? Manifestement non puisque, comparant la recrudescence des effets spéciaux avec l'arrivée du parlant à la fin des années 1920, Bonitzer reconnaît lui-même que la paupérisation de l'imaginaire cinématographique n'est sûrement qu'une phase de transition. Transition annonçant une nouvelle manière de raconter et une nouvelle manière d'analyser les images.

*« ... Un jour sans doute, de grands metteurs en scène sauront apprivoiser la catastrophe. Elle est pourtant plus insidieuse, plus difficile à cerner que celle du parlant, qui était massive et tout de même féconde. Encore faut-il la reconnaître. »<sup>10</sup>*

L'aveu de la nécessité de l'étude des effets spéciaux pour comprendre l'évolution de l'intelligibilité de l'imaginaire cinématographique nous contraint dès lors nous-mêmes à prendre nos distances – momentanément au moins – avec la radicalité du rejet rigide de ceux-ci au motif de leur seule immoralité. Un tel anathème rend incompréhensible, les médiations tant techniques qu'esthétiques dont usent les auteurs pour amener ces effets dans l'économie de leur récit en se référant bien souvent à une

---

<sup>9</sup> Pascal Bonitzer, « Une certaine tendance du cinéma américain », *Cahiers du Cinéma*, n°382, Avril 1986.

<sup>10</sup> Pascal Bonitzer, *Ibidem*.

histoire du cinéma. Au surplus, il passe sous silence la volonté du spectateur de comprendre le truc derrière ce qui est montré et surtout l'affection que peut éprouver le cinéphile pour des trucages éculés.

Plus fondamentalement encore, contre la peur de l'illusion induite par les effets spéciaux, nous pourrions rétorquer que même dans la fiction la moins véridique – comme l'est le récit de *fantasy* – l'image cinématographique garde une dimension « réaliste ». C'est-à-dire qu'elle continue à se référer à quelque chose d'absent comme étant son origine. Le cinéma est un art du *différé* et non de l'instantané : ce qu'il nous montre à voir est une *trace* de ce qui n'est plus. Ce qu'il nous donne à comprendre suppose l'articulation et la mise en tension de trois temps : le *présent perdu* de la prise, préfigurant le *présent projeté*, par l'intermédiaire du *présent configuré* de l'écriture et du montage. L'image cinématographique est alors entendue comme étant une *représentation* du réel.

C'est à partir de cette présupposition ontologique – d'inspiration bazinienne – que notre thèse s'attachera à montrer comment les effets spéciaux déployés dans les fictions merveilleuses peuvent fonctionner comme des métaphores d'un langage cinématographique poétique. Cette dimension poétique du cinéma se distingue de sa dimension informative documentaire et manifeste son pouvoir de *re-présentation*. Nous mettrons en exergue le fait que les effets spéciaux n'ont pas tant pour objet de nous faire oublier l'origine réelle et invisible de ce qui est raconté, mais de décrire le monde à nouveaux frais en faisant référence aux ressources propres au langage cinématographique. Ainsi suscitent-ils chez le spectateur une nouvelle vision qui aura une valeur cathartique. Cette *catharsis* est la fonction même du dépaysement merveilleux dans les récits de *fantasy*.

- Un problème sémiotique et sémantique

Pour comprendre le succès actuel des récits cinématographiques merveilleux et comment les effets visuels et auditifs numériques y contribuent, il est impératif de s'interroger sur la signification de ce type de narration comme fait de langage. C'est plus particulièrement l'étude de la signification poétique d'un texte et d'une configuration signifiant l'émerveillement dans ce même texte qui attirera notre attention. À quelles conditions un effet technique nous apparaît-il comme étant le signe audiovisuel d'un dépassement et la marque du processus allégorique plus global qui parcourt la fiction cinématographique merveilleuse ?

Pour résoudre ce problème nous utiliserons donc en premier lieu des méthodes d'analyse inspirée de la linguistique, c'est-à-dire la sémantique voire de la sémiologie structurale et de la narratologie. Nous considérerons que les divers films sont des textes particuliers actualisant un langage audiovisuel plus universel composé de plusieurs langues hétérogènes. C'est-à-dire que chacun d'entre eux est la réalisation concrète de règles syntaxiques, voire grammaticales, virtuelles sans lesquelles aucun message filmique n'aurait de signification pour quelqu'un. Cette démarche nous permettra d'analyser certaines séquences-types des œuvres de notre corpus afin d'en dégager des configurations cinématographiques récurrentes et l'usage esthétique propre à ce type de récit. Nous montrerons alors que ces règles élémentaires de composition textuelle se comprennent au sein d'une définition du texte en sa totalité comme représentant déterminé de l'espèce narrative *fantasy*. Ainsi dégagerons-nous certains caractères discriminants communs à ces divers récits filmiques, nous permettant de circonscrire un genre cinématographique. Genre à la lisière d'une mutation de sa matière d'expression avec l'avènement du numérique.

Le constat de cette mutation doit néanmoins nous amener à prendre nos distances avec cette seule méthode linguistique au risque de s'enliser dans une vision statique et anhistorique des œuvres et des classes d'œuvres sans prendre en compte leur évolution, c'est-à-dire la possibilité d'une hybridation et surtout d'une polysémie fondamentale des signes qu'elles mobilisent. Il sera nécessaire de procéder à une critique des présupposés de ces méthodes, particulièrement celui de la clôture du langage sur lui-même comme système de signification *a priori*. Nous remettrons particulièrement en cause l'axiome méthodologique de la dissociation de l'énoncé du

texte d'avec l'acte d'énonciation et sa référence, c'est-à-dire d'avec l'intention subjective qui le traverse et le monde que vise cette intention.

Pour ce faire, il nous incombera de procéder à un examen du contexte d'énonciation de tels récits. Par contexte d'énonciation nous entendons principalement la situation effective, historique et réelle, de et dans laquelle émerge la narration fantaisiste cinématographique ainsi que l'usage émerveillant des effets spéciaux. En ce sens, nous adopterons plutôt une démarche transdisciplinaire en mettant en perspective les diverses dimensions de l'objet que nous nous proposons d'étudier.

Nous mobiliserons certains acquis de rhétorique classique et moderne concernant la définition des figures de style, mais nous nous inspirerons surtout des études critiques littéraires consacrées merveilleux – une bonne part des œuvres de notre corpus étant des adaptations de récits écrits, eux-mêmes adaptés de récits oraux comme nous le verrons. Nous convoquerons également l'histoire contemporaine des arts et des techniques afin d'examiner à la fois le progrès du genre au cinéma, dans la littérature et les autres arts et son interaction constante avec d'autres récits imaginaires apparentés comme le fantastique et la science-fiction.

- Le contexte social et sacré de la *fantasy* : la tradition et l'initiation

Ainsi inclurons-nous dans nos angles d'attaque, les analyses indispensables des études folkloristes sur les récits merveilleux. En effet, avant de se présenter sous forme scripturale la narration merveilleuse faisait plutôt l'objet d'un apprentissage et d'une transmission orale. Le folklorisme présente en outre l'avantage de remettre en cause une opposition esthétique précédemment évoquée entre culture savante et culture populaire, héritée d'une certaine compréhension de l'esprit de progrès des Lumières et d'un positivisme « à la hache ». Il s'attache ainsi à décrire et expliquer les croyances et récits traditionnels comme des réalités complètes et à part entière, et non comme des succédanés d'un savoir objectif, ou comme les manifestations d'une sous-culture. Nous nous aiderons principalement des classifications pertinentes des multiples manifestations de ces productions culturelles patiemment collectées qu'elles nous présentent qui nous permettent d'identifier des ensembles thématiques décrivant des normes de rapports de classes : comme les rapports des hommes à la nature et particulièrement aux animaux selon l'opposition sauvage et domestique, mais aussi aux



esprits selon l'opposition de la bienveillance ou de la malveillance, les rapports entre les sexes ...

Nous ferons également référence aux théories, résultant de la méthode d'observation dite neutre et comparée de l'anthropologie sociale sur les phénomènes collectifs de tradition et d'initiation dans lesquels s'inscrivent la plupart de ces récits héroïques. Celles-ci mettent en exergue la fonction pédagogique et éducatrice de ce type de récit montrant un univers où le désir individuel apprend à s'accorder aux exigences morales de la vie en commun jusqu'à tendre à une confusion avec lui afin de produire ce que nous nommerons une *identité narrative*. La transmission imaginaire de ces préceptes et de ces mises en garde, c'est-à-dire d'un univers de valeurs – voire de modes négociations avec celles-ci – rend possible, généralement par le biais d'un lien intergénérationnel, la pérennisation d'une hiérarchie sociale et d'un ordre économique donnés et déterminés.

Il est évident que cette fonction fabulatrice, exercée de façon abstraite, a incontestablement une dimension idéologique et c'est ce en quoi la critique de l'*entertainment* a partiellement raison. Elle est effectivement susceptible de servir une logique de sauvegarde ou de justification d'un pouvoir exercé par une classe de la population sur une ou plusieurs autres qu'elle maintient dans un certain état de minorité. Par exemple, le rôle du féminin dans ce type de récit, même, et surtout, lorsque le personnage est une princesse, est principalement de garder le foyer et de s'illustrer par des qualités passives – patience et compassion – faisant de celle-ci la garante d'une vision réaliste et résignée du monde – nécessaire à un certain équilibre social global au demeurant – et non pas créatrice et poétique et dont la vestale *Cendrillon* paraît être le paradigme. Un tel abord des films de *fantasy*, nous amènera donc, entre autre, à nous interroger sur la dimension xénophobe voire misogyne de ce type de récit et sur les modalités de détournements créatifs originaux de ces *a priori*.

Cependant cette interprétation exclusivement idéologique de la fonction du récit merveilleux est surtout révélatrice d'une crise de l'imaginaire et ne nous semble pas pouvoir rendre compte de tous les aspects de ce phénomène culturel. Elle ne nous permet pas de comprendre comment sont ménagés lesdites modalités de détournements susmentionnées. Toujours, dans une perspective anthropologique et sociale plus axée sur l'étude du phénomène du sacré, nous examinerons donc les hypothèses nous autorisant à affirmer que le récit merveilleux dérive de la mythologie

mais aussi dans quelle mesure il s'en distingue. Nous évoquerons les études de l'histoire des religions, voire des médiévistes, dans la mesure où l'univers historique qui sert de toile de fond à la *fantasy* présente généralement une structure ternaire et une thématique millénariste, celle des trois Ordres (Clergé, Noblesse, Tiers-Etat), comme le monde du Moyen-Âge. Ce sera l'occasion de nous demander les raisons de la prédilection de l'imaginaire de la fin du XX<sup>ème</sup> siècle et du début du XXI<sup>ème</sup> pour ces fictions médiévales.

- Le contexte psychologique de la *fantasy* : le deuil et le jeu

Il sera également nécessaire d'évaluer les motifs psychanalytiques expliquant ce phénomène d'*illusion contrôlée* des effets spéciaux et la symbolique mobilisée en vue d'une finalité thérapeutique propre aux récits merveilleux. Nous utiliserons principalement une approche freudienne, celle que mobilisait en particulier Bettelheim lorsqu'il racontait les contes de Grimm et de Perrault aux enfants autistes de l'école orthogénique de Chicago. Nous verrons que cette approche nous montre en quoi ce type de récit peut constituer un type de réponse pré-objective à un traumatisme en s'inscrivant dans un processus de deuil et de sublimation. Le conte par excellence, pour le psychanalyste, était celui qui sert de trame aux *1001 Nuits* qui est une mise en abîme de l'activité narrative. Tous les soirs Shéhérazade raconte à Shariar une histoire différente pour qu'il ne la décapite pas, le sultan ne s'attachant plus à aucune de ses épouses plus d'une nuit depuis que celle qu'il aimait l'a trompé. La conteuse, par ses récits, lui fait retrouver la confiance perdue en sa *libido* et en la vie tout en s'accordant à la Loi.

Nous nous référerons de manière plus indirecte à certains présupposés des recherches de l'école de Palo Alto sur le jeu et sur les injonctions paradoxales en matière de psychologie sociale et de psychologie de la communication. Notre examen emploiera particulièrement la distinction catégorielle des divers niveaux d'échanges verbaux : le niveau dénotatif (signifiant les objets d'expérience désignés par le code sémiotique commun) ; le niveau métalinguistique (signifiant des éléments du code sémiotique commun signifiant des objets d'expérience) et le niveau métacommunicationnel (signifiant des usages interlocutoires des éléments du code sémiotique commun signifiant des objets d'expérience) afin d'appréhender d'une manière plus *écologique* –

pour reprendre la terminologie de Bateson<sup>11</sup> – l’ambiguïté des effets spéciaux et du procès métaphorique à l’origine de ce type de récit.

- L’interprétation poétique et philosophique

Ces diverses interprétations nous fournissent autant de significations distinctes du même phénomène et c’est pourquoi nous aurons à cœur de les articuler sans pour autant établir entre elles un lien de subordination. Nous ne pensons pas que la signification psychologique du phénomène du succès de la *fantasy* puisse s’expliquer par extension la signification sociale, ni inversement qu’il suffise de voir dans celle-là un effet déterminé des processus collectifs générant celle-ci. Plutôt qu’une relation de cause à effet, il faudrait plutôt penser une relation de co-expression et entre ces deux discours autour d’un commun phénomène constituant un foyer d’interrogation, une expérience poétique pré-objective, exigeant un discours herméneutique, un questionnement en retour sur la spécificité de la visée intentionnelle poétique tant du point de vue de la création que de la réception. Il nous permettra donc de dégager la manière dont ces œuvres et les effets – dans lesquels se cristallisent les pouvoirs d’émerveillement conjoints du raconter et du raconté – se réfèrent au monde pour un ou plusieurs sujets vivants et évoluent dans le temps. Nous verrons que la fiction, et l’effet émerveillant qui y prend place, ont un rapport ambivalent avec le temps : ils rendent possible tout à la fois sa constitution par l’histoire tout en présupposant sans cesse une référence à sa présence préalable et inhumaine.

Cet abord transversal qui n’a d’autre objet que de comprendre le phénomène qui nous occupe comme manifestation culturelle et historique nous permettra également de faire nôtres un présupposé de la médiologie : sa prise en compte de la dimension technique et pragmatique de tout échange et transmission d’images dans l’écologie du *regard*. Pour cette raison, nous procéderons à une typologie des diverses techniques d’effets spéciaux, mais nous tâcherons également de présenter des éléments de différenciation des technologies relatives à l’image argentique et des technologies relatives à l’image numérique. Cette considération nous semble nécessaire afin d’évaluer le bouleversement qui se joue dans l’ordre du *regard* lorsque l’on émet ou que l’on reçoit

---

<sup>11</sup> Cf. Gregory Bateson, *Vers une Ecologie de l’Esprit*, Editions Seuil, 1995, p. 211. On pourra rapprocher cette étude écologique de celle des six contextes d’interlocution présentés par Jakobson comme nous le verrons ultérieurement.

une image hybride, pour mieux nous demander ultimement si la cybernétique est hermétique ou non à la poétique.

Montrer comment marchent et quel est le rôle des effets spéciaux dans les films se justifie dans la mesure où nous ne pouvons pas ignorer que l'émergence du numérique et de l'image virtuelle depuis le début des années 1990 a bouleversé les modes de production et de réception des films en s'octroyant le monopole de l'industrie des médias. Or, comme nous aurons l'occasion de le montrer, l'image numérique ne représente rien d'extérieur à elle, elle ne renvoie qu'au langage binaire qui le compose et surtout se communique dans l'instant. Ainsi paraît-elle entraîner un retour du refoulé iconoclaste. En effet, elle génère cette illusion de présence sans origine et délétère pour l'imagination qui effraie tant les détracteurs des effets spéciaux voire les détracteurs des récits merveilleux. Comment la fiction cinématographique merveilleuse peut-elle conserver une valeur métaphorique à ses effets spéciaux et accomplir une hybridation avec l'imagerie numérique ?

- Présentation du plan de notre étude

Pour traiter de cette question nous définirons au préalable ce qu'est un récit de *fantasy* comme genre de narration en général et particulièrement au cinéma.

Pour ce faire, et ce dans la lignée de la rhétorique structurale, nous définirons dans le texte trois dimensions : la dimension thématique, la dimension verbale, le mode d'adresse. D'un point de vue philosophique nous considérerons que chacune suppose l'acte fondamental de *mise en intrigue* qui implique une essence *mimétique* du récit. Conformément à l'interprétation qu'en donne Ricœur, nous entendrons cette notion d'imitation, héritée de la définition d'Aristote dans *La Poétique*<sup>12</sup>, non comme une simple répétition mais comme un acte mettant en lumière les trois moments de l'intelligibilité de toute œuvre narrative : la préfiguration d'un monde *praxique* inspirant, la configuration d'une intrigue plus ou moins originale et la refiguration de l'expérience induite par le récit par le sujet réceptif<sup>13</sup>.

L'exigence de définition du merveilleux cinématographique nous amènera à nous demander également comment nous pouvons classer des produits culturels sans perdre

---

<sup>12</sup> Cf. Aristote, *La Poétique*, *op. cit.*,

<sup>13</sup> Cf. Paul Ricœur, *Temps et Récit : L'Intrigue et le Récit historique*, Editions du Seuil, 1983.

de vue la dimension historique des rapports que ces divers produits ont entre eux, tant il est vrai que les films de *fantasy* de ces vingt dernières années font référence à un fonds imaginaire plus de deux fois millénaire – le folklore oral voire la mythologie – tout en prenant en compte l'évolution de la thématique, celle du mode de composition et celle du mode d'adresse qui eût lieu entre temps. Ainsi dégagerons-nous un caractère de son mode de composition indissociable d'un certain traitement thématique et d'un certain type d'adresse et donc nous apparaissant susceptible d'une interrogation féconde : l'usage émerveillant des effets spéciaux. Procédant à un historique du genre merveilleux au cinéma et de la manière dont il entre en relation avec le fantastique, la science-fiction, la comédie musicale et le film d'animation, nous situerons ainsi notre corpus pour constater un usage récurrent de la technologie numérique au service des effets spéciaux.

Dès lors nous serons amenés à examiner ce qu'est l'effet émerveillant des effets spéciaux déployés dans les films de *fantasy*. Subséquemment il sera nécessaire que nous définissions ce que sont les effets spéciaux en général, sachant qu'ordinairement ce phénomène recouvre trois ordres de réalité : technique, sémiologique et poétique.

Nous dresserons donc une typologie des divers techniques d'illusion dont dispose le cinéma pour rendre vraisemblable le propos de son récit, et montrerons en quoi l'imagerie cybernétique se présente comme une synthèse de ces diverses techniques. Mais son potentiel de simulation des techniques antérieures en faisant une technologie *disqualifiée*, le numérique menace un mode de confection artisanal des trucages induisant une cinéphilie du regard qu'avaient réussi à acquérir certains films grâce à des techniciens esthètes de génie comme Georges Méliès ou Ray Harryhausen.

En ayant recours aux analyses de Christian Metz, nous montrerons que l'effet spécial peut être compris également comme un certain élément sémiotique. Nous reviendrons donc sur la distinction qu'il opère entre les *effets visibles*, les *effets invisibles* et *imperceptibles* afin de déterminer de quelle classe relèvent les effets *émerveillants*. Toutefois, cette analyse supposant une confusion fondamentale entre les *effets visibles* et les *effets invisibles* relative au mode d'énonciation poétique de toute fiction cinématographique nous serons amené à adopter une analyse plus poétique et herméneutique en nous demandant à quel type d'expérience, à quel monde renvoient la production d'un *effet merveilleux*.

En nous aidant des écrits de Cocteau et de ses théories esthétiques sur le sujet, nous définirons l'effet spécial comme une métaphore. L'effet spécial merveilleux tend à manifester la propension du langage cinématographique à *re-présenter* le réel dans une formule que nous reprenons à Réjane Hamus-Vallée signifiant la rencontre de l'étrangeté dans un espace-temps simple : « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N.* » . Formule qui n'est autre que la synthèse des procédés cinématographiques originels de la synthèse cinématique, de l'illusion filmique et de la photo composite.

Partant notre troisième partie mettra en évidence les changements produits par l'avènement de l'imagerie numérique dans la production et la réception des films.

Nous montrerons comment le numérique est apparu dans le monde de l'art et le triple problème que pose son interactivité, sa capacité de simulation en faisant un langage de calcul sans référence propre et l'hyperréalisme des effets visuels et auditifs que rend possible son imagerie. Dès lors nous examinerons la relation dialectique qui l'a unit aux autres arts, et tout particulièrement au cinéma où cantonnée aux effets spéciaux dont elle n'était qu'une technique, elle a peu à peu phagocyté l'industrie de production de fiction. Cet retournement digne de la revanche de l'*opsis* contre le *muthos*, donne lieu à un retour, dans le domaine du Septième Art, à ce que nous nommerons avec Tom Gunning, un *cinéma des attractions*<sup>14</sup> induisant de nouveaux modes de composition et de consommation des récits dans lesquels ses prouesses pourraient être mises en évidence.

Toutefois, les pratiques d'énonciation et de réception qui entourent cette nouvelle imagerie mettent partiellement en cause le caractère métaphorique de l'*effet de merveilleux* car l'image numérique ne se comprend pas tant dans le registre de la *représentation* que dans celui de l'*illusion de présence* d'où sa tendance à la reproduction d'un espace quasi-tactile et immergeant et à l'hyperréalisme. Tendance que nous nommerons à la suite de Debray, le *néo-archaïsme de la post-modernité*.

Nous exposerons alors les raisons esthétiques que nous découvrirons être symptomatiques d'un contexte social, économique et politique contemporain, pour lesquelles l'image hybride issue de la rencontre du numérique et de l'informatique a trouvé dans le genre de la *fantasy* un véhicule privilégié. Il s'agit de sauvegarder une vision humaine du temps en comprenant l'urgence de l'instantanéité numérique dissolvant tout acte en impulsions, au sein d'une très longue durée, le temps immortel du Cosmos dans lequel se joue l'intrigue merveilleuse, le *temps chronique* dirons-nous à

---

<sup>14</sup> Cf. Tom Gunning, « Cinéma des Attraction et modernité », *Cinémathèque* n° 5, 1994, p. 129-139.

la suite de Benveniste, afin de lui donner une signification originale. En interrogeant cette tendance *néo-traditionaliste* de l'art de raconter cinématographique, nous nous demanderons alors dans quelle mesure elle est susceptible de produire des effets spéciaux qui puissent valoir comme des figures de style.

Nous analyserons alors à partir de l'exemple précis de la filmographie de Tim Burton l'évolution de l'usage des effets numériques dans l'économie des récits merveilleux. À travers l'examen des films *Edward aux Mains d'Argent* (*Edward Scissorhands*, 1991), *Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005) et *Alice au Pays des Merveilles* (*Alice in Wonderland*, 2010) nous verrons comment l'auteur a procédé une appropriation cinématographique de l'imagerie informatique, particulièrement par son goût pour les *effets inactuels* mais également comment celle-ci lui a permis de renouveler son propos, quant à l'identité du héros et la complexification du jeu en miroir des mondes qu'il présente.

# Première Partie :

## Le merveilleux au cinéma

*« Et bien moi je soutiens, au contraire, que les vraies actualités ne sont pas les vues des frères Lumière mais que ce sont les films de Georges Méliès. »*

Guillaume (Jean-Pierre Léaud) in *La Chinoise* (Jean-Luc Godard, 1967)



## I- Les genres narratifs

Pour définir ce qu'est un film merveilleux, il est nécessaire de définir, au préalable, ce que nous entendons par le terme de *fantasy* en tant que genre de récit. À cet effet, nous distinguerons ce que la critique, les sciences humaines et l'herméneutique nomment un « genre » de récit. Nous dégagerons les fonctions psychologiques, sociales du genre et son mode de manifestation, c'est-à-dire la signification des récurrences typologiques, à travers les œuvres singulières. Enfin nous examinerons ce que nous nommons le merveilleux au cinéma. C'est-à-dire que nous mettrons en évidence ce qui distingue le récit cinématographique des autres types de récit ainsi que le contexte de sa classification générique en prenant en compte l'évolution du mode de production et du type de réception de l'œuvre narrative. Nous verrons ainsi que le terme recouvre trois genres distincts en fonction d'une parenté sémantique : le fantastique, la science-fiction et la *fantasy*.

# 1- Une notion problématique : propédeutique à l'étude du genre narratif

Nous entendons généralement par l'expression « *film de genre* », un récit stéréotypé tant quant à ses thèmes, sa composition que dans son mode d'adresse au public (les sentiments qu'il entend susciter chez son spectateur). Les films apparentés au genre merveilleux (la *fantasy*, science-fiction et fantastiques) sont, à juste titre, pris à partis par ce jugement, souvent dépréciatif, l'associant à un divertissement populaire voire puéril (c'est-à-dire pour spectateur sans qualification culturelle). Ce jugement nous met, cependant, sur la voie du problème spécifique à l'étude systématique d'œuvres d'art comme le récit, pour dégager un genre : la conciliation de sa dimension singulière et créatrice avec celle de son intelligibilité générale. Nous dégagerons dans un premier temps les problèmes épistémologiques que posent les classifications d'objets culturels en genre et espèce et particulièrement celles des récits et la méthode que nous adopterons pour y répondre.

## a- Amphibologie du critère de classification

Les difficultés méthodologiques suscitées par le genre en esthétique rejoignent le problème de la classification des œuvres poétiques<sup>15</sup>. Celui-ci est aussi vieux que *La Poétique* d'Aristote : il est à la fois l'objet des critiques esthétiques, des historiens de l'art comme des diverses sciences humaines et, plus particulièrement, de la linguistique, la sémiologie et la narratologie. Ce problème consiste principalement en la justification du choix du critère déterminant auxquels sont subordonnés les autres propriétés d'une œuvre. Ce choix du critère déterminant relève d'une décision normative et non simplement d'une opération descriptive.

---

<sup>15</sup> Nous prendrons soin de ne pas réduire le terme de poétique à celui de littérature lyrique en adoptant le sens étymologique et esthétique du terme, c'est-à-dire celui de *poièsis*. La poétique désigne alors une activité créatrice d'artefacts, les œuvres, création relevant de l'imagination d'un auteur particulier dans le contexte d'une société qui a son histoire et en vue d'un public déterminé. Les œuvres, distinctes des outils techniques et des objets naturels, sont évaluées par un jugement de goût social et culturel, la critique. En ce sens, une œuvre a diverses matières d'expression possibles, un film est une production poétique audiovisuelle, un tableau est une production poétique visuelle et une symphonie audible. Comme nous le verrons, peu après, la poétique désigne également pour Aristote un mode du discours s'opposant au mode démonstratif.

Chez Aristote ce sont les différences de l'action racontée qui constituent l'essence de tous les récits. Les autres critères (syntaxiques ou verbaux) selon lesquels seront regroupées ou exclues les diverses œuvres poétiques sous une dénomination générique sont alors des qualités secondes de l'action racontée. L'action racontée est donc à la fois une propriété d'un récit déterminé et la propriété essentielle de tout récit, une propriété sans laquelle les autres propriétés n'existeraient pas. Le Stagirite confond ainsi la description des propriétés des récits concrets, le *genre historique*, et une définition normative du récit (ce que doit être le récit), le *genre théorique*. Ainsi peut-il instituer une définition générale du récit sous laquelle est subsumée la multitude des narrations concrètes, mais également une hiérarchie esthétique entre les diverses histoires. Selon Genette, la nomenclature aristotélicienne des modes de narration en épopée, parodie, tragédie et comédie n'est cependant pas absolue. Elle dépend d'une définition normative du récit en général, définition située dans une culture particulière et à une époque déterminée. Celles-ci doivent donc être dégagées afin d'en saisir la pertinence.

Le problème de la théorie des genres repose surtout sur le statut du critère par lequel nous pourrions établir cette classification des œuvres ainsi que sur le statut de la typologie que nous en déduisons. En effet, le critère est à la fois descriptif et normatif et donne au genre une double dimension historique et théorique. Il nous ramène à une interrogation sur la possibilité de conciliation de l'universel et du singulier en matière de productions culturelles. Cette interrogation rejoint la problématique épistémologique des sciences humaines : le cercle vicieux méthodologique présupposé par une science dont l'objet qu'elle étudie comprend le sujet l'étudiant. La théorie du genre poétique est-elle donc condamnée à l'alternative exclusive d'une classification atemporelle abstraite ou d'une chronologie sans synthèse des divers récits ? Comment concilier *genre historique* et *genre théorique* ?

## b- Le genre historique et le genre théorique

Une pure taxinomie morphologique, comme l'énumération des *attitudes de mise en forme fondamentales* présidant à la composition des diverses œuvres individuelles de Goethe dans ses *Notes et Dissertations pour servir à l'intelligence du « Divan occidental-oriental »*, présente l'avantage de réunir les récits en groupes distincts comme des degrés d'une même totalité intelligible. Mais, cette entreprise classificatoire tend à l'achronie et réifie les œuvres d'art. Elle oublie que le récit est composé par des auteurs dans une certaine situation, héritant d'une tradition culturelle déterminée pour un public présent ou à venir (la postérité), et le réduit ainsi un ensemble des contraintes sémiotiques et narratives closes sur elles-mêmes. L'inscription des œuvres dans une histoire et un contexte socioculturel déterminés est oblitérée au profit d'un modèle formel et statique d'intelligibilité commune.

À cet égard, l'analyse morphologique des contes par Propp est, sans doute, le meilleur exemple de la théorisation extrême du genre. La formalisation de divers contes suivant ses unités sémantiques, les *fonctions*, et leur succession, mène l'auteur à l'affirmation de l'existence d'un seul conte originel sous diverses versions. Dans la première partie de son ouvrage *La Morphologie du Conte*, Propp met en exergue l'insuffisance de l'interprétation génétique de la sociologie positive et son caractère secondaire relativement à l'interprétation structurale.

« Faire remonter le conte jusqu'à la réalité historique sans examiner les particularités du récit en tant que tel, conduit à des conclusions erronées, malgré l'énorme érudition des chercheurs qui s'appliquent à cette tâche. (...) L'étude structurale de tous les aspects du conte est la condition nécessaire de son étude historique. L'étude des légalités formelles prédétermine l'étude des légalités historiques. »<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Cf. Vladimir Propp in *Morphologie du Conte*, chapitre I : Historique du problème, Editions Seuil, 1970, p. 24-25.

## §1 : Le folklorisme ou le genre historique extrême

Cette objection aux méthodes positivistes des sciences humaines est parfaitement applicable aux classifications historiques des folkloristes comme Aarne et Thompson (et plus tard Paul Delerue et Marie-Louise Ténèze) qui représentent l'extrême de la définition du genre historique du conte. Leurs recherches reposent toujours sur une énumération de divers contes, regroupés et assimilés selon le seul critère de la ressemblance de certains épisodes composant un conte primitif. Mais nous ne savons pas pourquoi lesdites propriétés ont été privilégiées par rapport au reste de chaque caractère du texte sinon pour justifier une fonction rituelle et sacrée préalable, assignée au récit merveilleux par ses postulats sociologiques pour qui les contes parlent surtout de l'économie du groupe, des rapports de classes et des rapports de l'individu au Tout social.

Les hypothèses folkloriques reposent sur un travail préliminaire de collectes de versions orales et écrites de récits. Celles-ci sont appréhendées comme des faits désolidarisés de leur visée moralisatrice. La méthode suit en cela le précepte durkheimien qui est de considérer le fait social comme une chose à décrire. Une fois ce corpus énuméré, les divers contes sont classés par genres et espèces et disposés dans une hiérarchie les uns par rapport aux autres pour déterminer un ordre global d'antécédent à conséquent entre eux. Sachant que cette classification ne renvoie pas à une réalité spirituelle éternelle et universelle mais à un mode d'appréhension relatif et humain de ces produits culturels qui soit le plus efficace possible. La classification folklorique ne cherche donc pas nécessairement l'essence du conte et admet une situation plurale à la base de sa mise en ordre.

Les études folkloriques du début du XX<sup>ème</sup> recueillirent des versions orales de *contes-types*, pour les ordonner et en faciliter l'étude des propriétés communes et différentielles. Tel est l'objectif de la *Classification d'Aarne-Thompson* qui en a recensé 2340 servant de banque de données aux études folkloriques les plus récentes comme celles de Marie-Louise Ténèze et de Paul Delarue<sup>17</sup>. Cette classification est un instrument d'analyse, en ce sens, on peut la désolidariser de la recherche du conte originel à laquelle elle était initialement destinée. La classification Aarne-Thompson présente huit genres

---

<sup>17</sup> Cf. Paul Delarue et Marie-Louise Ténèze, *Le Conte populaire français*, Editions Maisonneuve et Larose, 1995.

principaux ou *contes-types* selon leurs thèmes qui se subdivisent en plusieurs espèces (Cf. tableau ci-joint p. 38-39)

Si la psychanalyse voyait dans la libido la signification du sens figuré du conte en deçà de l'explication morale d'un sens propre conscient, la sociologie et le folklore expliquent ce sens figuré par le phénomène de sacré opposé au sens propre moral qu'offre son appréhension profane. Ainsi un folkloriste comme Pierre Saintyves dans *Les Contes de Perrault, les Récits parallèles* ne s'attache pas à la signification littérale des *Contes de Perrault*, et ni à son sens moralisateur officiel. Il procède en trois temps<sup>18</sup> :

- Il fait une description objective de la trame principale (qui fait quoi comment pourquoi où et quand)
- Sur le critère d'une ressemblance générale, il établit une observation comparée de ladite intrigue avec un corpus d'autres contes ou mythes plus archaïques, plus modernes et d'autres pays. L'observation comparée repose sur les cinq canons de la méthode inductive : la méthode de concordance, la méthode de différence, la méthode de concordance et de différence réunies, la méthode des résidus et la méthode des variations concomitantes (privilegiée ici en raison de l'impossibilité d'une expérience directe). L'observation des variations concomitantes lui permet d'identifier les moments récurrents de toutes les trames qui valent comme causes du phénomène merveilleux.
- Il explique enfin ces causes en les rapportant à des pratiques rituelles concrètes pour confirmer sa position théorique ritualiste.

---

<sup>18</sup> Cf. Pierre Saintyves, *Les Contes de Perrault et les Récits parallèles*, Editions Robert Laffont, 1990.

# La classification Aarne-Thompson

## **I- LES CONTES D'ANIMAUX**

- a- Animaux sauvages
- b- Animaux sauvages et domestiques
- c- Hommes et animaux sauvages
- d- Hommes et animaux domestiques
- e- Animaux domestiques
  - f- Oiseaux
  - g- Poissons
  - h- Autres

## **II- LES CONTES MERVEILLEUX**

- a- Adversaires surnaturels
- b- Epoux ou parents surnaturels
- c- Tâches surnaturelles
- d- Aides surnaturelles
- e- Objets magiques
- f- Force et savoir surnaturels
- g- Autres

## **III-LES CONTES RELIGIEUX**

- a- Récompense et punition divine
- b- Révélation de la vérité
- c- Homme au Ciel
- d- Homme promis au Diable
- e- Autres

## **IV-CONTES-NOUVELLES**

- a- Le héros épouse la princesse
- b- L'héroïne épouse le prince
- c- Preuves de fidélité et d'innocence
- d- Mégère apprivoisée
- e- Bons préceptes
- f- Actions et paroles rusées
- g- Du destin
- h- Voleurs et assassins
- i- Autres

## **V- CONTES DE L'OGRE OU DU DIABLE DUPE**

- a- Contrat de travail
- b- Contrat entre homme et Diable
- c- Pari entre homme et Diable
- d- L'homme tue ou blesse l'Ogre
- e- Ogre effrayé ou intimidé
- f- L'homme dupe le Diable
- g- Âmes sauvées du Diable

## **VI-LES CONTES FACETIEUX**

- a- Histoires de fous
- b- Histoires de couples
- c- Histoires d'une femme
- d- Histoire d'un homme
- e- Badineries sur le clergé
- f- Histoires sur d'autres classes sociales
- g- Menteries

## **VII- LES CONTES A FORMULE**

- a- Formules sur les objets, d'animaux, les nombres ou les noms
- b- Formules sur la mort
- c- Formules sur l'alimentation
- d- Formules sur d'autres choses

## **VIII- AUTRES CONTES**



Prenons l'exemple du conte *Les Fées*. Il s'agit de l'histoire de deux sœurs l'une bonne et belle, l'autre mauvaise et vilaine. La première rencontre une pauvre et lui rend service, il s'agit d'une fée qui la récompense par le don magique de rire des diamants et de pleurer des perles, aussi trouve-t-elle un prince. En revanche, la vilaine qui a appris cela, cherche cette pauvre pour feindre la bonté, mais elle rencontre une princesse dans l'embarras et la méprise. Or il s'agit de la même fée sous une autre apparence qui la maudit en conséquence. La méchante est condamnée à cracher des crapauds et des serpents, personne ne l'épousera.

Au moyen de la classification Aarne-Thompson, ce thème est mis en rapport avec le conte slave, *Le Pleur des perles* et deux contes des frères Grimm, pour dégager les caractères constitutifs qui sont la cause de l'effet qu'est cette intrigue merveilleuse. Une fois ce travail de comparaison opéré, Saintyves explique qu'il y a causalité entre ces caractères généraux et l'intrigue en raison de témoignages des rites et croyances du Nouvel an dans les Pyrénées. Ainsi ce conte dont le sens est apparemment merveilleux et divertissant renvoie en réalité à la description d'une ancienne cérémonie religieuse dans la tradition agraire indo-européenne. En croyant inculquer les valeurs morales explicitées dans ce conte nous faisons mémoire de ce rythme de vie païen aujourd'hui oublié. *Les fées* ne sont pas une illustration de préceptes moraux : la gentille se comporte bien donc elle pleure des perles, la méchante se comporte mal donc elle crache des crapauds. Le conte correspond plutôt à la description d'un rite qui a vraiment eu lieu, un rituel d'allégeance aux fées, c'est-à-dire à des divinités sylvestres.

Ainsi les folkloristes favorisent une définition historique du genre du récit s'ancrant dans une pratique socioculturelle déterminée.

## §2 : La morphologie ou le genre théorique extrême

À l'inverse *La Morphologie du conte* de Vladimir Propp définit le genre fictionnel du conte de manière théorique. Il préconise l'emploi d'une méthode structurale inspirée de la linguistique générale dont le fondateur est Saussure. Le Russe prétend établir une nomenclature rigoureuse des contes de fées. Il reconnaît une fonction rituelle mais pense que le sens de ces récits ne consiste pas tant dans la désignation d'une réalité objective et historique. Selon Saussure, la signification d'un terme dépend du rapport du signifiant (la série de sons qui composent le monème) et du signifié (ce à quoi les sons

renvoient). Rapport qui n'est pas naturel mais culturel et conventionnel. La signification n'est pas un phénomène déterminé par le rapport d'un signe particulier à l'objet réel qu'il signifie, ni même à l'idée de celui-ci. La signification d'un terme provient d'un double rapport : celui du signe particulier en opposition réciproque avec les autres signes, et comme composant du Tout du langage. De même, le sens du conte réside dans sa structure pour Propp. C'est pour cette raison que, dans la première partie de son ouvrage, *Historique du problème*, l'auteur fait une rapide mise au point à propos des récents critères de classifications des contes en vue de dégager des significations communes à diverses de ces productions culturelles. Sa méthode, exposée dans la seconde partie, sera la description des propriétés de la forme des contes. Mais auparavant il a rejeté une classification dont la division des genres et des espèces de récits se fonderait sur des catégories thématiques. Ainsi récuse-t-il la typologie de Miller et de Volkov car elle implique une description des différences des sujets dont traite une histoire.

Or si l'on classe les contes selon le sujet, Propp pense que la sélection du caractère discriminant sera nécessairement arbitraire. On ne fait pas la différence entre la qualité définissant une espèce de conte par opposition à une autre dans un même genre d'histoire et la qualité accidentelle non pertinente. De fait, on n'arrive pas à établir une hiérarchie entre les thèmes archétypaux et les variantes. La distinction entre différence spécifique et différence numérique des divers contes est insuffisante. En choisissant de comprendre les contes en fonction de leurs thèmes, la classification est sujette à une infinité de subdivisions ou, à l'inverse, à une infinité de regroupements. Il démontre ainsi la partialité de la méthode de l'école finnoise dont Aarne est le représentant. Celui-ci s'inspire par trop de la méthode de regroupement et division zoologique et botanique qui ici sera artificielle car il n'y a aucun critère objectif permettant de différencier une nouvelle espèce de conte d'une variante subordonnée<sup>19</sup>.

Propp conçoit la thèse de Veselovski comme une juste intuition vers l'analyse structurale, cependant, elle est encore grevée d'un atomisme logique qui induit en erreur. À l'étude des sujets, Veselovski ajoute l'étude d'une division supplémentaire dans la description des contes, une division plus élémentaire, la référence aux motifs. Les motifs sont les composants du sujet, ce qui signifie qu'un même motif peut se

---

<sup>19</sup> « Les travaux de cette école se fondent sur une prémisse inconsciente, selon laquelle chaque sujet est un tout organique, qu'on peut détacher de la masse des autres sujets et étudier tout seul. » Cf. Propp, *La Morphologie du Conte*, op. cit., p. 17.

retrouver dans des sujets distincts, agencé d'une manière différente. Il analysera donc les sujets selon les diverses règles d'association de motifs élémentaires qui eux ont une valeur constante, sont absolument simples. Propp reconnaît que pour comprendre le sujet comme totalité, et donc finalement le sens d'un conte, il est nécessaire d'en décrire la Forme. L'auteur propose donc d'établir une morphologie du conte, c'est-à-dire un discours sur l'unité simple qu'est la forme (en grec *morphè*) du conte en tant que Tout par une description des diverses parties qui le composent, ces éléments que sont les motifs.

Toutefois, en aucune manière, les motifs ne sont des tous eux-mêmes, ils ne sont jamais isolables totalement. Ce sont des unités diacritiques, de même qu'en linguistique, Saussure écrivait que les phonèmes ne font pas sens par eux-mêmes mais au sein d'un monème. Le son gagne une valeur sémantique dans un système différentiel comme l'étoile est isolable de par sa relation avec les autres astres, chacun étant au sein d'une même constellation dont la figure totale n'est jamais vue pour elle-même. C'est en tant qu'ils composent une structure générale, un sujet, que les motifs élémentaires se différencient les uns des autres. S'il existe un rapport indéniable entre les valeurs variables et les valeurs constantes dans un conte, celles-ci ne sont pas des réalités, ce sont justement des valeurs. C'est pour cette même raison que l'auteur reproche à Veselovski de ne pas justifier rationnellement la manière dont il isole les valeurs variables et les valeurs constantes composant le conte et souligne le caractère partiel de ses descriptions<sup>20</sup>.

La morphologie étudie donc les rapports entre valeurs constantes et variables qui font l'unité d'un conte. Les attributs, les noms, le nombre d'individus occupant la sphère actantielle de tel personnage peuvent changer, en revanche dans tout conte, il demeure une qualité fondamentale par laquelle on peut en faire une description générale. Ce n'est pas le motif car le terme demeure trop connoté historiquement, mais la *fonction* du personnage. Propp distingue ici fonction (ou narratème) et action. La fonction est un terme qui évite la dichotomie d'une étude de la narration à partir de l'identité subjective ou à partir des circonstances objectives de sa réalisation. Contrairement à l'action qui ne peut être réalisée que par un agent, l'étude de la fonction est indépendante du personnage qui l'accomplit. L'action est un terme qui a une

---

<sup>20</sup> « Dans l'étude du conte, la question de savoir ce que font les personnages est seule importante ; qui fait quelque chose et comment il le fait, sont des questions qui ne se posent qu'accessoirement. » Cf. Propp, *Ibidem*, p. 28.

connotation téléologique, mettant en rapport une intention subjective et une réalité objective. L'action se traduit au moyen d'un verbe transitif présupposant l'usage d'un adjectif qualificatif et d'un substantif. Elle ne peut être réalisée que par quelqu'un pour quelque chose. L'étude de la fonction, au contraire, est indépendante du personnage qui l'accomplit. La fonction n'est pas l'effet d'une volonté subjective, ce n'est pas l'accomplissement d'une intention intérieure et d'un projet et d'une délibération psychologique préalables. Elle sera donc désignée non par un verbe conjugué par un substantif descriptif qu'on abrégera par une lettre, exactement comme la fonction dans la logique des prédicats.

De surcroît, la fonction ne se comprend individuellement que selon sa situation dans le contexte par rapport aux autres fonctions. Dans deux contes différents où se passe à un moment une action apparemment ressemblante, d'un point de vue morphologique la relation avec les autres fonctions peut changer sa signification. Par exemple, Propp dans le chapitre IV, intitulé « Les assimilations. La double signification morphologique de la même fonction », montre que sur le seul critère de l'action, il est très possible de confondre les fonctions D, E et F respectivement *première fonction du donateur, réaction du héros, réception de l'objet magique* avec les fonctions H, J et K, respectivement *combat, victoire, réparation*. Sur deux contes semblables sur le plan d'une action, le savant ne saura distinguer l'épreuve imposée par le donateur et le combat contre l'adversaire et, à moins d'avoir recours au critère de la fonction, sa classification sera partielle.

La *fonction* est donc l'action d'un personnage mais définie du point de vue de sa signification dans le développement de l'intrigue et non une intention psychologique de l'agent par exemple. De surcroît, tout conte est composé d'un nombre de fonction qui est limité. Comment ordonner les fonctions une fois qu'elles sont isolées ? Selon Propp, les diverses fonctions n'ont pas un ordre fortuit mais sont en relation de succession, il y a une relation d'antécédent et de suivant. Or cet ordre de succession des fonctions est identique dans tous les contes. De fait, on peut procéder à un groupement par genres et par espèces, sur le critère de propriétés structurales semblables. Les différents contes où se succèdent les mêmes fonctions peuvent être désignés comme appartenant au même type. Une telle classification selon la description et la sélection de caractères déterminants, mène Propp à la conclusion qu'il est impossible que les fonctions soient réparties selon des axes s'excluant réciproquement. En d'autres termes tous les contes

possibles sont les combinaisons ou les subdivisions d'un même type de structure (comptant au maximum 31 narratèmes).

Si les éléments constants sont au nombre de 31, un conte néanmoins peut compter au maximum 150 éléments distincts. Les fonctions se combinent avec des éléments variables selon le contexte historique et géographique dans lequel les contes sont présentés. L'auteur relève deux éléments formels : les uns qui font des liaisons entre les fonctions, les autres qui présentent des motivations. Toutefois, le seul critère formel de la fonction n'évite pas l'assimilation de certaines fonctions avec d'autres (exemple du Héros éprouvé par le Donateur confondu avec l'affrontement). De surcroît les fonctions se répartissent différemment selon un nombre limité de rôles opposés réciproquement composant les sphères actantielles. Chaque fonction peut correspondre à un personnage, mais la plupart du temps soit plusieurs fonctions peuvent être regroupées sous un même personnage, soit une même fonction peut concerner plusieurs personnages distincts. Propp présente sept rôles entre lesquels se répartissent les fonctions :

- L'Agresseur
- Le Donateur
- L'Auxiliaire
- La Princesse et son Père
- Le Mandateur
- Le Héros
- Le faux héros

Ceux-ci forment une structure actantielle comparable à celle que décrit Greimas<sup>21</sup> où chaque pôle d'action n'est pas isolable pour lui-même, mais se comprend en opposition et corrélation avec un autre. La description des fonctions amène Propp à démontrer qu'il n'existe qu'une seule structure, un genre commun, dont tous les contes sont des variantes.

ABC↑DEFG ( { HJK↓Pr-Rs°L } ∪ { LMJNK↓Pr-Rs } ) QExTUW

---

<sup>21</sup> Greimas distingue six types d'agent dans la narration classique : le Sujet (le Héros) ; l'Objet (la Princesse) ; l'Opposant (l'Agresseur) ; l'Auxiliaire ; le Destinataire (le Père) ; le Mandateur. Cf. Julien Greimas, *Du Sens : essais de sémiotique*, Editions du Seuil, 1970.

Mais pour ce faire, au chapitre 9 de son livre, il doit corrélativement mettre en évidence un processus de différenciation entre diverses espèces de contes expliquant la distinction de l'agencement de leurs fonctions et des autres éléments formels. Il est contraint de présupposer des fonctions incompatibles entre elles, des fonctions appariées qui ne peuvent se rencontrer qu'exceptionnellement dans une même séquence. Ces paires incompatibles sont (HJ) et (LM) Ainsi il distinguera quatre espèces distinctes à partir du même genre premier :

- L'espèce qui comprend (HJ)
- L'espèce qui comprend (LM)
- L'espèce qui comprend (HJ) et (LM)
- L'espèce qui ne comprend ni (HJ) ni (LM)

Dans l'article « La transformation des contes merveilleux », Propp met en exergue une possible application génétique de la méthode morphologique. Il distingue deux théories quant à l'appréhension de ressemblances dans deux contes. L'une pour qui la ressemblance est celle des sujets (l'Ecole Finnoise et la classification Aarne-Thompson) : il y a une ressemblance d'objets, de thèmes et non des modes d'énonciation, des parties constitutives du discours. Cette théorie ne peut donc nous amener à conclure à un lien génétique entre l'une et l'autre version. En revanche, l'autre théorie étudiant les ressemblances morphologiques permet, à partir d'éléments formels communs, de comprendre les différences dans un ordre génétique, du plus simple au plus complexe. La Forme permet d'étudier l'évolution de présentation des éléments variables, de déterminer entre deux contes ressemblants, lequel est la cause de l'autre, lequel la version dérivée.

Outre les circonstances réelles extérieures propres à la situation géographique, l'histoire et l'économie, soit le milieu de vie de chaque groupe relatant ces contes, Propp pose quatre critères d'antériorité d'une version sur une autre (deux se rapportant aux changements des parties du conte, deux se rapportant à ceux du Tout) :

- L'interprétation merveilleuse des parties du conte prime sur l'interprétation rationnelle.
- L'interprétation héroïque des parties prime sur l'humoristique.
- L'application logique de la forme globale prime sur l'incohérente.
- La forme internationale prime sur la régionale.

À l'aune de ces quatre principes, le folkloriste énumère les 20 types de modifications élémentaires qui expliquent les changements des versions issues d'une même souche structurelle.<sup>22</sup>

Cette analyse génétique se justifie par la méthode linguistique : après avoir étudié la forme anhistorique du conte comme langue, il en étudie l'histoire des versions, sa réalité de parole. Toutefois, sa méthode linguistique est indéniablement grevée de postulats biologiques.<sup>23</sup> *La morphologie du conte* est comme l'anatomie descriptive : l'étude statique de la structure du conte. En revanche, cet article est plutôt une phylogenèse : elle s'intéresse aux lois d'évolution du conte donc à sa dynamique<sup>24</sup>.

Ces deux définitions du genre sont cependant extrêmes. Ce que l'on appelle communément les films de genre dans le classicisme hollywoodien et les *serials* (les policiers, les films d'horreurs, les comédies musicales, les films fantastiques, les westerns et les films de *fantasy*...) sont des œuvres singulières, certes, mais dont la typologie narrative est très uniforme autorisant des regroupement génériques. L'intrigue des films fantastiques, par exemple, présente les mêmes actions qui ont les mêmes issues accomplies par les mêmes types de personnages, les mêmes interactions, les mêmes circonstances, les mêmes motifs et projets. La réalisation et le montage sont linéaires et obéissent à ce que Metz nomme *la grande syntagmatique*<sup>25</sup>. De surcroît, pour les produire, les studios gardent souvent une même équipe technique (décorateur, chef opérateur, prise de son) et les mêmes acteurs<sup>26</sup>. Dès lors, au sein du même genre, les divers films paraissent interchangeables. Selon les présupposés structuralistes ce sont ces régularités qui nous permettent d'apprécier ou non une œuvre singulière.

---

<sup>22</sup> Les 20 modifications sont les suivantes. La réduction, l'amplification, la déformation, l'inversion, l'intensification et l'affaiblissement. La substitution interne, la substitution réaliste, la substitution confessionnelle, la substitution archaïque, la substitution littéraire, les modifications stylistiques du conteur et la substitution d'origine inconnue. L'assimilation interne, l'assimilation réaliste, l'assimilation confessionnelle, l'assimilation par superstition, l'assimilation littéraire et l'assimilation archaïque.

<sup>23</sup> Sauf que dans l'expérimentation biologique de changements partiels, comme l'explique Canguilhem dans *La Connaissance de la vie*, l'organisme changeant de configuration totalement toute chose n'est pas égale par ailleurs.

<sup>24</sup> « Ce sont donc les parties constitutives qui se prêtent le mieux à une comparaison. En zoologie, cela correspondrait à une comparaison de vertèbres avec des vertèbres, de dents avec des dents, etc. En même temps les formations organiques et le conte présentent une grande différence qui facilite notre tâche. Alors que là, le changement d'une partie ou d'un trait entraîne le changement d'un autre trait, dans le conte chaque peut changer indépendamment des autres. » Cf. Propp, *Morphologie du conte*, op. cit., p. 174-175.

<sup>25</sup> Cf. Christian Metz, *Langage et cinéma*, Editions Albatros, 1977.

<sup>26</sup> Comme nous le verrons ultérieurement avec les films produits par la firme américaine *Universal* et la firme anglaise de la *Hammer*, puis dans la filmographie de Tim Burton.

Les analyses structurales de la morphologie et de la narratologie sont efficaces quand il s'agit d'expliquer les œuvres dont les intrigues ont une faible capacité de variation et conservant les paradigmes narratifs hérités de la tradition (comme les contes de fée). Leurs modes de classification sont pertinents pour l'étude des œuvres merveilleuses auxquelles nous nous attacherons, mais insuffisants pour dégager le sens de chaque œuvre particulière. En effet, un genre purement théorique et abstrait rend incompréhensibles les phénomènes d'hybridations, d'évolution générique tant par l'apport stylistique propre à l'auteur que par le progrès moral des spectateurs qui reçoivent une œuvre. Dans le cadre de notre étude, sur le caractère métaphorique des effets spéciaux et l'apport de l'imagerie numérique dans cette poétique, nous verrons que certains réalisateurs usent du potentiel numérique et des nouvelles techniques pour rendre hommage à des techniques antérieures dans l'histoire du cinéma<sup>27</sup>. Cette inscription dans l'histoire du cinéma, cette dimension intertextuelle, passerait pour un simple effet de surface pour une analyse exclusivement morphologique. Si l'on ne fait qu'appliquer les théories génériques à partir des postulats structuraux de Propp ou de Greimas, comme le fait l'analyse sémiologique de Metz, on réduit ces films à ceux des genres classiques.

Par exemple, il est indéniable que les films de Terence Fisher des années 1960 pour la Hammer comme *Le Cauchemar de Dracula* (*Horror of Dracula*, Terence Fisher, 1958), *Dracula : Prince des ténèbres* (*Dracula : Prince of Darkness*, Terence Fisher, 1966)... peuvent être catalogués comme des films fantastiques au même titre que les films de Tod Browning de la *Universal* durant les années 1930. Néanmoins, ce faisant nous manquerions le fait que ces films « savent » qu'ils peuvent être classés de la sorte. Par là, ces films ne peuvent être réduits qu'à une application particulière de paradigmes formels, dont la variation tient davantage à un contexte d'énonciation qu'à la structure du texte. Dès lors, nous manquerions l'usage original que font leurs auteurs des configurations cinématographiques desdits genres pour aborder de nouveaux thèmes et leur dimension intertextuelle fondamentale présupposant l'inscription de toute structure de signification elle-même, dans une histoire.

Inversement, l'énumération empirique des diverses œuvres selon leur ordre de succession chronologique et leur pays d'émergence, voire leur fonction idéologique dans

---

<sup>27</sup> Cf. *Infra* p. 294-299.



l'économie d'une société donnée, ne permet pas de dégager une identité générale commune à diverses œuvres mais, au mieux, des ressemblances statistiques. Le critique italien Benedetto Croce soutient ainsi que le genre est une détermination purement artificielle à la mesure du seul critique. Ce dernier impose une norme de classification à une œuvre individuelle qui bride la qualité créative de la production artistique de l'auteur et la confine à l'académisme. La norme générique de la critique tend à assimiler, après coup, l'étrangeté provoquée par la réception de la pure innovation esthétique et en perd la vigueur caractéristique. Croce prétend ainsi qu'il n'y a de création esthétique véritable que dans l'expression d'une singularité inclassable et, partant, dans la négation de toutes ces déterminations génériques. « *Tout véritable chef-d'œuvre a violé la loi d'un genre établi, semant ainsi le désarroi dans l'esprit des critiques, qui se virent dans l'obligation d'élargir ce genre...* »<sup>28</sup>

L'objection qu'on pourrait formuler à cela est qu'une œuvre n'est jamais complètement idiosyncratique mais que la critique des règles paradigmatiques qu'elle soulève n'a de sens esthétique que par la reconnaissance implicite desdites règles. Dans le cas contraire, le « chef-d'œuvre » serait tout simplement absurde. Comme le soutenait le critique Tzvetan Todorov : « *La transgression, pour exister comme telle, a besoin d'une loi qui sera précisément transgressée.* »<sup>29</sup> C'est ce que nous nommerons par après la dialectique de la conservation et de l'innovation propre au *style de traditionalité* présidant à la composition comme à la réception d'un récit. Dans le cas des genres du conte et de la *fantasy* qui nous occupent particulièrement, nous pouvons nous reporter à un semblable argument énoncé par Hans Robert Jauss dans l'article « La Littérature médiévale et la théorie des genres ». Ce dernier soutient que le genre des Nouvelles, que l'on a souvent nommé « contes populaires », qui vit le jour au Moyen-Âge, passe pour l'expression d'une liberté créative des plus débridée contrariant la définition aristotélicienne du récit. Pour cette raison, certains critiques les considèrent précurseurs du Nouveau Roman de la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, c'est-à-dire quasiment inclassable car reniant même la notion d'intrigue. Toutefois, elles n'en constituent pas moins un genre, elles répondent à des règles de production et de réception issues de la greffe de propriétés narratives d'autres genres préexistants. En

---

<sup>28</sup> Cf. Benedetto Croce, *Esthétique comme Science de l'expression et linguistique générale*, Editions Nabu Press, 2010.

<sup>29</sup> Cf. Tzvetan Todorov, *les Genres du discours*, Paris, Editions Seuil, 1978, p. 45.

définitive, si la création est un acte original de l'imagination, celui-ci n'est pas dénué de règles mais des règles à venir en interaction constante avec la réaction du public.

### c- La solution herméneutique

Le regroupement de diverses œuvres singulières de fiction tant orales, littéraires ou cinématographiques en genres de récits, la division de leurs ensembles, en espèces et types, ne sauraient s'établir à partir de l'énumération exhaustive celles-ci. De même, la description empirique de chacun de leurs caractères afin d'en relever les ressemblances particulières est une tâche infinie. La distinction qu'opère Todorov dans *l'Introduction à la littérature fantastique*, entre *genre historique* et *genre théorique* et le primat qu'il donne à ce dernier dans l'optique d'une critique rationnelle, sont donc pertinents pour nos propres travaux. Nous reconnaissons, dans une certaine mesure, le postulat méthodologique de l'analyse structurale des récits, selon lequel la notion de genre narratif est davantage déduit d'un modèle universel qu'induit à partir de cas particuliers. Toutefois, nous récusons la thèse selon laquelle ce modèle d'intelligibilité commune d'une œuvre ne ressorte que de lois mathématiques abstraites, et soit totalement atemporel.

Nous répondrons au problème du double statut du critère de classification en adoptant la méthode herméneutique telle qu'elle est appliquée par Ricœur dans son ouvrage *Temps et récit*, et particulièrement au tome II *La configuration dans le récit de fiction*. En effet, le philosophe français ne prétend pas résoudre le problème du rapport circulaire du genre théorique avec le genre historique de l'œuvre pour favoriser l'un ou l'autre parti, voire pour subordonner l'un à l'autre. Il fonde, au contraire, son étude sur la circularité de la compréhension historique et de l'explication logique d'une œuvre particulière<sup>30</sup>. La compréhension d'un film par le public situé dans un espace et un temps déterminés passe par l'explication universelle et vice versa, comme nous le verrons en dernière partie en exposant les trois niveaux de réception d'un récit.

Ainsi une œuvre est unique parce qu'elle s'inscrit dans une histoire culturelle commune et s'inscrit dans une histoire culturelle commune car elle est unique, de même qu'une parole particulière se comprend à l'aune des règles d'une grammaire commune

---

<sup>30</sup> L'auteur revendique en ce sens l'héritage de Jauss qui, dans *Esthétique de la Réception*, distingue entre une réception *compréhensive*, une réception *explicative* et une réception *historique appliquée*. Cf. *Infra* p. 388-391.

et anonyme qui, elle-même, n'existe pas hors cette actualisation déterminée qu'est la parole. Nous ne saurions comprendre une œuvre sans nous référer implicitement au genre duquel elle relève, et aux paradigmes composant sa typologie qui nous permettent d'expliquer notre jugement. Mais ces paradigmes eux-mêmes, les règles traditionnelles de production et de réception d'une œuvre, sont des moyens par lesquels nous dégageons la *déformation réglée* originale apportée par l'auteur, c'est-à-dire la manière dont tout à la fois celui-ci assume et détourne ces règles. Sinon l'œuvre ne serait soit qu'un exemplaire particulier d'un savoir-faire canonique, soit une création absurde.

La méthode proposée reçoit la circularité de la détermination du genre d'une œuvre, non comme vicieuse mais plutôt comme vertueuse. Elle nous permet de penser les phénomènes d'innovation sémantique comme les manifestations d'une intelligence et d'une intelligibilité du monde corrélatives qui sont proprement poétiques. Ce faisant, nous reprendrons, en l'élargissant, la définition aristotélicienne du récit comme mise en intrigue représentant une action. En effet, celle-ci comprend la dimension proprement temporelle de l'activité poétique narrative. Aussi exposerons-nous les instruments d'analyse qu'offrent la narratologie structurale de Greimas ou de Todorov, à l'aune de cette définition. Néanmoins, nous contesterons le postulat de la rigidité statique et du caractère synchronique de la structure générique d'un récit déterminé.

## 2- La mise en intrigue

Cette clarification méthodologique étant établie, nous pouvons nous mettre à la recherche du genre narratif lui-même. Or pour savoir ce qu'est le genre d'un récit, nous devons définir les éléments qui constituent tout récit en général. En vertu de notre choix méthodologique, nous adopterons l'analyse élargie de *La Poétique* d'Aristote que présente Ricœur dans *Temps et récit*. Nous verrons que toute narration est une mise en intrigue et constitue une médiation entre une action préfigurée, puis composée par un auteur pour un public auquel cette action est racontée. Nous caractériserons, par la suite, la mise en intrigue selon trois dimensions qui permettront d'établir des distinctions entre les groupes de récits particuliers : le thème, la composition et l'adresse. Puis, dans un dernier moment, nous distinguerons le récit de fiction et le récit historique.

### a- La discordance-concordance

La définition canonique du récit lui attribue deux caractères essentiels : il s'agit d'un discours à la fois imitatif et créatif. Le récit est l'imitation d'une action préexistante (*mimèsis praxeôs*). Mais il ne s'agit pas simplement d'une répétition passive, il est indissociablement un agencement artificiel de faits dépendant d'une opération synthétique directrice, la mise en intrigue (*muthos*)<sup>31</sup>. Une narration est une mise en intrigue représentative d'une action. En cela, elle se réfère à un monde praxique et se différencie de la poésie lyrique qui se réfère plutôt à une expérience pathologique de l'univers. Cependant, les modes de référence au monde du langage narratif et lyrique sont entremêlés selon Ricœur, et constituent la dimension poétique de la signification. Il infère cela des théories linguistiques de Benveniste plutôt que de celles de Saussure (ainsi il considère la proposition comme unité sémantique et non le monème). La différence entre le langage ordinaire et les langages poétiques et narratifs consiste dans le mode de référence au monde que chacun institue. La poésie et le récit usent d'un langage qui n'opère pas une référence descriptive mais métaphorique du monde. La narration nous parle d'une présence possible du monde, le « *comme si...* » d'une

---

<sup>31</sup> Le *muthos* est la partie centrale et directrice du récit selon Aristote mais il s'assortit également d'autres éléments composants : le spectacle, l'élocution, les pensées, les caractères et le chant.

présence indirecte et non d'une présence actuelle immédiate. La référence métaphorique est commune à toutes les formes d'expression artistiques.

Cette position suppose donc une mise en perspective des postulats structuraux, hérités du criticisme kantien, aux fondements des analyses sémiologiques et narratologiques. Certes celles-ci considèrent que le texte poétique, en l'occurrence le film, est un fait de langage distinct du langage ordinaire mais pas en fonction du mode de référence au monde. Pour les structuralistes, la signification poétique est hypothétique, elle ne dépend pas d'une référence intentionnelle à un horizon mondain extra-linguistique mais de principes purement linguistiques et culturels. C'est donc un phénomène répondant aux lois des rapports entre les propriétés synchroniques d'un langage et diachroniques du message. Greimas, à la suite de Jakobson, parle alors d'*illusion référentielle* du langage poétique qui, en réalité, ne parlerait que de lui-même. L'illusion référentielle est un phénomène par lequel le profane pense que la poétique et les arts se rapportent à un monde extérieur au même titre que le langage ordinaire.

Comme nous le démontrerons en seconde partie, l'étude sémiologique structurale de la signification et de la typologie des effets spéciaux, présente une limite quant au statut labile des *effets visibles* et *invisibles*, dépendant de ces présupposés linguistiques atomistiques<sup>32</sup>. Elle a une indéniable portée descriptive et explicative quoiqu'elle ne soit pas suffisante pour procéder à une interprétation de sens prenant en compte l'évolution historique d'un genre passant par des œuvres singulières et également l'évolution de la réception d'un texte. Elle est néanmoins efficace appliquée à des genres de textes morts ou extrêmement répétitifs. C'est pour cela qu'elle excelle dans l'analyse des contes et de la *fantasy*. La sémiotique et la narratologie formalisent une configuration narrative et son intelligence corollaire, mais en présupposent toujours nécessairement les expériences originales et ne s'y substituent jamais totalement. Cela nous permet de comprendre d'ailleurs les précautions méthodologiques que prennent les savants qui pratiquent ce type d'étude<sup>33</sup>. C'est pour cette raison que, dans la lignée de Ricœur, nous substituerons à la notion purement logique de *structure du texte*, celle de

---

<sup>32</sup> Cf. *Infra* p. 287-294.

<sup>33</sup> Todorov est plus nuancé que Greimas puisqu'il parle d'une distinction entre le sens poétique, le sens narratif littéral d'un texte et le sens allégorique, ce qui l'aidera à différencier le conte du fantastique. Néanmoins quoiqu'il affirme qu'il existe une référence narrative mais celle-ci n'ouvre pas le texte à une réalité extra-linguistique, c'est un jeu de paradigmes logiques.

*schéma de la mise en intrigue* impliquant une dynamique de l'intelligence créatrice de films comme de sa réception par le spectateur.

Nous soutiendrons alors que, dans un film, le récit et l'image opèrent une médiation qui est à la fois communicationnelle et référentielle. Ils représentent et transfigurent une réalité préexistante pour l'offrir à l'appréciation d'un public qui tirera un plaisir spécifique (la *catharsis*) de cette métamorphose de la réalité par cette imagination. Cependant, cette imitation ne constitue pas une déperdition ontologique, comme le veut une acception partielle de la *mimèsis* aristotélicienne parasitée par le rapport asymétrique du modèle à la copie chez Platon (dans les fameux livres III et X de *la République*). Au contraire, l'image et le récit apportent un supplément de signification à la réalité préexistante qu'ils imitent pour celui qui les comprend. C'est cette fonction pédagogique du récit de fiction qui faisait la différence entre la *poièsis* et l'*historia* selon Aristote dans *La Poétique* et que nous pourrions nommer à la suite de François Dagognet le *surcroît iconique*<sup>34</sup>.

Dès lors, nous insisterons particulièrement sur la dimension opérationnelle du terme de *mise en intrigue* que nous opposons au substantif plus statique d'intrigue. Cette distinction nous autorise à penser la narration comme une activité relevant de l'imagination humaine qui, à la fois, s'inscrit dans le temps et l'organise, donc, par conséquent, le tient à distance. Distance que nous nommerons par après le *différé* propre au récit cinématographique comme à son image en tant qu'elle est une *trace* de ce qui a été en tant que tel. Toutefois précisons que l'imitation de l'agir ne se confond pas avec l'agir mais, bien au contraire, met en exergue son étrangeté originelle et amplifie son sens en en suspendant l'acception quotidienne. Ricœur, dans l'ouvrage suscité, qualifie la trame narrative du récit de *discordance-concordance* : elle présente une action une et complète ayant un début, un milieu et une fin à travers divers événements partiels s'opposant les uns aux autres et constituant les péripéties.

L'unité du récit est téléologique, c'est-à-dire que la narration révèle sa signification globale en fonction de sa fin<sup>35</sup>. Toute narration s'élabore à partir d'une action principale qui a un début, un milieu et une fin (un nœud, une quête et un dénouement dans le cas du conte et du récit de *fantasy*). Cette action tendant à

---

<sup>34</sup> François Dagognet, *La Philosophie de l'Image*, Editions Vrin, 2000.

<sup>35</sup> Précisons, dès à présent, que la fin d'un récit n'est pas nécessairement la fin de sa diégèse c'est-à-dire de l'ensemble des événements racontés.

l'accomplissement d'elle-même, lie les différents évènements et les articule en leur donnant un sens total, irréductible à celui de la simple succession chronologique. L'acte de raconter consiste en une synthèse par l'imagination de faits hétérogènes, les épisodes, se succédant irréversiblement, mais desquels se détachent, finalement, un sens global rétrospectivement. C'est pourquoi Aristote écrivait que la supériorité de la fiction sur l'histoire venait du fait qu'elle n'exposait pas simplement les événements les uns à la suite des autres (comme le ferait une répétition purement mécanique) mais également les uns à *cause* des autres. La nécessité de ce sens établit une concordance à travers la discordance des épisodes et ainsi une réception intelligente, la fameuse *catharsis* aristotélicienne. Cette dernière suscite un plaisir pédagogique en mettant en tension deux dimensions de la vie mentale du spectateur : une dimension active, la reconnaissance du sens complet du récit, et une dimension affective issue du *pathos* provoqué par la surprise que chaque opposition des épisodes, chaque dissension, puisse, au final, mener à une harmonie.

#### b- Le thème, la composition et le mode d'exposition de l'intrigue

Nous étudierons cette forme de *discordance-concordance* commune à tout genre d'œuvre narrative, en nous aidant de trois critères de différenciation communément en usage dans une sémantique et une symbolique de l'action ordinaire et également adoptés par Todorov dans sa *Poétique* <sup>36</sup>:

- *L'objet de la représentation (quoi)* : l'action, ses circonstances, ses personnages, les interactions, les buts, les effets et les motifs. Il constitue ce qu'on nomme le critère sémantique, le thème de l'œuvre. Certaines récurrences thématiques entre divers récits nous permettent ainsi de penser des universaux sémantiques de l'imaginaire collectif traditionnel, des *images originelles* dans le sens bachelardien du terme.
- *Le moyen par lequel l'auteur représente l'action (comment)* : les codes de composition, les figures de style, la syntaxe, les rapports des divers éléments du récit entre eux d'un point de vue logique spatial et temporel.

---

<sup>36</sup> Cf. Tzvetan Todorov, *Qu'est-ce que le Structuralisme ? Tome 2 : Poétique*, Editions Seuil, 1973.

- *Le mode de représentation offert au spectateur (l'opsis ou pour qui) : adresse directe, adresse indirecte. Il s'agit de la dimension verbale ou communicationnelle du récit.*

Ainsi comprendre un récit, c'est, dans un second temps, pouvoir expliquer son plaisir à la réception et donc thématiser pour soi l'intelligence qui a fait concorder les divers éléments qui le composent pour produire cet effet. Quels sont ces éléments ? Comment ont-ils été agencés ? Pourquoi sont-ils agencés de cette façon ? Par cette voie analytique, le récepteur est à même de critiquer, c'est-à-dire de porter un jugement fondé, sur une œuvre particulière et de justifier son évaluation première de celle-ci. Ce faisant, il resitue ladite œuvre dans un contexte plus large et la *dé-singularise*, il la place dans une situation socioculturelle plus générale afin de déterminer à quel problème elle répond et de quelle manière<sup>37</sup>.

### c- Histoire et fiction : vérité et mensonge ?

« *Il faut préférer ce qui est impossible mais vraisemblable à ce qui est possible, mais n'entraîne pas la conviction.* »<sup>38</sup>

La mise en intrigue commune à tout récit se différencie en deux genres généralissimes, *l'histoire* et la *fiction*, selon que la narration prétend ou non se référer à une réalité empirique et à des traces établissant la véracité de ses dires, qu'elle soit véridique ou non. L'histoire n'est pas qu'informatrice, n'est pas qu'une transmission de données. Elle dépend aussi d'une activité de l'imagination, les événements passés rapportés sont sélectionnés, coordonnés et subordonnés à une trame générale, une théorie, qui est une construction originale de l'historien. Toutefois, la narration historique use des indices présents du passé raconté pour affiner, voire corroborer ses dires. Au cinéma, cette différence se retrouve dans l'opposition que nous établissons entre documentaires ou actualités et les films de fictions.

La télévision et ses diffusions en direct qui apparurent dans les années 1950, puis Internet dans les années 1990, introduisent de nouveaux modes de consommation et de conception de l'image qui troublent cette frontière. Ce sont des médias du *live* voire de l'hyperréactivité, et non pas du différé comme l'est l'image cinématographique. Sans

---

<sup>37</sup> Cf. *Infra* p. 388-391.

<sup>38</sup> Cf. Aristote, *Poétique*, Editions du Seuil, 1980, 1460a 25-30.



aller jusqu'à soutenir une théorie de la mystification aliénante par l'image, à l'instar de Guy Debord dans le traité situationniste *la Société du spectacle* (1973), aujourd'hui, nous tendons à oublier que les événements que nous regardons aux informations télévisées passent par la médiation d'une ligne éditoriale du fait de l'urgence événementielle qu'impose le direct tant à l'émission du message qu'à sa réception. Est-ce à dire que toute mise en intrigue est nécessairement une mystification ? Disons simplement que les documentaires et les actualités requièrent un type de composition et de réception plus averti (en vertu de principes éthiques et déontologiques) s'attachant à faire passer cette pseudo-immédiateté de la transmission de l'image par un protocole de recoupement des sources.

Les récits de fiction originels, en particulier les contes et les légendes, et par après les films de *fantasy*, respectent cette bipartition car ils racontent des actions merveilleuses accomplies par des héros hors du commun en un monde surnaturel et inhabituel. Ils séparent, dès lors, l'univers imaginaire de l'intrigue de la réalité familière au public. Néanmoins, le monde imaginaire n'est pas sans rapport avec la réalité empirique quotidienne. Même dans le merveilleux, se trouve un souci de véracité quoique indirectement, par exemple dans l'ajout de certains détails en rapport avec le contexte d'énonciation par le conteur. La référence ironique au caractère démodé de la robe de la Princesse dans *la Belle au bois dormant* de Perrault s'adresse au public du XVII<sup>ème</sup> siècle français et à la Cour où l'élégance et les tendances vestimentaires font la loi, par exemple. Ainsi en va-t-il également de l'arrivée du roi en hélicoptère dans *Peau d'âne* (1970) de Jacques Demy qui s'adresse au public de l'époque qui a l'habitude de voir aux actualités télévisées de la ORTF de grands hommes politiques arriver, comme du Ciel, sur le tarmac d'un aéroport.

Au surplus, les progrès de la narration passent par l'imitation de procédés historiographiques (et pas simplement pour les romans réalistes et naturalistes du XIX<sup>ème</sup> siècle) et de son potentiel rhétorique de persuasion. En effet, l'imagination narrative s'inspire de la réalité sensible et, comme le conte, à défaut, de rapporter des événements exacts, elle doit au moins les agencer de manière crédible pour son public. Comme toute fiction le récit de *fantasy* s'inspire souvent d'une époque de l'histoire (généralement il s'agit d'une période médiévale allant du X<sup>ème</sup> siècle au XIV<sup>ème</sup>, de l'angoisse millénariste au début de la Guerre de Cent Ans) et a recours à des méthodes de corroboration du temps historiographique pour crédibiliser son propos (mention

d'éléments chronologiques, de générations, de traces ou de vestiges...)<sup>39</sup> Todorov est donc tout à fait justifié lorsqu'il déclare que le monde du merveilleux, quoique surnaturel, n'en répond pas moins à des règles universelles, et même ne tolère aucune forme de hasard puisque toute fiction répond à des codes culturels imaginaires collectifs. Mais de surcroît ces règles de composition fictionnelles imitent d'une certaine manière celle de la composition historiographique. Ces déterminismes fondent la cohérence interne du texte, il s'en dégage une logique d'ensemble d'où provient le plaisir cathartique de l'auditeur qui a accepté de suspendre sa propension à douter pour recevoir un discours, sinon exact, du moins crédible et probable.

Ainsi, Ricœur parle-t-il de *référence croisée* entre l'histoire et le récit de fiction pour mettre en évidence à la fois la distinction des deux types de récit quant à la prétention à la vérité pour le public et, néanmoins leur dimension imaginaire commune. Celle-ci explique *le caractère hypothétique* de toute entreprise historiographique qui a incontestablement une dimension pathétique et, simultanément, *l'impératif d'une quasi-objectivité* du propos s'adressant au public qui travaille toute mise en intrigue fictionnelle<sup>40</sup>.

#### d- L'exemple de la classification aristotélicienne et de son prototype tragique

Après avoir défini le récit et la différence entre histoire et fiction, il nous reste à préciser ce que nous nommons les genres de la narration fictive. Ce sont des métamorphoses de cette activité de mise en intrigue originelle. Les récits se distinguent génériquement les uns des autres en fonction des variations de chacun de ces critères par lesquels nous les étudions. Nous choisissons ici de présenter la classification aristotélicienne en guise d'exemple car les outils conceptuels d'examen des récits et les groupements et divisions qu'elle a permis de dégager, quoique datés, ont encore une influence inestimable sur la littérature comme sur la narration cinématographique.

Le critère le plus important, pour Aristote, est celui de *l'objet* et, plus particulièrement de l'action, les autres lui étant subordonnés dans la distinction générique. En effet, il écrit dans *la Poétique* que sans l'action il n'y a pas d'intrigue car

---

<sup>39</sup> Cf. *Infra* p. 413-417.

<sup>40</sup> Cf. Paul Ricœur, *Temps et récit (Tome I : l'intrigue et le récit historique)*, Editions du Seuil, 1983.

son absence implique l'absence d'agent, de pensée, de mobile, de projet, et de circonstances. En revanche, l'absence des autres éléments thématiques – d'un agent déterminé, d'une forme verbale versifiée, d'une adresse directe – n'empêche pas l'existence d'un récit. En suivant Aristote, un roman ou un film où il ne se passerait strictement rien ne serait pas un récit. Ce point sera considéré par les critiques ultérieurs, comme un axiome de son analyse qui n'a pas pour autant valeur d'absolu mais sert au philosophe grec à justifier l'hypostase du récit tragique comme récit prototypique.

Certains théoriciens esthétiques, en cinéma particulièrement, prétendront que l'enregistrement pur du temps met en crise le présupposé d'une structure téléologique de l'action. Ils revendiqueront, au nom d'une spécificité essentiellement cinématographique, le droit, voire le devoir, de raconter des histoires où il ne se passe rien sinon l'effarement contemplatif.<sup>41</sup> Néanmoins, nous pouvons nous demander si, ultimement, cet effarement n'est pas à entendre comme l'attente ou le regret d'une action ?

Ainsi l'objet, les moyens et le mode de la représentation correspondent aux six parties composant la tragédie. La tragédie est le prototype théorique du récit, dans *la Poétique*. C'est-à-dire que l'étude de ses caractères particuliers ouvre à la théorie des genres, le type de la tragédie étant *Œdipe Roi* de Sophocle. De même, le type de l'épopée est *l'Illiade* et *l'Odyssée* de Homère. Les objets de la représentation qu'est la tragédie sont l'action, les caractères et les pensées. Les moyens de cette représentation sont l'expression directe et le chant. Le mode de cette représentation est le spectacle (ou *opsis*). Les variations des critères, suivant les récits, permettent à Aristote de procéder à une première classification ainsi à la fois de distinguer la tragédie de l'épopée, de la comédie et de la parodie, et également de regrouper diverses œuvres singulières sous cette détermination générale comme étant des types de tragédie.

Pour ce faire, il adopte trois critères de différenciation (deux thématiques et un verbal) :

- La fin heureuse ou non de l'action racontée.

---

<sup>41</sup> Nous pensons particulièrement à ce que Deleuze nomme les *opsignes* et *sonsignes* dans *l'Image-temps*. Ceux-ci sont les préludes à une nouvelle image, l'image-temps ou *chronosigne*, à une nouvelle narration le *lectosigne* et un nouveau mode de réception, le *noosigne*. En cela il présente des concepts permettant de rendre compte d'intuitions esthétiques à propos du langage cinématographique, pré-thématisées dès la naissance du septième art. Cf. Gilles Deleuze, *L'Image-Temps*, Editions de Minuit, 1985, p. 29-37.

- Le caractère plus ou moins vertueux des personnages par rapport au commun.
- Le mode d'adresse direct ou non de l'intrigue au public.

Aristote définit alors la tragédie comme l'histoire d'une action à l'issue malheureuse, suscitant pitié et crainte et réalisé par des agents aux caractères nobles, par voie de représentation directe.

La dernière distinction, non thématique, oppose le drame à la narration, ou plus précisément, le drame comme représentation directe de l'action à la diégèse comme représentation indirecte. Notons que, pour notre part, nous avons nommé récit, toute représentation d'action directe ou non, donc récit et narration sont utilisés dans un sens relativement synonyme. En effet, à la suite d'Etienne Souriau, et dans le cadre de l'analyse de la fiction cinématographique, ce qu'on appellera diégèse mêle indissociablement le discours indirect et direct remettant en cause la bipartition antique du mode d'énonciation ou ne saurait concerner que des cas extrêmes.

### 3- Le niveau de vraisemblance du genre

Après avoir défini la manière de déterminer un genre de récit par rapport à la définition de l'intrigue fictionnelle, il nous reste à en dégager la fonction narrative du genre. Le genre circonscrit un niveau de vraisemblance de l'œuvre singulière, c'est-à-dire qu'il est un moyen terme par lequel un spectateur peut recevoir une intrigue et, également, par lequel l'auteur peut composer celle-ci. De fait, le genre ouvre l'œuvre particulière à une signification intertextuelle en la mettant implicitement en rapport avec l'ensemble de la création artistique présente et passée.

## a- Le niveau de réception du récit

La classification des œuvres en divers genres et la hiérarchie de la forme, des genres, des types attestent de règles de la mise en intrigue par l'imagination de l'auteur et d'une relation constitutive de celle-ci avec des paradigmes de la tradition culturelle. La fonction du genre du récit est donc de mettre en exergue l'identité générale d'une œuvre singulière qu'elle partage avec d'autres semblables. Par exemple, le terme de *fantasy* en tant que genre désigne la *forme* qui préside à la réception d'un récit singulier comme à la production de celui-ci. Nous entendons le terme « forme » dans le sens dynamique de ce que Ricœur nomme une opération de schématisation de l'imagination. Comme l'expliquait déjà le critique Karl Viëtor à la suite de Shaftesbury dans son article « L'Histoire du genre littéraire » le terme *forme* ne désigne pas une identité immuable du texte mais plutôt l'unité d'une interaction entre ses propriétés sémantiques et syntaxiques qui peut varier au cours de l'histoire<sup>42</sup>.

En ce sens nous rejoignons la thèse de Raphaëlle Moine qui, dans *Les Genres du cinéma*, définit le genre comme étant l'unité sémantico-syntaxique générale d'une œuvre individuelle<sup>43</sup>. Par son biais le critique prétend formuler sinon une évaluation esthétique, du moins un jugement sur la signification du récit, jugement qui sera rationnellement justifié. Il définit, d'une part, ce que le spectateur est en droit d'exiger du film tant quant à son objet, sa typologie qu'à son mode d'énonciation. Et il définit, d'autre part, ce grâce à quoi il le comprend par opposition à d'autres genres de récits. En d'autres termes, le genre de récit établit ce en quoi le texte particulier, le film, est vraisemblable ou non et, généralement, ce niveau constitue la cohérence de sa dimension sémantique, de son thème.

Chaque genre de récit a son mode de vraisemblance, c'est-à-dire son intelligibilité interne que satisfait ou non le texte déterminé. Toutefois, comme nous le disions à propos du récit historique, nous ne confondrons pas *vraisemblance* et *véracité* : l'une étant de l'ordre du probable et l'autre du possible. Par exemple un récit merveilleux raconte des faits impossibles isolément, mais dont la composition les unifiant les uns aux autres est vraisemblable. Inversement, des récits qui racontent des événements possibles peuvent se révéler improbables, tirés par les cheveux, nous pouvons évoquer

---

<sup>42</sup> Cf. Karl Viëtor, « L'Histoire du genre littéraire », *Théorie des Genres*, Editions Seuil, 1986.

<sup>43</sup> Cf. Raphaëlle Moine, *Les Genres du cinéma*, Editions Armand Colin, 2005.

ici l'analyse que fait Todorov de la catégorie littéraire du « surnaturel expliqué » et particulièrement du *Manuscrit trouvé à Saragosse* de Potocki<sup>44</sup>. Au cinéma, un film comme *The Game* (David Fincher, 1999) entre parfaitement dans cette catégorie, au même titre que le chef-d'œuvre hitchcockien *Sueurs froides* (*Vertigo*, 1965). Dans un récit si les événements se présentent dans la succession comme des atomes différents les uns des autres, profondément, ils sont liés et indentifiables au sein d'une totalité. Ils existent dans leurs oppositions réciproques comme des indices renvoyant au système complet du récit. Ces sont les prémisses d'une démonstration globale que le public peut retenir comme tels et à partir desquels il est en mesure d'inférer la conclusion et d'anticiper la fin. Le public participe donc toujours à l'intelligibilité de l'œuvre.

Ainsi lorsque nous allons voir *La Belle et la Bête* (1946) de Jean Cocteau au cinéma, sachant qu'il s'agit d'un conte, nous pouvons légitimement nous attendre à voir une ouverture sur la formule « *Il était une fois...* » une belle jeune fille et un prince monstrueux, des pulsions libidinales brutales sublimées par les décors et les costumes, et surtout des effets spéciaux durant le film (des jeux d'illusions sonores et optiques). Le genre circonscrit donc un *horizon d'attente*<sup>45</sup> par lequel le public peut comprendre ou non le film. Grâce à ce niveau de compréhension, il peut alors distinguer par avance les éléments du film à retenir, les moments-clefs, et des éléments seconds pour en saisir l'intelligibilité d'ensemble.

Au regard du domaine de la fiction cinématographique, remarquons que la reproduction du vécu par impression mécanique de la lumière sur la pellicule et mise en mouvement de la bobine produisent une impression de mouvement et de durée sans précédent. Nous pouvons évoquer la peur des spectateurs de *L'Arrivée d'un train en Gare de La Ciotat* (1895). Certes la peur n'était, sans doute, pas provoquée par la confusion entre réalité et fiction comme le veut la légende, à moins que le parterre ne fut exclusivement composé que de schizophrènes. Mais, cette réaction s'expliquait au moins par la véridicité sans précédent de l'image projetée et aux conditions particulières de sa réception, soit une passivité du public également sans précédent jusqu'alors.

---

<sup>44</sup> Cf. Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, chapitre III : L'étrange et le merveilleux, Paris, Ed. Point Seuil, p. 50.

<sup>45</sup> Nous reprenons ici l'expression de Hans Robert Jauss dans « Littérature médiévale et théorie des genres » : « ...Toute œuvre littéraire appartient à un genre, ce qui revient à affirmer purement et simplement que toute œuvre suppose l'horizon d'une attente, c'est-à-dire un ensemble de règle préexistant pour orienter la compréhension du lecteur (du public) et lui permettre une réception appréciative. » Cf. Jauss, *Théorie des genres*, op. cit., p. 42.

En raison de ce potentiel véridique, le cinéma fut victime du mépris des élites culturelles de la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle qui y voyait un divertissement de foire pour une population inculte fascinée par le progrès technique. Les artistes (peintres, dramaturges, romanciers voire musiciens) le concevaient comme un truc industriel, non comme un instrument de création offrant un mode de composition et de réception relevant du plaisir mimétique le plus bas. Le terme de *mimèsis* désigne ici l'imitation platonicienne exposé au livre III de *la République* par opposition à la *diégèse* (et non pas l'imitation au sens d'Aristote qui est le principe présidant à la production d'artefacts culturels par opposition à la technique).

Selon l'acception platonicienne, la *diégèse* est un mode de narration qui maintient une distance entre ce qui est raconté et la réalité à laquelle se réfère toute parole en dernière instance. La diégèse produit chez qui l'appréhende un effet d'absence. La *mimèsis* a donc, *a contrario*, le sens de copie, de l'idole comme succédané du réel inférieur à celui-ci ontologiquement et qui se substitue au réel. La *mimèsis* en ce sens produit des effets de présence, des illusions. Toute la métaphysique du divertissement comme narcissisme morbide, à laquelle nous pouvons rattacher les procès de production et de réception des images numériques dépendent de cette dernière vision de l'image comme illusoire ainsi que nous le verrons en dernière partie. Mais il ne s'agit pas du sens aristotélicien faisant de la *mimèsis*, le vecteur d'apprentissage et d'enrichissement de notre perception du réel, tel qu'il est exposé dans *la Poétique*.

Décrié comme mimétique, le cinéma fut ainsi assimilé au spectacle des ombres de la caverne de l'allégorie platonicienne du livre VII de *la République*. D'où le dédain initial de la plupart des écrivains pour cet art mécanique qui ne permettait pas d'explorer de nouvelles thématiques, ni de nouveaux modes de composition car susceptible de confondre vraisemblance et véracité dont la distinction fonde toute fiction.

## b- Le niveau de composition

Mais le genre désigne également, non pas une intrigue-type, comme semble le suggérer l'analyse des contes par Propp, mais des règles générales de composition qui ont guidé l'acte configurant de l'auteur. Il s'agit de la vraisemblance comme critère créatif et non plus réceptif : le choix de l'objet de l'intrigue, de son moyen d'expression et de son mode de manifestation. Le genre comprend donc *la dimension intertextuelle* propre à chaque œuvre, le fait qu'un film tout en ayant un propos particulier situé dans le temps de son énonciation, parle toujours également des créations cinématographiques antérieures par des hommages assumés ou non.

Par exemple, le réalisateur d'un *film fantastique* qui nous montre une action familière dans un monde sans ambiguïté, sans perception référentielle tirillée entre réel et surnaturel, soit n'a pas réalisé un film fantastique, soit a déjoué notre attente primaire en subvertissant notre perception du réel elle-même. Par la même occasion, par l'emploi de certaines configurations cinématographiques privilégiées dans un film déterminé, il ne fait pas seulement allusion à ce qu'il raconte, mais à l'histoire d'une manière commune de raconter qui est le genre, voire à l'histoire du cinéma. Par exemple, les configurations cinématographiques des films de *fantasy* de Tim Burton ou de Peter Jackson que nous étudierons n'ont pas pour seule fonction d'adapter par un langage audiovisuel les œuvres littéraires de Lewis Carroll ou de Tolkien. Elles se réfèrent également à d'autres versions et à d'autres films dont les thèmes sont analogues comme les films de Browning, Whales ou Tourneur, les effets spéciaux de Ray Harryhausen, qu'elles réactualisent en les répétant ou en les subvertissant.

Le genre d'un film est une balise commune qui organise l'expression de l'auteur et la communication de ce qui est exprimé au public. Néanmoins, nous ne pensons pas que cette organisation soit une structure synchronique mais qu'elle dépend plutôt de pratiques traditionnelles qui ont une histoire et d'une dynamique d'échange à trois termes entre une culture donnée, un auteur et son public. Si la vraisemblance résulte d'une cohérence globale des diverses parties de l'œuvre entre elles, son organisation générale n'est pas purement synchronique puisqu'elle ne peut se découvrir en tant que une et complète qu'à travers la succession des péripéties et la thématique elle-même à travers une histoire conçue comme un dialogue permanent entre la conservation d'une tradition et sa transgression.



Le postulat de synchronie tend à assimiler la vraisemblance à l'exactitude logique. En effet, le rapport des prémisses à la conclusion est simultané et celle-ci est toujours déjà contenue dans celles-là. Or la probabilité du récit ne dépend pas d'une démonstration formellement exacte<sup>46</sup> à défaut d'être objectivement vraie. Le plaisir propre procuré à l'audience par le récit, comme l'écrit Aristote dans la *Poétique*, ne consiste pas simplement dans la prévision de la fin, sinon les genres seraient des structures invariantes, et la création ne consisterait qu'en la combinaison logique déterminée de mêmes paradigmes. La reconnaissance de l'ordre total de la narration est toujours précédée par le *pathos*. La *catharsis* du spectateur réside aussi dans la surprise. Et qu'est cette surprise ? C'est un calcul, une prévision du spectateur qui est déjouée par un retournement, une habile innovation de l'auteur, en relative rupture avec les paradigmes traditionnels qui conditionnaient l'attente du spectateur. Le récit met le spectateur aux prises avec une expérience temporelle originale qui n'est pas réductible à la diachronie de la syntagmatique sémiologique. Comme nous le verrons en troisième partie, l'expérience temporelle de réception d'un récit s'apparente à un jeu d'anticipations et de modification des attentes justifiées, en dernière instance, par la vision rétrospective qu'offre le point final du récit<sup>47</sup>.

Le genre cinématographique médiatise les expériences singulières de réception des membres du public et de création de l'auteur afin d'ouvrir un espace commun d'intercompréhension. Il inclut ainsi le texte dans l'histoire d'un patrimoine collectif en constant devenir, dans une tradition. En l'occurrence, le genre inclut le film dans l'histoire du cinéma voire dans l'histoire esthétique des récits de fiction. Pour cette raison nous pouvons affirmer que le genre définit l'historicité d'un film, c'est-à-dire son identité en devenir au sein du temps commun d'une civilisation. Les codes génériques d'une narration singulière constituent, ainsi, son *style de traditionalité*<sup>48</sup> : la manière dont elle appartient à un fond narratif ancestral tout en s'en démarquant nécessairement.

---

<sup>46</sup> À cet égard Ricœur critique le *carré sémiotique* de Greimas et prétend qu'en toute rigueur, on ne saurait parler, même dans les structures profondes d'un récit, que d'une *quasi-contrariété*, qu'une *quasi-contradiction* et qu'une *quasi-présupposition*. Cf. Paul Ricœur, *Temps et Récits II : la Configuration dans le récit de fiction*, Editions du Seuil, 1991.

<sup>47</sup> Cf. *Infra*, p.388-394.

<sup>48</sup> Cf. Ricœur, *Ibid.*

## II- Le récit cinématographique

L'étude des genres narratifs, de leur détermination et de leurs fonctions, est transversale à plusieurs matières d'expression : la tradition orale, la littérature, le théâtre et le cinéma. Précédemment nous avons démontré que les critères déterminant pour définir l'identité générique d'un récit sont le plus souvent thématiques et secondairement syntaxiques et verbaux. Ainsi la *fantasy* est-il un genre qui paraît traverser divers systèmes sémiotiques tant littéraires que filmiques. Néanmoins, notre objet étant la détermination des caractères propres à la *fantasy* dans les films, nous nous attacherons, dans cette partie, à resituer la théorie des genres narratifs à l'aune des modes de composition et d'expression propres aux fictions cinématographiques. Subséquemment, nous proposerons une classification générique grâce à laquelle nous pourrons identifier le ou les genres que recouvre le terme de conte.

### 1- « Un art sans avenir »

Il est ordinairement admis que la littérature, apparue après la Seconde Guerre Mondiale, et annoncée par des auteurs comme Kafka et Gogol, était schismatique. En effet, elle ne mettait pas simplement en scène le morcellement toujours plus éparpillé de l'expérience de soi et du monde. Ce genre prétendait rompre avec le principe narratif formel de *discordance concordance*. La narration se définit alors comme une entreprise de falsification tant par ce qu'elle racontait que par la manière de le raconter. Dans *l'Ère du soupçon*, par exemple, Nathalie Sarraute prétend que le Nouveau Roman doit s'émanciper du dernier corset de vraisemblance qui est l'intrigue et l'unité d'action qu'elle suppose<sup>49</sup>.

Or de nombreux critiques virent dans cette nouvelle tendance de la littérature, une influence rétroactive d'une narration proprement cinématographique qui, auparavant, n'aurait été qu'illustration de scénarii écrits. La matière d'expression

---

<sup>49</sup> Cf. Nathalie Sarraute, *L'Ère du soupçon*, Editions NRF, 1974.

spécifique du cinéma rend-elle l'expression « fiction cinématographique » antinomique ? Nous nous souvenons que la fiction est une organisation d'une temporalité selon un début, un milieu et une fin, une diégèse. Ce faisant, elle se coupe, au moins dans un premier temps, du temps vécu. Or le cinéma paraît reposer sur l'enregistrement mécanique du temps vécu. Dès lors peut-il, sans se contredire, prétendre à un temps diégétique ?

Deleuze rapproche, dans *L'Image-Temps*, le Nouveau Roman des films de Welles, de Duras, comme ceux de la Nouvelle Vague française (particulièrement ceux issus du tandem Resnais et Robbe-Grillet). Le philosophe français prétend ainsi que cette narration met en crise jusqu'à la distinction originelle entre le récit historiographique (voire informatif) et le récit de fiction pour rendre *indiscernable* le réel et l'imaginaire, et révéler la virtualité du temps.

Même si nous émettrons quelques réserves sur cette théorie esthétique, nous montrerons, néanmoins, que le récit cinématographique est distinct de la fiction écrite ou orale comme type d'expression et comme type de composition. Partant cette diversité oriente une sélection thématique différente de celle des précédents médias. Toutefois, cette différence propre au langage cinématographique ne détruit pas la notion même d'intrigue. De fait, elle n'élimine pas toute référence à des thèmes hérités des traditions narratives antérieures, sinon ce ne serait plus une narration du tout.

#### a- Le septième art

L'une des problématiques centrales des théoriciens esthétiques du début du XIX<sup>ème</sup> siècle fut celle du statut artistique ou non des œuvres filmiques, et de la faculté du cinéma à se constituer en langage fictionnel. La tâche que se proposaient des critiques voire des réalisateurs comme Panofsky, Balazs, Eisenstein, Epstein et autres Gance, était de démontrer que le film n'est pas qu'un enregistrement passif de données visuelles sans originalité.

Les éléments de cadrage, la durée du plan et surtout le montage sont autant de codes d'un langage capable d'investir ce qui est filmé d'une signification originale. Même si ces signes paraissent moins conventionnels que ceux du langage verbal, la signification qu'ils véhiculent n'est pas réductible à celle de la seule présence matérielle de l'objet filmé ni même à la perception sensible naturelle. Ces éléments syntaxiques

organisent notre perception de l'objet filmé en vue de susciter un certain type de réaction plutôt qu'un autre chez le spectateur. Au cinéma, le plan et son cadre sont toujours déjà préorganisés, ils structurent notre champ de vision. Celui-ci passe par la médiation de l'intention du réalisateur et d'une syntaxe préformant l'objet filmé qui n'est pas le même que l'objet perçu.

Par exemple, le simple gros plan sur un visage en contre-plongée, extrêmement fréquent dans le cinéma de genre fantastique, va suggérer une situation d'intense tension. L'angle de prise de vue nous fait inférer une émotion que, peut-être, le visage lui-même n'exprime pas et qui s'ajoute à la seule information de sa présence. De surcroît, si un contrechamp nous présente ce point de vue comme rendu nécessaire par un raccord regard ou un raccord mouvement pour un observateur en contrebas, la signification n'en est pas moins diégétique. En effet, c'est la corrélation de ces deux plans par l'acte du montage qui fera émerger une relation spatiale entre celui qui voit et ce qui est vu, et non pas l'inverse.

C'est ce que, d'une certaine manière, avait compris Koulechov lorsqu'il fit l'essai du fameux effet de montage éponyme. Selon ce dernier, la signification d'une image particulière n'est jamais isolée, elle se comprend en corrélation et en opposition aux autres images au sein d'une même structure globale qui est l'histoire racontée. En ce sens, Koulechov et les formalistes russes voient en le langage cinématographique une parfaite illustration des thèses morphologiques de Propp : ce n'est pas à partir d'une image seule et isolée mais de sa place dans la structure totale résultant d'un acte de montage qu'elle prend une signification. La fameuse figure de style qu'est le montage par attraction d'Eisenstein que l'on retrouve dans *La Ligne générale* (*Generalnïa Linïa*, 1928) n'avait d'ailleurs d'autre finalité que de mettre en exergue cette interdépendance entre les images que crée l'opération de montage. Dès lors, cela constitue une mise en abîme de l'écriture cinématographique. Là où nous divergeons d'avec les formalistes russes, c'est que nous ne pensons pas que cette structure soit close et sans référence aucune à une réalité extérieure, et donc à un temps vécu possible.

Au moyen du cadre, du plan, du montage visuel et sonore, le langage cinématographique est justifié à produire des récits de fiction originaux et non simplement des copies de perceptions visuelles ou sonores objectives. En ce sens, les premiers théoriciens esthétiques du cinéma s'inscrivaient en faux contre ses détracteurs qui prétendaient qu'au mieux la fiction cinématographique ne pouvait être que du

théâtre filmé ou de la photographie animée. Ceux-ci pensaient que le cinéma n'avait pas la possibilité de susciter un imaginaire et un espace-temps original, mais seulement la répétition d'un espace-temps objectif.

Or de même que le donné visuel spatial, le donné temporel lui-même peut être organisé par le langage cinématographique selon une chronologie diégétique avec un début, un milieu et une fin, qui le distingue du temps vécu, étant en différé par rapport à ce dernier. Le terme diégèse, inspiré du vocabulaire d'Etienne Souriau, suppose ici une distinction entre l'énoncé et l'énonciation<sup>50</sup>. Le *temps de la diégèse*, du raconté, est artificiel, il s'oppose à la temporalité extra-diégétique vécue, au temps de l'énonciation, en l'occurrence le *temps écranique*. Nous pouvons invoquer évidemment les codes du montage dont nous avons vu qu'ils déterminent en partie l'espace de l'action et de la perception des personnages. Ceux-ci permettent également d'agencer les plans afin d'éviter les événements non pertinents dans l'économie globale de l'intrigue (les ellipses) ou au contraire de majorer une péripétie par les ralentis et les *flashes-backs* qui rallongent une action réellement plus courte.

Le montage n'est pas le seul procédé de mise en intrigue cinématographique. Au sein d'un plan simple, l'unité d'action et sa chronologie artificielle peuvent percer à travers le code du découpage d'une séquence qui rend compte d'une mise en relief de certains événements par rapport à d'autres imprimant un rythme original à l'œuvre au moyen du cadrage, de l'angle de prise de vue et de l'échelle de plan. Nous pensons ici à la remarque de Deleuze dans *L'Image-Mouvement* qui prétend que *La Corde* (*The Rope*, Hitchcock, 1948) n'est pas un plan-séquence puisqu'il est découpé, donc consiste totalement dans la mise en image d'un temps fictif mais non pas du temps lui-même.

Le cinéma étant un langage multimédia, nous pouvons également énoncer l'emploi des configurations graphiques voire sonores et musicales lors de la présentation des génériques d'ouverture et de fin qui encadrent l'intrigue au même titre que les formules-types des contes merveilleux. Or si nous nous reportons à l'analyse que produit le linguiste, Harald Weinrich, à propos de ces formules-types, nous pouvons déclarer que les configurations extra-diégétiques des génériques au cinéma ont une fonction analogue à celles-ci. Elles ménagent une situation de *communication détendue* propre au récit de fiction, par opposition à une situation de *communication tendue*

---

<sup>50</sup> Cf. Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, Editions Presses Universitaires de France, 2004.

propre au langage courant<sup>51</sup>. Les fameux « *Il était une fois...* » d'ouverture, et « *Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfant* » de clôture, marquent une frontière entre une temporalité de l'intrigue et une temporalité vécue. Ainsi en va-t-il pour le cadre sans champ, pour l'organisation typographique oblique et la police des noms du film et de sa distribution, comme pour la musique dans les films classiques hollywoodiens.

### b- *Opsis et muthos* : un nouveau mode de narration ?

Certains théoriciens esthétiques en cinéma allèrent plus loin encore : ils ne se contentèrent pas de déclarer que le cinéma était un art capable de récit fictionnel, mais ils prétendirent que celui-ci tant qu'art nouveau, art du XX<sup>ème</sup> siècle, avait, ontologiquement, vocation à révéler l'artificialité du *muthos* afin de cesser de lui subordonner son mode de manifestation au public, l'*opsis*. Défini comme un art de la durée pure enregistrant le flux du temps mécaniquement sans passer par une organisation téléologique humaine où le début est précédé par la fin, le cinéma *se devait* d'avoir un mode de narration original. Selon cette logique théorique, sa valeur esthétique propre ne se manifestait donc pas dans l'illustration d'intrigues déjà écrites mais bien, au contraire, dans l'exhibition de la naissance de la fiction et de son caractère conventionnel.

Dans la préface de *La Fable cinématographique*, Jacques Rancière remarque que, très tôt, des critiques d'avant-garde, comme l'impressionniste Jean Epstein, comprirent de la sorte le nouveau potentiel narratif cinématographique, avant la Grande Guerre<sup>52</sup>. Dans l'article, « Bonjour cinéma », Epstein présente le cinéma comme un nouveau langage, un instrument de communication et d'expression non médiatisé par des conventions verbales. Plus direct, ce langage est composé de lumière, de mouvement et de temps. Le cinéaste lui prête une vertu narrative nouvelle non sujette au postulat mimétique de l'art représentatif, mais en fait un art purement esthétique. « *Alors, vraiment, vous tenez tant que cela à savoir s'ils se marient au bout. Mais IL N'Y A PAS de films qui finissent mal, et on entre dans le bonheur à l'heure prévue par l'horaire. Le cinéma est vrai. Une histoire est un mensonge.* »<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Cf. Harald Weinrich, *Le Temps*, Editions Seuil, 1973.

<sup>52</sup> Cf. Jacques Rancière, *La Fable cinématographique*, Editions Seuil, 2001.

<sup>53</sup> Cf. Jean Epstein, « Bonjour Cinéma », Editions Maeght Adrien, 2000.

La croyance en cette vertu propre au récit cinématographique se retrouve, d'une certaine manière, dans les théories esthétiques d'Alexandre Astruc et sa *caméra-stylo* après la Seconde Guerre Mondiale. Dans cette veine, une certaine interprétation des articles « L'Ontologie de l'image photographique » et, surtout, « Montage interdit » d'André Bazin, peut les présenter comme des plaidoyers en faveur d'une fiction cinématographique originale mettant en crise la notion traditionnelle d'intrigue avec un début, un milieu et une fin donnant un sens à la totalité du récit, en ouvrant l'image à l'ambiguïté avec les fameux *plans séquences* de Visconti ou de Welles. Selon Rancière les deux sommes de théorie esthétique du septième art que sont le couple *L'Image-Mouvement* et *L'Image-Temps* de Deleuze et le cycle *Histoire(s) du Cinéma* (1988-1998) de Godard, sont encore travaillée par le fait que la nature durative de la matière d'expression du récit cinématographique met nécessairement en crise le modèle aristotélicien de mise en intrigue.

Nous n'irons jusqu'à cette conclusion car, d'une part, le terme *mimésis* présidant à la mise en intrigue ne consiste pas seulement, pour nous, en une pure et simple répétition. Cependant nous reconnaissons en l'image cinématographique un rapport essentiel au temps et à la durée dans son irréversibilité, irréductible à l'actualisation d'un jeu de langage clos sur lui-même et synchronique – rapport que nous expliquerons, par après, comme effet de son caractère de *trace*. D'autre part nous objecterons, que l'innovation narrative consistant à nier l'existence d'une trame une et complète dans le récit, ne nous paraît pas propre au média cinématographique. Elle paraît relever d'une tendance de l'histoire de la narration en général (qui concerne aussi bien la littérature que les récits oraux) que nous pourrions caractériser avec l'américain Northrop Frye comme étant *le déclin de l'intrigue et de l'art de raconter* comme nous le verrons dans cette même partie<sup>54</sup>. Nous pouvons par ailleurs nous demander si une telle narration falsifiante demeurerait un récit. Même si la matière du cinéma est le temps, il demeure une distinction entre le temps vécu et le temps raconté, distinction du *différé* par laquelle nous comprenons une image cinématographique en tant que telle. Le temps raconté est le produit du temps vécu médiatisé par un acte de configuration original pour un type de compréhension particulier. Ce présupposé du *différé* nous permet de comprendre pourquoi la projection d'un film n'a pas besoin de durer le temps de la

---

<sup>54</sup>Cf. Northrop Frye, *L'Anatomie de la critique*, Editions Gallimard, 1969.

diégèse pour être compris, ni pour être réalisé. Dans le cas contraire, aucun spectateur vivant n'aurait vu la fin d'*Intolérance* (1916) de Griffith !

### c- Des genres originaux

De fait, la plupart des récits cinématographiques sont des récits et sont cinématographiques et ce sans antinomie. Les premiers théoriciens du cinéma ont parfaitement prouvé que l'image cinématographique était capable d'acquérir une signification poétique et non de simple doublet de la réalité en raison des choix d'angles de prises de vues, d'échelles, des mouvements de caméra comme grâce aux procès de montage présidant à son énonciation.

Selon les théoriciens esthétiques des premiers temps du cinéma, la démonstration du statut artistique du langage cinématographique passait par la détermination de nouveaux types de fiction propres au cinéma. De nouveaux schémas de mise en intrigue sont apparus, comme le burlesque ou le film musical, relatifs à la modification du mode de production et de réception de la fiction par le média cinématographique. Nous classons des films sous ces genres inédits en prenant en compte les différences du mode d'expression (projection sur grand écran, salle obscure) et des codes cinématographiques par rapport à la littérature. La différence au niveau de l'énonciation et de la codification du film par rapport au livre nous autorise ainsi à penser un système linguistique cinématographique original. La syntaxe du texte filmique (les configurations du montage, le cadre, le plan, le découpage) et ses modalités d'énonciation et de réception (projection mécanique sur grand écran et une situation de réceptivité quasi-passive du spectateur<sup>55</sup>) sont inédites et conditionnent en retour un certain traitement thématique. Les signes visuels, sonores, graphiques, musicaux et surtout le mouvement et le temps qui composent le film et qu'interprètent ensuite les spectateurs, renouvellent aussi bien le rapport de l'auteur au public que ce qui est raconté.

Par exemple, Charlie Chaplin ou Buster Keaton ne font pas simplement du pantomime ni de la comédie entendue comme genre commun à plusieurs matières

---

<sup>55</sup> Situation distincte de celle du spectateur de théâtre puisque ce dernier entre plus manifestement en interaction avec le jeu des interprètes qui est contemporain de leur temps de vision. Cf. *Infra* p. 391-393.



d'expression, et particulièrement au théâtre. Il s'agit d'une espèce de comédie qui a pour thème la mécanique des mouvements et des corps, leur caractère impersonnel et inconscient en déphasage avec la volonté subjective des personnages. Les films de Buster Keaton mettent par exemple en scène des *gags-trajectoires*<sup>56</sup>, c'est-à-dire des corps dépassés et emportés par le réseau causal mécanique universel qui les environnent, et dont l'esprit essaie tant bien que mal de faire sien ses propres mouvements pour répondre à la situation. Mais cette prédilection thématique tire profit du mode de composition technique de l'œuvre et du mode de réception propre au spectateur de cinéma. En traitant de l'action, ils traitent aussi de la manière dont elle est rapportée : l'énoncé et l'énonciation sont dans une relation de co-expression.

Les fictions cinématographiques sont donc irréductibles à l'illustration d'une narration écrite et à de la photographie animée. Néanmoins elles relèvent encore d'une opération schématique de l'imagination et du style de traditionalité d'une culture déterminée. L'énoncé du langage cinématographique parle également du mode d'énonciation cinématographique (et pas simplement dans des films qui prennent pour thème le monde du cinéma)<sup>57</sup> et donc de sa spécificité. Ce qui explique que certains modes antérieurs de récit paraissent avoir quasiment disparu avec l'apparition du grand écran comme le mythe et la tragédie et qu'il fallut une appropriation dudit langage pour qu'ils réapparaissent. Aussi cette disparition n'est-elle pas absolue et l'on retrouve chez un auteur comme Pasolini le projet d'une œuvre revenant aux formes originelles de la narration avec le souci d'inspirer chez son public le sentiment de sacré qu'inspiraient mythes et tragédies.

Cette spécificité du mode d'énonciation détermine des préférences sémantiques au sein d'une tradition narrative commune aux diverses matières d'expression. Ainsi l'apparition des effets numériques comme nouveau code dans le langage cinématographique est une condition déterminante au regain des thématiques conservatrices des films de *fantasy*. De fait, la plupart du temps, ceux-ci sont des adaptations, ils appliquent des récits (oraux ou littéraires) préexistants<sup>58</sup> en traduisant

---

<sup>56</sup> L'expression est de David Robinson dans l'article « Buster Keaton », *La Revue du cinéma*, n° 234, 1969, p. 74.

<sup>57</sup> C'est ce que nous disions d'ailleurs avec Ricœur lorsque nous soutenions que toute mise en intrigue est de l'ordre du **jugement réfléchissant**.

<sup>58</sup> Certaines configurations filmiques et cinématographiques rappellent qu'ils sont une version récente d'une histoire déjà racontée auparavant dans un autre langage.

leurs codes syntaxiques hétérogènes dans le langage cinématographique pour conserver la fonction socioculturelle desdits genres<sup>59</sup>.

## 2- La syntaxe du récit cinématographique

Comme l'affirme Christian Metz dans *Langage et Cinéma*, le cinéma est un langage hétérogène, il combine divers codes : visuels (tout ce qui a trait à l'image et qui le rapproche de la peinture, de la photographie, du dessin ou de la bande dessinée), sonores, musicaux mais aussi bien graphiques et verbaux (ce qui le rapproche de la littérature et du théâtre). Les textes qu'il rend possible, les films, sont donc multimédias et travaillés par une intertextualité congénitale. Une fiction filmique peut être analysée dans la continuité d'autres arts, c'est-à-dire en examinant les propriétés syntaxiques qu'elle partage avec d'autres systèmes sémiotiques. Les analyses sur les illusions de perspective, la profondeur et l'organisation spatiale du cadre usant de schèmes picturaux ou photographiques, ne sont pas déplacées. Par exemple, l'influence de la peinture de Kirchner, Kandinsky et Klee sur le cadrage et la structure angulaire et gothique des décors est considérable pour dans les films expressionnistes allemands comme *Le Golem (Der Golem, Paul Wegener, 1915)* ou *Le Cabinet du Docteur Caligari (Das Kabinett des Doktor Caligari, Robert Wiene, 1920)*. L'organisation des corps et des lignes y écrase le personnage en jouant sur des effets d'asymétrie créant un espace oppressant qui se retrouve en peinture et en photographie.

Toutefois, il existe des catégories d'analyse qui désignent des configurations propres au langage cinématographique et permettent de le décrire de manière précise, comme les termes de séquence ou de montage. La spécificité de l'écriture filmique réside en trois points : le vocabulaire de l'image, celui du montage et celui des rapports du donné auditif et de l'image.

---

<sup>59</sup> D'où la désaffection du cinéma pour le mythe pur, sauf chez Pasolini, comme si le septième art était essentiellement incapable d'assumer une fonction sacrée.

## a- L'image ou plan

L'image au cinéma s'appelle le plan, l'unité minimale n'est pas le photogramme parce qu'on ne le perçoit pas à l'écran, c'est ce qui est projeté à l'écran entre deux coupures, c'est une série simple de photogrammes non montés. Dès qu'on saute d'une image à une autre, on change de plan. Ce n'est pas une unité qui s'attache à l'action, ni à l'espace dans lequel se déroule une action : un même plan peut regrouper plusieurs actions différentes et couvrir de manière continue plusieurs espaces. Néanmoins, dans les premiers temps du cinéma généralement étaient projetées des prises vues en un plan fixe présentant une seule action dans un seul espace visible, c'était le *plan-tableau*. Longtemps méprisé comme non cinématographique, il inspirera par la suite certains courants esthétiques cinématographiques après la Seconde Guerre Mondiale, sous le nom de *plan-séquence*.

La division du plan selon les espaces et les actions est l'objet du *découpage*. Il ne se confond pas avec le *montage*. Par exemple un film comme *La Corde* (*The Rope*, Alfred Hitchcock, 1948) est tourné en un seul plan. Ce dernier ne fait pas l'objet d'un montage, mais le plan est néanmoins découpé en diverses séquences. Celles-ci correspondent aux diverses péripéties de l'intrigue et à des mouvements de caméra correspondants qui nous font changer d'espaces et d'enjeux dramatiques. De même, dans ce film, le temps de la projection est identique à celui de la diégèse. Ce qui n'est évidemment pas toujours le cas puisqu'un récit peut manipuler le temps : jouer sur les ellipses pour enlever les événements anodins – même dans *24 Heures Chrono* (24, Joel Surnow et Robert Cochran, 2001-2010) – ou au contraire densifier une situation actuelle au moyen de *flashes-back*, *flashes-forward* comme dans *Le Jour se lève* (Marcel Carné, 1939), *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) ou dans la série *Lost : les Disparus* (*Lost*, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber et Damon Lindelof, 2004-2010).

Le plan s'analyse à partir de quatre éléments: le cadre, l'échelle, l'angle de prise de vue, les mouvements de caméra.

## §1 : Le cadre

Le cadre est la limite qui circonscrit un espace-temps visible d'action ou champ. C'est à la fois une limite par rapport à tout l'univers visuel mais en même temps ce qui me permet d'agencer les diverses parties du champ dans un ensemble relativement clos. Le hors-cadre peut donc s'entendre dans deux sens, l'un relatif et l'autre absolu.<sup>60</sup>

Le cadre organise généralement le champ et l'action qui s'y déroule soit en valorisant un élément du champ par rapport au reste. Par exemple dans *La Corde*, lors des séquences tournées dans le salon, le coffre où se trouve le cadavre de David est en premier plan. Le plan se construit en isolant un élément particulier du visible, ou, au contraire, en brouillant toute possibilité de distinction. Par exemple, dans *Fiancées en Folie* (*Seven Chances*, Buster Keaton, 1925), une séquence nous présente le héros (Buster Keaton) s'endormir au premier plan sur un banc près du chœur d'une église et un fondu au noir nous montre la nef remplie de femmes en robe de mariée. Ce faisant chacune perd son individualité assimilée dans un Tout anonyme. Cela peut correspondre, d'un point de vue littéraire, à une écriture rapportant des incidents et une écriture descriptive (la différence entre passé simple et imparfait).

Il compose un espace aux propriétés géométriques qui peut jouer sur la symétrie ou non des parties qui le constituent créant un équilibre ou un déséquilibre du champ de vision. Par exemple dans *Sueur Froide* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) lorsque Scottie (James Stewart) s'enfuit après la mort de Madeleine (Kim Novak) la contre-plongée sur

---

<sup>60</sup> Le cadre au sens relatif (borne) : le cadre n'est qu'une convention et qu'il connote tout un univers qui pourrait être visible à l'extérieur de celui-ci. Le cadre renvoie à l'action qui se passe à l'intérieur du champ. C'est le cas comme *Le Déjeuner sur l'herbe* (Jean Renoir, 1959) où le cadre est plutôt **un cache** d'une effervescence extérieure. Le cadre définit ainsi un champ qui est un lieu de transition de mouvements, la vie qu'il ne saisit jamais totalement. C'est évidemment le sens le plus courant, généralement on suppose que ce qui est hors-cadre, ou plutôt hors-champ, pourrait être vu si la caméra bougeait, avait un autre angle, une autre échelle, c'est une invisibilité partielle. Le cadre passe alors pour inaperçu.

Le cadre au sens absolu (limite) : ce qui est en dehors du cadre est absolument invisible. On parle de hors-cadre quand il y a une mise en abîme du cadre, il y a des éléments dans le champ qui fait qu'il ne passe pas inaperçu. Le cadre désigne le champ dans sa totalité comme ce que fait être le regard du réalisateur, l'œil de la caméra en train de filmer. C'est une forme de mise en abîme qui interroge ce code de l'intelligence d'un film comme de sa réalisation.

Nous pouvons rapprocher cet effet de tous les éléments de surcadrage dans le champ. Quand est montré un cadre, un miroir ou une fenêtre, il s'agit d'une mise en abîme de l'écran cinématographique lui-même, mise en abîme qui peut même être carrément directe lorsqu'on présente dans le champ un cinématographe ou une projection. Par exemple dans *Fenêtre sur cours* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954), le héros immobilisé regarde à travers sa fenêtre, les fenêtres de ses voisins : ici le spectateur ne regarde pas simplement l'action dans le champ mais il se regarde lui-même en train de regarder le film. Le hors-cadre est alors le rapport tissé avec le spectateur et non pas un espace qui pourrait être visible.

le clocher décadant le héros insiste sur sa culpabilité. De même les rapports du plein et du vide, la perspective créent des jeux sur la profondeur spatiale objective ou au contraire sur l'absence de celle-ci nous obligeant à focaliser sur l'action ou les pensées des héros. Ainsi dans *Le Cabinet du Docteur Caligari*, l'absence de perspective tend à désigner non pas un espace physique mais un espace mental du héros. Cette variation peut se faire par changement de focale (l'opposition du flou et du net) voire les changements de lumière ou de couleurs. Dans *Edward aux mains d'argent* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1991) le héros est le seul habillé en noir et blanc dans un monde bariolé aux oppositions de couleurs criardes<sup>61</sup>.

## §2 : Les angles de prise de vue

Tout plan est visible en tant qu'il peut être vu par un sujet percevant dans ou hors de la diégèse. Quand l'angle de prise de vue se comprend dans l'économie de la diégèse du film, il correspond à un point de vue, un raccord regard ou un raccord mouvement, voire à l'expression d'une émotion du personnage. Mais celle-ci se comprend dans le développement de l'histoire. Ainsi remarque-t-on ce qu'on appelle un plan subjectif (dont l'équivalent sonore est la focalisation interne) qui consiste à faire adopter au spectateur le point de vue d'un personnage de la diégèse. Toutefois quand l'angle de prise de vue ne renvoie à aucun personnage de la diégèse, il peut correspondre au point de vue du narrateur qui donne à voir quelque chose au spectateur et induisant chez lui une certaine manière d'appréhender le visible. Le code apparemment neutre du

---

<sup>61</sup>Nous pouvons citer deux modes de composition du cadre spécifiquement cinématographique : **la surimpression** et **la profondeur de champ**. La surimpression est la superposition de deux morceaux de bobine (c'est un trucage très courant dans les premiers films muets fantastiques) mais aussi pour figurer des espaces imaginaires, car généralement l'une des deux images est plus nette, moins exposée, que l'autre. La profondeur de champ serait l'innovation propre au cinéma selon un théoricien du cinéma comme André Bazin, qui implique une composition de l'espace en trois zones : le premier plan où les objets vont apparaître démesurément grands, le centre et le fond de champ ou arrière-plan qui en vertu de lois optiques semble être un espace minuscule quand il n'est pas flou. Le sens de la profondeur de champ, selon André Bazin, serait d'exhiber la durée pour elle-même et non simplement de l'espace. Dans *Citizen Kane* (1942, Orson Welles), quand le personnage d'Orson Welles vient empêcher sa femme de se suicider, il n'évolue pas dans l'espace mais dans le temps, il s'agit d'un flash-back libéré de toute utilité actuelle. L'intérêt d'une analyse de la profondeur de champ sera de souligner les interactions ou les contradictions entre ces diverses strates du cadre. Comme par exemple dans les films burlesques des Marx Brother où la profondeur de champ montre une contradiction entre les propos de Groucho et les délires de Harpo et Chico, ou dans les films de Tati.

documentaire du plan frontal en adresse établit une situation d'échange, presque réciproque, entre ce qui est filmé et le spectateur, par exemple.

Nous avons trois angles de prise de vue : frontal, plongée (le point de vue surplombe la situation et les personnages connotant un espace maîtrisé par celui qui le voit, le point de vue du réalisateur ou le point de vue moral, de Dieu) et contre-plongée (le point de vue est surplombé par la situation et des personnages, connotant souvent un espace oppressant, type d'angle de prise de vue très prisé dans les thrillers ou les films d'épouvante).

### §3 : Les mouvements de plan

La dynamique de l'espace visible au cinéma correspond à trois mouvements : le travelling, le panoramique et le zoom<sup>62</sup>.

Le travelling peut être vertical, horizontal, latéral, avant, arrière, circulaire : il s'agit d'un mouvement de la caméra elle-même dans l'espace filmé qui peut se faire sur des rails, à l'épaule, à la steadycam, avec une grue comme la Louma etc. Le potentiel des mouvements de caméra est devenu quasiment illimité avec l'ère du numérique.

Le panoramique (vertical ou horizontal) est le déplacement du champ de vision de la caméra sur un seul axe immobile. Il peut être lent ou rapide, on parle dans ce dernier cas de panoramique filé.

Le zoom peut être avant ou arrière. Il s'agit d'un changement progressif de focale, soit le champ se rétrécit petit à petit à mesure que l'objet éloigné visé paraît se rapprocher, soit il s'ouvre à mesure que l'objet visé paraît s'éloigner. Mais comme dans le panoramique la caméra demeure immobile.

---

<sup>62</sup> Evidemment ces mouvements de caméra simples peuvent être combinés les uns aux autres dans des mouvements complexes comme les pano-travelling ou le **travelling compensé** (travelling arrière pour zoom avant, travelling avant pour zoom arrière) comme l'effet de vertige dans *Sueurs Froides* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) ou dans *Body double* (Brian de Palma, 1984).

## b- Le montage

Nous pouvons distinguer six types de montage :

### §1 : Le montage cut

Le champ/contrechamp, le raccord regard et raccord mouvement se comprennent dans une dynamique dramatique homogène, c'est-à-dire le plus souvent au sein d'une même séquence comme l'établissement d'un rapport entre un agent et un patient entre deux images.

### §2 : Le montage par fondu enchaîné

Il procède par chevauchement de deux pellicules et obscurcissement progressif de l'une d'elle. Il met en évidence une relation diachronique de succession entre deux images ou deux séquences, ou de transition d'un espace à un autre. On peut y voir le passage continu d'une action et d'une réalité dans une autre comme dans le cinéma surréaliste français. Dans *Entractes*(René Clair,1924), le fondu enchaîné a une fonction d'anamorphose onirique, visant à nous faire recouvrir une logique inconsciente par condensation et déplacement où l'image n'a de sens que dans son rapport à la précédente et à la suivante. Le fondu peut être également fondu au noir, obscurcissement progressif de l'image jusqu'à l'écran noir puis éclairage progressif d'une seconde pellicule. Il a le plus souvent une valeur d'ellipse connotant l'écoulement d'un long laps de temps, une transition spatiotemporelle implicite. Néanmoins ce temps n'est pas nécessairement objectif : par exemple dans *Fenêtre sur Cours* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1956) le héros s'endort moins d'une heure et le fondu enchaîné nous le montre pourtant toujours à la même place. Ici c'est donc l'impression d'ennui et de dilatation du temps qui est première.

### §3 : Le montage par volet

C'est un procédé de montage extrêmement utilisé dans le cinéma muet donne un effet *diapositive* en usant des bords du cadre. Il a la même fonction elliptique spatiotemporelle que le fondu enchaîné mais n'induit pas nécessairement une continuité entre les images montées. Il peut produire au contraire sur un effet d'itération cumulatif.

### §4 : Le montage parallèle

Il aurait été inventé par David W. Griffith. Il est l'union d'au moins deux plans mettant en scènes des actions distinctes faites par des personnages différents dans des espaces voire des temps différents pour créer une impression de simultanéité entre les deux actions, d'unité organique du film. Le montage parallèle prouve que le temps du récit cinématographique (le temps diégétique), le temps raconté, n'est pas le même que celui de l'acte de raconter. Dans *Intolérance* (David W. Griffith, 1916) le réalisateur met en rapport la chute de Babylone, avec la crucifixion du Christ, la Saint Barthélemy et la condamnation à mort d'un innocent à l'époque moderne. De surcroît, il donne même une figure allégorique à ce procédé narratif avec le plan récurrent de la femme berçant son enfant qui est l'image de la *discordance-concordance* elle-même. Très admiré par Eisenstein, le montage parallèle met en fait en exergue la marche d'une totalité impersonnelle, de l'Histoire qui unifie les agents et leurs intrigues individuelles comme autant de parties hétérogènes vers un sens final qui justifiera universellement chacun<sup>63</sup>.

### §5 : Le montage alterné

Il est le pendant le plus courant du montage parallèle. C'est la convergence progressive des sphères d'action distinguées par le montage parallèle par une accélération de l'alternance, la réduction de la durée des plans de chaque sphère d'action jusqu'à la rencontre de celles-ci dans le même plan, le duel individuel.

---

<sup>63</sup> C'est ce que Deleuze appelle la Grande Forme de l'image-action dans *L'Image-Mouvement* dont le pôle opposé et complémentaire est la Petite Forme. Chacune décrit par le montage un rapport ternaire de l'action racontée et de la situation. La mise en rapport de ces deux Formes de l'image-action serait à l'origine des figures de style.



## §6 : Le montage par attraction

C'est le montage idéologique d'Eisenstein par lequel l'auteur rend visible le montage lui-même en le déconnectant d'un rapport narratif de description d'une situation ou d'action, pour montrer l'idée qui domine dans l'action ou dans la situation. Cette déconnexion opère un rapport réflexif indirect sur l'opération de montage elle-même, elle nous permet d'inférer une relation de signification symbolique et non de simple succession entre les plans. En montant l'action sur une situation virtuelle ou la situation sur une action virtuelle, c'est-à-dire en utilisant des plans d'œuvres d'art pour opérer cette médiation ou des figures de style qui rendent compte du rapport situation/action. Dans *La Ligne générale* (*Generalnaïa Linïa*, Sergueï Eisenstein, 1929), la goutte de lait qui tombe révèle un feu d'artifice avant la réaction des ouvriers, dans *La Grève* (*Stachka*, Sergueï Eisenstein, 1925), l'intervention de l'Etat contre les manifestants est montée sur un plan d'abattoir pour montrer indirectement la fonction exclusivement répressive de celui-ci et pas simplement l'événement en train de se dérouler.

Nous pouvons citer également deux autres procédés de montage que sont l'iris et le *split-screen*. L'iris est un procédé primitif du cinéma qui permet d'ouvrir ou de refermer une scène en insistant sur un élément du champ par ouverture ou fermeture du diaphragme. Le *split-screen* montre simultanément au moins deux actions simultanées ou successives en divisant l'écran en deux.

## c- Le son, la musique et l'image

### §1 : La musique

La musique est un élément quasiment congénital de la fiction cinématographique quoique dans les premiers temps les films furent muets. Ils étaient souvent accompagnés au piano par des morceaux même si elles n'étaient pas toujours spécialement écrits pour eux comme c'est encore le cas plus récemment. Néanmoins, dès le muet des compositeurs comme Satie, Stravinsky ou Gershwin ont composé des morceaux pour le cinéma, souvent pour un cinéma d'Avant-Garde. La fonction de la musique orchestrale symphonique ou non symphonique est sensiblement comparable à

celle qu'elle a dans un opéra. Elle crée un espace émotionnel et rythmique qui va se manifester par concordance ou discordance avec l'espace visuel.

- Par la concordance : elle intensifie l'émotion véhiculée par l'image et le montage.
- Par la discordance : elle récuse celle-ci et introduit une interprétation dissidente de l'image.

Cette concordance et cette discordance avec l'image sont souvent l'effet de deux procédés musicaux et rythmiques complémentaires que sont :

- La ritournelle : c'est-à-dire la répétition d'un même thème musical. Elle a une fonction descriptive le plus souvent et nous permet d'identifier un espace, un ou plusieurs personnages, une affection, un souvenir ou un projet d'un personnage.
- Le galop (ascendant ou descendant) : c'est-à-dire la transition d'une tonalité à une autre accompagne une action et les changements d'états qu'il produit, sa contrariété

Mais il existe d'autres procédés qui ont trait plus spécifiquement au rapport de la bande-son non plus simplement à l'image, mais à la parole comme le passage d'un thème au-dessous ou au-dessus du niveau sonore verbal : on dit alors que la musique est *underscore* ou *score*.

Evidemment la musique joue surtout un rôle prépondérant dans les comédies musicales où elle prend parfois le dessus sur l'univers visuel et subordonne les mouvements de caméra par la chorégraphie des danses et des chants des personnages qui sont habités par celles-ci. La musique n'a plus simplement la fonction de second espace de narration suppléant au visuel, il passe au premier plan et se traduit souvent par un espace qui n'oppose plus aussi radicalement sujet et objet, réel et imaginaire. La musique entremêle les deux dans des séquences oniriques où l'espace est stylisé et exprime des émotions dans les couleurs des décors et où l'agent lui-même se laisse aller à des mouvements qui, au début, semblent quotidiens mais avec la musique ne se déploient plus que pour eux-mêmes et non relativement à une fin déterminée et happent le personnage.

## §2 : La parole et les sons

La musique et le son deviennent des éléments proprement filmiques à partir de 1927 avec la première comédie musicale *Le Chanteur de Jazz* (*The jazz singer*, Alan Crosland) quand la bande-son est imprimée directement sur la pellicule. Néanmoins on peut dire à la suite de Balazcs et de Michel Chion<sup>64</sup> que le film muet n'est pas un film sourd et que, contrairement à la pantomime il suggère toujours un espace sonore et verbal dans la compréhension du visuel. Chion en veut pour preuve l'exemple des cris dans les films expressionnistes allemands. Le son et les paroles apparaissent néanmoins à partir des années 1930. Comme l'angle de prise de vue pour le plan, le son et les mots peuvent s'analyser à partir de l'identification de la source émettrice. Il y a trois types de sources émettrices :

- La *voix-in* : nous voyons la source sonore ou verbale dans le champ.
- La *voix-off* : la voix ou le son renvoie à un narrateur invisible et qui n'est pas présent hors champs.
- La *voix-over* : la voix ou le son renvoie à un émetteur hors-champs.

Certaines œuvres originales s'amuse à brouiller les pistes entre les divers types de voix. Dans *Scream* (Wes Craven, 1998) nous avons la confusion d'une voix-over et d'une voix quasi-off puisqu'ici on insiste sur son invisibilité et sur le fait qu'elle maîtrise le visible, place le spectateur, comme le personnage, dans une situation unilatérale.

Comme pour la musique, le son peut être discordant et concordant par rapport à l'image : plus l'échelle de plan diminue et plus le son augmente, si bien qu'il y a discordance lorsqu'un son extrêmement fort induisant la proximité de la source est associé à un plan très éloigné et vice versa. Nous avons un exemple de discordance avec *Last Days* (2004) de Gus Van Sant qui peut suggérer l'hypersensibilité quasi-cénesthésique du héros, probablement sous lithium. Généralement le son dénote un niveau d'auclarisation ou de focalisation auditive qui peut être interne ou non. En d'autres termes, le son désigne soit ce qu'entend un personnage comme le plan monté en raccord regard : procédé très utilisé quand par exemple un personnage et dans un endroit clos et qu'il n'entend que des sons étouffés. À l'inverse un procédé récurrent au

---

<sup>64</sup> Cf. Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Editions Cahiers du Cinéma, 1985.

cinéma est celui de l'amplification d'un son diégétique dont la source sonore est trop éloignée d'un récepteur pour qu'il y ait véritablement écoute. Ici, comme dans la composition du cadre, le son sert à singulariser ou assimiler un élément du champ sonore.

Ce rapport de singularisation ou d'assimilation est entretenu avec la parole. La parole émerge ou réintègre un brouhaha dans une relation *score/underscore*. Ce rapport d'émergence d'une parole au sein d'un ensemble sonore indistinct ou au contraire d'une assimilation de la parole à des automatismes sonores plus qu'à la transmission d'un sens est l'un des ressorts principaux des comédies parlantes ou du nouveau burlesque. La comédie parlante est le *screwball*, des comédies reposant sur les jeux de mots, contresens et autres quiproquos dans une logique d'accélération progressive acheminant les interlocuteurs vers une situation d'indistinction entre bruits vocaux et signaux verbaux dans une vaste cacophonie inarticulée d'onomatopées et de grondements animaux comme par exemple la fin de *L'Impossible M. Bébé (Bringing up Baby, 1938)* de Howard Hawks. À l'inverse chez Jacques Tati, les voix des personnages sont assimilées à des sons qui sont modulés selon les situations, dans un renouveau du burlesque.

Un autre effet sonore peut être obtenu par un travail du réalisateur sur le jeu de l'acteur qui consiste à lui ôter sa tonalité par l'emploi de dialogues châtiés, l'imposition d'un rythme dans l'élocution, l'insistance sur des liaisons, comme c'est le cas dans le cinéma d'Eric Rohmer, de Robert Bresson ou d'Eugène Green quoique pour des raisons assez différentes. Ces modifications que l'on appelle communément *la voix blanche*, attestent d'un travail sur la forme la plus sensible de l'élocution (la *lexis*) permettant d'ouvrir une réflexion sur la fiction cinématographique comme rapport *opsis* et *muthos*.

### 3- La classification générique au cinéma

Comme nous l'avons affirmé auparavant, certaines théories esthétiques du cinéma contestent le fait que l'image cinématographique authentique doive se plier à la structure chronologique linéaire de l'intrigue. Tel est le sens de l'opposition entre *l'image-mouvement* et *l'image-temps* à laquelle procède Deleuze dans l'ouvrage suscité. D'autre part, l'approche sémiologique de la fiction filmique réduit la narration cinématographique dans sa diachronie à un calcul combinatoire de propriétés syntagmatiques issue de paradigmes syntaxiques d'un langage exempt de toute histoire (purement achronique). Même si les codes de composition cinématographique sont originaux, ils sont indissociables d'une portée sémantique et d'une dimension communicationnelle, et comme tels s'inscrivent au sein d'une pratique de l'art de raconter et de comprendre. Toute forme de narration a une dimension intertextuelle et, particulièrement le récit merveilleux, dont la signification particulière s'éclaire par sa mise en rapport d'autres versions antérieures.

Nous avons désigné précédemment le genre comme balise d'intelligibilité et schéma de composition du récit et cela vaut pour le récit cinématographique. La compréhension particulière d'un film passe, évidemment, par l'intelligence de son sens littéral mais, également, de son inscription dans l'histoire du cinéma voire dans l'histoire de la narration littéraire ou orale. Le renouveau syntaxique et verbal des récits cinématographiques n'empêche donc pas la majeure partie de la production filmique de brasser des thématiques narratives archétypales, transversales à diverses matières d'expression. Comme nous le verrons en dernière partie, les innovations en matière d'effets spéciaux cinématographiques puis numériques tendent à ménager tout à la fois un espace de liberté à l'imaginaire merveilleux mais favorisent symétriquement le choix de thématiques consensuelles et conservatrices.

Nonobstant le fait qu'il soit un langage nouveau, ce que raconte le média cinématographique, en matière de fiction, relève d'une activité de conservation de paradigmes imaginaires héritées d'intrigues passées véhiculées par d'autres médias, et particulièrement par la littérature et le théâtre. Mais s'il a pu devenir le média de l'anti-récit à une certaine période de son histoire, c'est justement parce qu'il a également assumé une fonction conservatrice de schèmes traditionnels. Paradoxalement le cinéma

n'est le mode d'expression de l'art pour l'art, d'un récit esthétique par-delà toute classification générique, que dans la mesure où il établit également une nomenclature des productions filmiques. En d'autres termes, les films d'auteurs européens et les films classiques hollywoodiens sont des illustrations du schématisme de l'imagination dans sa dynamique d'innovation et de sédimentation. Le potentiel d'innovation du cinéma est inversement proportionnel à sa capacité de répéter la typologie la plus archaïque de l'imaginaire collectif.

#### a- Un acquis de l'Âge classique du cinéma

Au début de son histoire, la fiction cinématographique fut l'objet d'un mépris des autres arts du récit comme la littérature et le théâtre. La syntaxe cinématographique n'était considérée que comme une application servile des schèmes narratifs les plus éculés, perpétuant « les rails de la compréhension » d'une œuvre. Ce préjugé eut la vie dure puisque nous pouvons évoquer ce que soutient Merleau-Ponty à propos du cinéma dans la *Phénoménologie de la Perception*, selon lequel cette technique de production d'image en mouvement aliène l'imagination du spectateur devenu passif consommateur de prises de vues prédigérées trop objectives. Pour le philosophe français, le spectateur de cinéma n'est pas sommé par le film à apprendre à voir, c'est-à-dire à se voir voir comme l'est l'amateur de peinture devant un tableau de Cézanne<sup>65</sup>.

Toutefois, les premières fictions cinématographiques bénéficièrent incontestablement de l'influence des autres arts narratifs et des évolutions qu'ils ont subi jusqu'au XX<sup>ème</sup> siècle et surtout des romans. Ces récits sont des *serials*, des adaptations de romans-feuilletons populaires (*Fantomas*, *Les Vampires* de Feuillade) ou de *pulps* aux Etats-Unis, qui ont trait à l'étrange et au fantastique. Il s'agit des versions vulgaires et divertissantes des récits épiques, des récits mimétiques bas voire ironiques pour reprendre la terminologie proposée par Northrop Frye<sup>66</sup>. Des films comme ceux de Georges Méliès s'inspirent des univers d'Eugène Sue, mais aussi des opérettes d'Offenbach et du merveilleux scientifique des romans de Jules Vernes. Même lorsqu'il adapte des contes de Perrault, de Grimm ou d'Andersen il ne réalise pas de simples spectacles de prestidigitation aux décors et trucages originaux sans intrigue, mais lorgne

---

<sup>65</sup> Cf. Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la Perception*, Editions TEL Gallimard, 1976.

<sup>66</sup> Cf. Northrop Frye, *L'Anatomie de la Critique*, op. cit.

effectivement du côté du merveilleux scientifique, du féerique et du fantastique avec une légère ironie.

Nous pouvons mettre en corrélation le recours à des schèmes archétypaux avec la nouveauté du mode d'expression du récit cinématographique. Le mode d'expression au public est nouveau surtout par l'élargissement considérable du public et son changement de statut social puisqu'il inclut également une large population d'illettrés qui n'avait même pas accès aux théâtres. Le mode de composition est lui-même inédit comme nous l'avons vu puisqu'il est composé de plans, du montage, plus tard de sons et de musiques. Cette nouvelle syntaxe que nous avons présentée succinctement appelle de nouvelles règles de composition fictionnelle qui furent acquises par la pratique.

Avec la reproduction technique possible de l'œuvre, le cinéma ouvrit l'art à l'ère de la consommation de masse. Quant aux fictions, les modes de récits adoptés par le langage cinématographique furent d'autant plus schématiques et sujets à une stricte nomenclature que la production de films s'inscrivait dans la dialectique d'une logique de production industrielle et d'une consommation de masse. Le cinéma s'est donc rapidement révélé n'être pas un champ d'expérimentation narratif, mais plutôt d'uniformisation et de calibrage de l'imaginaire comme le pressentait Walter Benjamin dans *L'Œuvre d'Art à l'ère de sa reproductibilité technique*<sup>67</sup>. Les films passèrent pour les vecteurs de la répétition des mêmes thèmes, selon les mêmes codes, pour une même fonction de divertissement consensuel du plus grand nombre. C'est surtout après la Première Guerre Mondiale que son mode de production fut l'objet de réflexion sur la mise en intrigue avec l'école du montage russe, l'impressionnisme et le surréalisme français, l'expressionnisme et le *kammerspiel* allemand.

Mais le cinéma, son nouveau mode de production et son nouveau public sont surtout rapidement accaparés par le Nouveau Monde qui l'identifie au média idéal afin d'écrire sa mythologie en adoptant des fictions aux thèmes beaucoup plus consensuels et conservateurs que les autres pays. Cette remarque n'est pas péjorative et ne vise pas à dévaloriser la production cinématographique américaine des années 1920 et 1930 et, en particulier le western et les péplums. Lorsque Godard, dans son *Histoire(s) du cinéma* (1988), déclare le cinéma c'est l'Amérique, c'est justement parce que l'imaginaire de cette nation, au moment de son apogée économique et politique, s'est structuré avec

---

<sup>67</sup> Cf. Walter Benjamin, *L'Œuvre d'Art à l'ère de sa reproductibilité technique*, *Œuvres III*, Editions Folio, 2000.

l'industrie cinématographique et que la majorité de ses productions raconte la *naissance d'une nation*. Cela nous permet de comprendre pourquoi les critiques ont très rapidement qualifiée la filmographie américaine de « classique » par analogie avec le classicisme esthétique grec puis français.

Les codes et différences génériques des films sont particulièrement observables lors de la période du classicisme hollywoodien, à l'ère des *Majors* (de 1930 à 1950), quand l'organisation industrielle de la production filmique était à son apogée. Chaque studio avait son catalogue de films dont la taxinomie recouvre les différences quant aux thèmes hérités d'Aristote, le statut des personnages et l'issue heureuse ou non de l'action principale : comédie, mélodrame, épopée antique ou biblique, western, films historiques, films fantastiques et de science-fiction, comédies musicales... La politique des studios favorisait cette nomenclature typologique, en partie, en raison de la dialectique marchande de l'offre et de la demande. Par la répétition de techniques narratives aisément identifiables dans les films, les producteurs espéraient fidéliser le consommateur en lui assurant la satisfaction standard d'une attente standard, et ainsi avoir un retour sur investissement optimal.

La plupart des films de fiction sont des adaptations d'histoires préexistantes, et ne font qu'actualiser, mettre en image, des paradigmes traditionnels répondant à des attentes traditionnelles du public. Le cinéma est un nouvel art de raconter car simultanément il est devenu l'héritier des règles antérieures de mise en intrigue et de ses fonctions auprès du public. Ainsi retrouve-t-on à l'échelle de l'histoire du cinéma occidental une évolution générique comparable à celle du récit en général. Le langage cinématographique a d'abord repris des codes de composition impropres hérités d'arts antérieurs comme ceux de la tradition théâtrale ou de la bande dessinée. Puis il s'est donné d'autres règles de composition notamment, en se rapportant, par exemple, à l'optique pour éviter les faux raccords et donner l'impression d'un mouvement continu à travers deux images distinctes par la loi des 180° qui régit les raccords regard et mouvement. L'affinement de ces codes de narration (en l'occurrence le cadrage, le montage, la durée des plans, la musique et le son) s'est accompagné d'un souci de cohérence, voire de vraisemblance du raconté, comparable, à l'affinement et la complexification de ceux des récits de fictions littéraires.

Dans une perspective exclusivement historique nous pourrions affirmer que les premiers temps du Septième Art européen et américain offrirent ainsi des œuvres de



fiction irréalistes exploitant tous les artifices visuels de la machine. Ces artifices se structurèrent pour devenir des codes de récits vraisemblables classiques à fonction sociale fédératrice, avant de se déliter puis de révéler leur propre dimension fictionnelle dans la contestation ironique du cinéma d'auteur.

#### b- La fonction du genre au cinéma : propagande ou communion ?

Comme dans les autres formes de récit fictionnel, le genre renvoie à un niveau de vraisemblance pour la réception et à des règles de production. Le genre donne lieu à des hypothèses contraires quant à sa fonction. Deux hypothèses anthropologiques antagonistes de la fonction du genre de récit peuvent être mises en exergue. Pour la première, la fonction du genre d'un film serait normative et coercitive pour la production comme pour le public. Pour la seconde, le genre aurait une fonction d'intégration et de communion pour ceux qui composent et comprennent le récit.

La première thèse s'affilie aux théories marxistes sur les productions culturelles de masse comme véhicules idéologiques. Le genre d'un film ne se définit pas seulement par ce que raconte ledit film, mais surtout par trois éléments : les forces de productions qui le sous-tendent, l'organisation technique de celles-ci et le mode de consommation qu'il appelle. Subséquemment la fonction du genre cinématographique peut s'identifier comme celle de pérennisation d'un modèle économique d'ordonnement des échanges. La production industrielle d'objets culturels par l'économie capitaliste, sert une consommation de masse. Les produits qui répondent aux mêmes règles techniques de fabrication recevront un même accueil de la part de l'audience et donc auront un rendement comparable. Les usines à rêve, à divertissement, à *opium du peuple*, comme *la nouvelle Babylone* qu'est Hollywood, déploient ainsi des stéréotypes comportementaux aliénants et une standardisation de l'imaginaire collectif. L'idéologie véhicule les valeurs morales, incitant le public à conserver les infrastructures constituant l'économie de marché et à se soumettre volontiers aux classes dirigeantes.

Pour défendre cette théorie de l'art idéologique à l'époque industrielle, nous pouvons nous appuyer sur les arguments et démonstrations d'un des membres de l'École de Frankfurt, Theodor W. Adorno<sup>68</sup>. Ce dernier identifie les genres généralissimes

---

<sup>68</sup> Cf. Theodor W. Adorno, « La Production industrielle des biens culturels », *La Dialectique de la Raison*, Editions TEL Gallimard, 1983.

du cinéma comme étant les films violents, les films de gangsters<sup>69</sup>, et les films pornographiques car montrant la fonction de frustration de l'industrie culturelle en situation économique libérale<sup>70</sup>. Nous pouvons rapprocher cette dénonciation de la dimension sadique et pornographique de l'image cinématographique du slogan de Jean-Luc Godard définissant tout récit cinématographique dans *Histoire(s) du cinéma* : « *A film is a girl and a gun.* » À cela Adorno ajoutait une tendance profondément *homogénéisante* du récit cinématographique qui sous couvert d'une intrigue spéciale ne racontait jamais que la même aliénation du spectateur comme état normal et la barbarie de l'acculturation produite par la mondialisation. Comme nous le verrons en dernière partie, les films de *fantasy* paraissent corroborer parfaitement cette théorie du divertissement, dans la mesure où ils marquent un renouveau de l'*entertainment* à gros budget pouvant s'expliquer par des réalités technologiques (l'émergence de l'imagerie numérique) et économiques (un marché de l'audiovisuel ouvert à la concurrence de la télévision et du réseau *internet*).

La seconde thèse dépend des théories de l'anthropologie culturelle selon lesquelles le genre d'un récit est la marque de son origine mythologique. Or la fonction du mythe ne se saisit qu'en corrélation avec la pratique d'un rituel qui distingue la vie profane de la vie sacrée. Telle est la thèse de Claude Lévi-Strauss dans « La Structure du mythe » pour qui le mythe est ce qui fait sens dans une communauté<sup>71</sup>. Le genre d'un récit rappelle au spectateur, comme à l'auteur, que tout texte déterminé dépend d'une structure narrative commune dont il est une variation particulière. La structure des mythes est atemporelle. Elle rappelle symboliquement, dans un premier temps, les divers problèmes logiques et moraux que posent les rapports entre la nature et la culture, le Même et l'Autre, à une communauté. Dans un second temps, elle montre la manière dont les valeurs que partagent les membres de la communauté, répondent à ces problèmes. Ainsi lorsque nous comprenons un film nous assentissons aux valeurs

---

<sup>69</sup> À partir des axiomes de l'économie politique marxiste, la critique américaine Judith Wright dans l'article « Genre Films and the Status Quo », met en lumière le discours de résignation à destination du prolétariat devant l'organisation en classes de la société, sous-jacent dans les films de gangster. Elle analyse ainsi *le petit César* (*Little Caesar*, LeRoy, 1931), *Scarface* (Hawks, 1932) ou la trilogie du *Parrain* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola 1972, 1974, 1990) où la violence déployée excite le sadisme des masses afin de mieux leur faire accepter leur aliénation.

<sup>70</sup> « *Le code Hays ne fait que confirmer le rituel déjà instauré par l'industrie culturelle : le supplice de Tantale. Les œuvres d'art sont ascétiques et sans pudeur, l'industrie culturelle est pornographique et prude. (...) La production du sexuel en série organise automatiquement sa répression.* » Adorno, *La Dialectique de la raison*, op. cit. p. 149.

<sup>71</sup> Cf. Lévi-Strauss, « La Structure du mythe », *Anthropologie Structurale* (I), Editions du Seuil, 1970.

morales qui structurent la communauté dans laquelle il a été réalisé, nous confirmons notre appartenance à l'univers culturel qu'elles circonscrivent et faisons communion avec les autres membres de cette communauté. Le genre a donc une fonction d'intégration des divers membres du public au service d'un même intérêt collectif.

### c- Le style de *traditionalité*

Comme le remarque Raphaëlle Moine, la thèse d'une fonction idéologique du genre présuppose que la réception d'un film est purement passive et que le public ne peut s'approprier une œuvre par une interprétation originale<sup>72</sup>. Donc il n'y a pas de genre purement idéologique, ou purement mensonger, sauf la propagande. D'autre part, la thèse ritualiste part du principe que la structure est atemporelle, donc présuppose une situation d'intercompréhension idéale de culture close sur elle-même. Par conséquent, elle réifie le spectateur puisqu'elle suppose qu'il doit appartenir à la même culture que le film pour le comprendre. Or si le genre n'est pas purement atemporel, il n'offre pas une grille de lecture du film qui serait une pure constante hors de toute situation. Cette antithèse des fonctions sociales d'intégration et de coercition du genre de récit de fiction est donc abstraite. Elle cache une profonde complémentarité de ces deux fonctions qui fait écho à la circularité du genre historique et du genre théorique, à savoir que le genre n'est jamais une fin en soi, de même que la création narrative n'est jamais *ex nihilo*.

Dans notre approche herméneutique ces deux fonctions renvoient au style de *traditionalité* de toute création poétique. Comme le soutient Ricoeur, la tradition est un phénomène qui touche l'imagination productrice et réceptrice d'une œuvre, c'est une dynamique fondée sur la corrélation d'un processus de sédimentation et d'un processus d'innovation. La tradition est un ensemble de paradigmes, de thèmes, que perpétuent un récit présent mais en tant que fruit d'une innovation sémantique antérieure, pour une innovation sémantique à venir<sup>73</sup>. La corrélation de la sédimentation de paradigmes narratifs et de l'innovation singulière de l'auteur est constitutive de la mise en intrigue comme acte de schématisation de l'imagination. L'imaginaire de l'auteur est en relation

---

<sup>72</sup> Cf. Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma*, Editions Armand Colin, 2002.

<sup>73</sup> Les paradigmes et la tradition sont ainsi assimilés aux règles de l'imagination transcendante qui sont à la fois des règles à venir de la création esthétique et les a priori du jugement réfléchissant qu'est le jugement de goût selon Kant dans *la Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*

dialectique avec l'imaginaire culturel de la société à laquelle il appartient : toute œuvre singulière se critique selon qu'elle applique mais aussi qu'elle détourne les règles de la tradition pour les renouveler.

Par exemple, le conte de fées est sans doute le genre narratif qui offre le moins de possibilité de déviance, et où l'auteur ne fait qu'actualiser dans un contexte particulier des règles de configuration héritées d'une tradition.

*« L'éventail des solutions est vaste ; il se déploie entre les deux pôles de l'application servile et de sa déviance calculée, en passant par tous les degrés de la « déformation réglée ». Le conte, le mythe et en général le récit traditionnel se tiennent au plus près du premier pôle. »<sup>74</sup>*

La typologie classique des films de genre hollywoodien nous prouve que le genre des films auxquels nous assimilons le merveilleux au cinéma (à savoir les films fantastiques, la science-fiction voire les comédies musicales), se comprennent comme étant les applications, souvent serviles car peu originales, de paradigmes hérités d'une tradition narrative populaire et assez peu comme étant des œuvres de contestation. Cependant, l'évolution du récit et la naissance de divers genres découlent de la reprise de ces paradigmes de l'art de raconter et de leur enrichissement par leur remise en cause et une réflexion sur les conditions de leur énonciation et de leur réception. Cette reprise innovante permet de jouer avec les attentes du spectateur voire de le faire participer plus activement à l'élaboration de l'intrigue.

À partir du support écrit puis cinématographique, l'interprétation singulière de l'auteur devient de plus en plus manifeste, et le potentiel d'innovation s'accroît. De fait, il existe bien un fond idéologique à toute forme de narration. Le récit filmique est travaillé par une tendance conservatrice qui vise à la pérennisation d'un modèle social (c'est-à-dire culturel et économique) et de ses paradigmes, c'est-à-dire des conditions extérieures de son énonciation et de sa réception. Pour autant, tout film n'est pas réductible à un discours de propagande, sinon dans des situations de crise politique. Les paradigmes ne s'expriment pas pour eux-mêmes sinon à travers une innovation ou une interprétation singulière qui dépend de la vision d'un auteur. Or c'est le jeu de ces deux tendances qui donne au film son identité générale et son individualité.

Pour conclure, nous dirons donc que le genre d'une œuvre est à la fois l'effet d'une situation socioculturelle déterminée mais également une norme qui impose au

---

<sup>74</sup> Cf. Ricœur, *Temps et Récits 1 : L'intrigue et le récit historique*, Editions Points Seuil, p. 135.

public et à l'auteur une grille d'intelligibilité et des règles de configuration d'une œuvre. Dès lors la typologie générique d'une œuvre ne dérive pas simplement d'une description empirique de ses propriétés particulières, mais n'est pas non plus un absolu atemporel comme le pensent les structuralistes. La classification des récits de fiction (selon leurs thèmes, leurs mises en forme et leurs modes de manifestation) est transhistorique. Même si les genres sont des universaux, leurs acceptions n'en évoluent pas moins au fil de l'histoire de l'art de la culture occidentale et particulièrement de l'histoire du cinéma.

### III- Esquisse de définition de la *fantasy*

Ainsi les films des studios *Disney* et les films d'aventures exotiques des studios de la *Universal* et de la *Columbia*, les comédies musicales de Demy, les films de Cocteau et de Prévert peuvent à bon droit être nommés des films merveilleux sans pour autant perdre leur spécificité cinématographique. Certes ce que nous nommons au cinéma la *fantasy* ne désigne pas toujours des films qui corroborent le sens traditionnel du terme *conte*. Mais, au reste, en littérature, le sens de ce dernier terme évolue également. En ce sens, l'évolution que le cinéma apporte au genre est dans une relative continuité avec la littérature. Au cinéma, le terme de *fantasy* désigne de façon assez indistincte, des adaptations de contes traditionnels et de mythes et de légendes gréco-romaines et nordiques (celtes, scandinaves) soit des fantaisies oniriques (des comédies musicales), soit des films de science-fiction et des films fantastiques.

Nous pouvons déclarer que les films nommés ainsi ne relèvent pas tous d'une narration appliquant servilement les paradigmes hérités de la tradition littéraire et orale traitant d'un univers *exotique et familier* et de héros *bigger than life*. Ceux qui ne sont pas des adaptations relèvent d'un mode d'intrigue ironique, pour reprendre une terminologie propre à la classification historique de Northrop Frye dans *Anatomie de la critique*. L'ironie est un genre de récit où l'univers présenté et les héros sont inférieurs ou égaux au spectateur et à sa réalité<sup>75</sup>.

Dans un premier moment, nous distinguerons théoriquement les genres merveilleux, fantastique et science-fiction qui sont souvent assimilés au « genre » du conte. Puis dans un second moment nous nous demanderons quelle est la raison de cette confusion, notamment quant à la communauté sémantique des œuvres relevant de chacun de ces genres. Néanmoins, nous réfuterons une approche morphologique et une explication exclusivement psychanalytique de ce phénomène de thèmes communs. Enfin dans un dernier moment nous justifierons le choix du corpus que nous nous proposons d'analyser.

---

<sup>75</sup> Cf. Northrop Frye, *L'Anatomie de la critique*, *op. cit.*

# 1- *Fantasy*, fantastique et science-fiction : distinction théorique

Merveilleux, fantastique et science-fiction sont trois genres de récit de fiction que nous peinons souvent à différencier au cinéma faute de distinguer convenablement le thème, la configuration et le mode d'adresse des œuvres. Dans cette partie, nous nous attacherons à définir ceux-ci et ainsi à déterminer, sinon une typologie précise, pour le moins des profils récurrents par lesquels nous pourrions attribuer à chaque genre un film en particulier. Toutefois, rappelons dès à présent que cette frontière n'est pas hermétique. Comme nous le verrons certains films de *fantasy* brouillent volontairement les frontières génériques, comportent des effets de fantastiques et de merveilleux scientifiques tout en ressassant des schèmes paradigmatiques hérités de la tradition.

Au cinéma, ce que nous nommons la *fantasy* sont soit des adaptations de récits merveilleux hérités de la tradition, soit des récits fantastiques, soit des récits de science-fiction.

## a- Le conte de fées et la *Fantasy*

*« Il me faut, pour mon propos actuel, un mot qui embrassera en même temps l'Art Sous-créateur en soi et une qualité d'étrangeté et d'émerveillement dans l'Expression dérivée de l'image : qualité essentielle du conte de fées. Je me propose de m'arroger les pouvoirs de Humpty-Dumpty et de me servir à cet effet de Fantaisie : en un sens du moins qui combine avec son emploi le plus ancien et le plus plein comme équivalent d'Imagination les idées dérivées d' « irréalité » (c'est-à-dire de dissemblance avec le Monde Primaire) d'affranchissement de la domination du « fait » observé, bref du fantastique. »<sup>76</sup>*

Le genre de la *fantasy* qui a explosé en littérature, à partir des années 1950 en partie sous l'impulsion de Tolkien, Lewis et Peake, se veut l'héritier des contes de fée et

---

<sup>76</sup> Cf. J.R.R. Tolkien, « Du Conte de fées » in *Fäerie*, Editions 10/18, 1978, p. 177-178.

des légendes voire de la mythologie occidentale. Littéralement le terme anglais de *fantasy* renvoie au grec *fantasia* et signifie *imagination*. C'est bien à cette faculté – dans le sens kantien du terme – que Tolkien fait mention dans son article « Du Conte de Fées » faculté en laquelle il suppose deux opérations : l'une passive d'application schématique d'idéaux préexistant par laquelle l'imaginant croit ou non en ce qu'il ne perçoit pas actuellement, l'autre active et expressive créant *des mondes secondaires*. En ce second sens, l'imagination est la puissance psychologique de se représenter quelque chose qui n'est pas présent actuellement, voire de créer librement à partir de perceptions antérieures des images de choses qui n'existent pas.

Le genre ainsi nommé prétendrait revenir aux origines même de l'acte de raconter une histoire et de parler indirectement de ce qui est, et cela au moyen de la présentation d'un monde secondaire, un monde merveilleux, un monde dépayçant. La nature de ce dépaysement créé par l'auteur pour le récepteur ancré dans le quotidien donne lieu à la distinction établie par les américains Boyer, Tymm et Zahorski entre la *low fantasy* et la *high fantasy* (analogue à celle du fantastique et du merveilleux chez Todorov comme nous le verrons par après)<sup>77</sup>.

Dans la *low fantasy* le monde dans lequel se passe l'action est comparable au nôtre mais certains agents ou objets ont des propriétés surnaturelles qui ne sauraient faire l'objet d'une explication nomologique voire créent un désordre. Dans la *high fantasy*, en revanche, le monde du récit a ses propres lois qui ne ressemblent pas aux nôtres, nous avons affaire à un ordre surnaturel peuplé d'êtres et d'objets surnaturels. Ce dernier genre de récits est lui-même divisée en deux espèces par les auteurs suscités selon l'origine du monde merveilleux raconté : la *myth fantasy* où le monde second s'inspire de la mythologie, et la *fairy-tale fantasy* qui s'inspire du monde des contes de fées. Comme nous allons le voir par la suite, l'une des principales différences entre ces deux récits tient à la nature des agents dont les faits et gestes sont rapportés. Dans le mythe ce sont des dieux ou des demi-dieux (naturellement supérieurs à l'auteur et au récepteur), dans le conte merveilleux ce sont des héros (semblables aux auteurs et récepteurs mais supérieurs à ceux-ci par degrés).

---

<sup>77</sup> Cf. Robert Boyer, Marshall Tymm et Kenneth Zahorski, *Fantasy Literature. A Core Collection and Reference Guide*, Editions Bowker, 1979.



Les travaux qui portent sur les narrations merveilleuses brillent par leur multiplicité et la diversité des méthodes d'approche selon les sciences humaines. Psychanalyse et sociologie donnent chacune leur définition du phénomène culturel et le rapport à la nature et à l'autre qu'il sous-tend. Pour l'une, il s'agit d'une pratique thérapeutique primitive ainsi que le prétend Bruno Bettelheim dans *La Psychanalyse des Contes fées*. La signification du conte appelle par imitation chez son auditeur à l'intégration des pulsions psychologiques inconscientes qui le taraudent, et à retrouver une harmonie avec son désir. Le héros du conte est exemplaire et l'auditeur s'y identifie y voyant la projection de ses affects coincés et leur sublimation à l'aune de la Loi.

*« Dans les contes de fées, les processus internes de l'individu sont extériorisés et deviennent compréhensibles parce qu'ils sont représentés par les personnages et les événements de l'histoire. C'est la raison pour laquelle, dans la médecine traditionnelle hindoue, on soumettait à la méditation des personnes psychologiquement désorientées un conte de fée qui mettait en scène son problème particulier. En contemplant l'histoire, pensait-on, le sujet devait être amené à prendre conscience à la fois de la nature de l'impasse où sa vie s'était fourvoyée et de la possibilité de trouver une solution. »<sup>78</sup>*

Une lecture plus sociale comprend le merveilleux comme une pratique rituelle. Le conte est le reliquat d'une religion primitive et a un sens initiatique, il relate le passage d'un membre d'une communauté d'une position passive préindividuelle à une position active individualisée, passage qui est mort et renaissance symbolique, deuil, héritage et transmission.

*« Le conte reprend et prolonge l' « initiation » au niveau de l'imaginaire. S'il constitue un amusement ou une évasion, c'est uniquement pour la conscience banalisée, et notamment pour la conscience de l'homme moderne ; dans la psyché profonde les scénarios initiatiques conservent leur gravité et continuent à opérer des mutations. Sans se rendre compte et tout en croyant s'amuser, ou s'évader, l'homme des sociétés modernes bénéficie encore de cette initiation imaginaire apportée par les contes. »<sup>79</sup>*

Chaque interprétation a pour objet le problème commun de la représentation, mais pour l'une elle est l'expression d'un désir inconscient psychologique, pour l'autre du sentiment social inconscient de sacré. Il est malaisé de faire une synthèse qui nous donnerait une réponse à cette question : « Qu'est-ce qu'un récit merveilleux ? ». Chacune

---

<sup>78</sup> Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Editions Pocket p. 42.

<sup>79</sup> Mircea Eliade, *Aspect du Mythe*, Editions Folio, 1988, p. 247.

de ces analyses relève des propriétés constantes du phénomène poétique en général en interrogeant ce qu'elles considèrent comme sa forme la plus archaïque, la plus élémentaire. En ce sens leur efficacité explicative donne des outils de compréhension au critique poétique.

Cependant, isolément, elles peinent à coordonner leurs découvertes entre elles, donnant du même phénomène des interprétations antagonistes. Pour cette raison, nous userons de ces travaux et de certaines de leurs classifications pour cartographier et commenter les significations des thématiques de ces récits. Mais les définitions de l'objet « récit merveilleux » par les sciences humaines plutôt objectivistes, présupposent une compréhension vivante que notre recherche critique rapprochera davantage d'une esthétique de la réception voire de l'herméneutique.

Dans cette dernière perspective, nous adopterons la position de Ricœur pour lequel, la fonction du récit imaginaire est de juguler une angoissante aporie quant à la définition de la temporalité. Définition qui oscille – et ce de manière congénitale, insoluble et incessante – entre une perspective cosmologique (le temps est une réalité) et une perspective phénoménologique (le temps est une manière de penser)<sup>80</sup>. Le rôle de la narration poétique (fictionnelle comme historique) racontant cette ambivalence serait de fournir une médiation, le *tiers-temps*. Celui-ci permet de comprendre cette *double occultation* des réponses à l'aporie du temps par la production d'une *identité narrative* tant du point de vue de l'émetteur et du récepteur individuel du récit que d'une communauté.

Dans ce tiers-temps, le récit rend possible l'imputation des actions, des affects ou des perceptions à des individus particuliers ou à des entités collectives et singulières et résout du même coup le problème de l'identité personnelle tendue entre l'égalité et les différences particulières. L'identité narrative permet de penser l'*ipséité*, l'individu qui est lui-même et non un autre pour soi-même, qui compose et interprète sa vie. Ce qui suppose qu'il se définit de manière circulaire : il se détermine aussi bien par les actions qu'il initie que par une certaine passivité, par les événements qui lui arrivent. Actions et événements étant eux-mêmes un « *tissu d'histoires racontées* »<sup>81</sup> impliquent une opération de reprise correctrice de soi par soi : une ouverture à un récit nouveau par rectification des récits préétablis. C'est cette reprise qui rend possible une structuration

---

<sup>80</sup> Cf. Paul Ricœur, *Temps et Récit III : Le temps raconté*, Editions du Seuil, 1991.

<sup>81</sup> Cf. Paul Ricœur, *Ibidem*, p. 443.

du désir en tant que demande ou manque de sens chez l'individu. En recevant des histoires je me constitue moi-même comme sujet qui racontera sa propre histoire comme autobiographe. Dans les récits de *fantasy* inspirés des narrations traditionnelles merveilleuses, cette identité est relativement close sur elle-même et assurée, elle réconcilie l'intérêt individuel avec un idéal collectif et éthique tendant à la permanence d'où le caractère moral conservateur des thématiques merveilleuses et leur conclusion souvent heureuse.

Néanmoins cette tendance narrative à produire des êtres autobiographes se présente parfois sur un mode moins catégorique offrant la possibilité d'une variation des perspectives sur une même série d'évènements comme dans le film *I'm not There* (Todd Haynes, 2007) où six acteurs distincts jouent le rôle de Bob Dylan. De surcroît, si cette identité narrative permet de penser de manière intelligible l'*ipséité*, elle ne se confond pas totalement avec celle-ci. Elle est plutôt imaginée par le sujet récepteur et elle incite ce dernier à être et à agir autrement selon les valeurs praxiques véhiculées par le récit. En d'autres termes elle enrichit son espace d'expériences, voire son horizon d'attentes, de nouvelles motivations, mais le changement effectif lui-même dépend d'une décision du sujet en tant qu'agent éthique, décision que nul ne peut prendre à sa place.

Revenons aux caractères du récit dégagés précédemment à savoir le thème, la configuration et l'adresse afin de définir théoriquement le conte merveilleux. Le conte est un mode de narration oral, littéraire voire cinématographique.

## §1 : Le thème merveilleux

La *fantasy* que nous étudierons est plutôt une *fairy-tale fantasy* voire une *myth fantasy*. Elle a pour objet un héros supérieur aux hommes par degrés : un roi, une princesse, un enfant qui a une qualité le rendant exceptionnel... Il ne diffère pas par nature du commun des auditeurs comme dans les mythes et la *myth. fantasy*. Le héros évolue dans un monde hors du commun où ce qui est anormal, passe pour tout à fait naturel. Les objets y sont magiques, les animaux parlent et aident les hommes quand ils ne sont pas eux-mêmes des héros comme par exemple le Lion Aslan dans *Le Monde de Narnia : le Lion, la Sorcière et l'Armoire magique* (*The Chronicles of Narnia : the Lion, the Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005). Les méchants sont des créatures

inhumaines, l'espace et le temps sont modulables à volonté, les personnages se métamorphosent et la frontière entre les vivants et les morts n'est pas vraiment hermétique. Si on se rapporte à la classification des contes opérée par l'école folkloriste finnoise du début du XX<sup>ème</sup> siècle, ou classification Aärne-Thompson<sup>82</sup>, les thèmes des contes brouillent tant les frontières distinguant les hommes du reste du règne animal et des corps inanimés que celles de la vie et de la mort. Pour autant aucun protagoniste ne s'émerveille particulièrement de la venue de ces événements impossibles qui sont parfaitement vraisemblables dans l'économie du texte. Le conte est donc merveilleux.

Au cinéma, dans notre corpus, les mondes comme les personnages des récits de *fantasy* sont le produit d'inspirations folkloriques et mythologiques. Du côté du folklore merveilleux il s'agit des contes collectés et rapportés en occident par Basile, Perrault, les Grimm, voire Andersen, les contes orientaux des Mille et Une Nuits. Du côté de la mythologie, il s'agit principalement des récits des origines de la culture occidentale : les cosmogonies païennes nordiques mais aussi les récits héroïques comme l'*Edda*, les *Mabinogions* et surtout *Beowulf*, la mythologie gréco-romaine (Jason, Persée, Ulysse, Hercule...) et les récits bibliques.

## §2 : Le mode de composition merveilleux

Au vue de l'étymologie précédemment évoquée du terme anglais *fantasy*, on pourrait croire que la composition de ce genre est libre de toute entrave, n'étant que l'affirmation d'une synthèse subjective de diverses représentations du réel par la personne de l'auteur. Mais, comme nous l'avons déclaré auparavant en évoquant le *style de traditionnalité* d'une œuvre narrative, l'imagination configuratrice ne produit pas des récits *ex nihilo*, mais présente des variations déterminées de paradigmes communs et anonymes, hérités d'une tradition culturelle qu'elle déforme plus ou moins selon le type, le genre ou la forme de son intrigue.

De fait, les intrigues de genre merveilleux sont irréalistes dans leurs thèmes à proportion de leur uniformité de composition. Elles répondent à des codes très rigides. Son style de *traditionalité* conservateur permet d'identifier le genre selon une structure syntaxique paradigmatique. Comme nous l'avons vu, le conte fut ainsi l'objet d'études

---

<sup>82</sup> Cf. *Supra* p. 38-39.

morphologiques fructueuses. Propp soutient ainsi qu'il n'y a aucune marge de création personnelle dans l'écriture des contes : un conte particulier n'est que l'actualisation diachronique d'une structure synchronique composée de 31 narratèmes. Cela nous permet de comprendre que la plupart des contes au cinéma sont des adaptations de récits préexistants oralement ou à l'écrit. Dès lors, en dépit de la variété des matières d'expression et des intentions propres de l'auteur, la structure narrative demeure la même. Néanmoins, nous pouvons reprocher à l'analyse morphologique d'hypostasier un modèle narratif local (le conte russe) et d'expliquer les succès de sa méthode par le choix d'un genre moribond comme objet d'étude.

Un récit merveilleux se présente généralement comme une quête ayant un début, un milieu, une fin et des étapes intermédiaires que sont le méfait qui ruine la situation initiale et le dénouement la victoire sur la cause du méfait qui restaure l'ordre. Un caractère de composition récurrent de la *fantasy* au cinéma est sa relation homogène avec la musique. Celle-ci peut, d'une part, être extra-diégétique et illustrer les diverses émotions des personnages (joie, tristesse, amour, haine, stupeur et désir) et étapes de l'action des corps dans le champ (élévation, accélération, ralentissement, chute). Elle a valeur d'emphase intensifiant le pathétique du visible. Elle peut être simplement chantée par un personnage dans le champ, comme c'est le cas dans *Le Joueur de flûte de Hamelin* (*The pied Piper*, Jacques Demy, 1974) où le chanteur Donovan incarne le héros chantant. Mais, d'autre part, la musique peut prendre le dessus sur la bande-son parlée et les bruitages sans pour autant être comprise comme une auricularisation interne. Les dialogues sont alors chantés par les personnages visibles tandis que la musique qui les accompagne occupe tout le champ sonore et guide leurs mouvements dansés. Ces effets de comédies musicales des films de *fantasy* sont des effets spéciaux que l'on retrouve plus volontiers dans ceux qui se réclament le plus explicitement de l'univers des contes comme des adaptations.

### §3 : Le mode d'adresse merveilleux

Les récits merveilleux sont allégoriques voire métaphoriques. Littéralement, l'allégorie signifie parler d'autre chose pour... , c'est l'opération linguistique et rhétorique par laquelle nous désignons une réalité indirectement, touchant à l'essence même du parler poétique. Comme tout récit de fiction, mais peut-être plus évidemment,

la *fantasy* est polysémique : un même ensemble de signes renvoie à plusieurs significations possibles et a ainsi plusieurs niveaux de lecture. Nous identifions ordinairement quatre niveaux de compréhension d'un récit selon l'héritage de l'exégèse médiévale des Ecritures tel qu'il nous est légué par la tradition chrétiennes : littéral, allégorique, moral, anagogique<sup>83</sup>. Cette catégorisation est reprise à un niveau profane pour la première fois par Dante dans *Le Banquet*<sup>84</sup>, et est encore en vigueur dans la théorie des symboles de la critique littéraire moderne telle que celle de Northrop Frye dans *L'Anatomie de la critique*.

Cette pluralité de sens s'explique par le pouvoir de tout récit de fiction de se dédoubler en *énonciation* et *énoncé* tant dans sa composition que dans sa réception. La synthèse configuratrice de la mise en intrigue réunissant les divers épisodes et péripéties en une totalité complète est une activité de l'imagination, un *jugement réfléchissant* pour reprendre la terminologie kantienne de *La Critique de la faculté de juger*<sup>85</sup>. Kant oppose jugement réfléchissant et jugement déterminant : le jugement déterminant est *a priori*, il porte sur l'objet produit par la subjectivité transcendantale tandis que le jugement réfléchissant, *a priori* également, porte sur l'état et les opérations par lesquels le sujet produit des œuvres et non seulement sur les œuvres. En d'autres termes, tout récit est *sui référentiel*, il comporte cette capacité de se distancer de ce qu'il raconte, de parler de quelque chose et de lui-même. Cette distance rend possible tous les procédés de mise en abîme dans l'intrigue, ce qui nous incite à déclarer que tout *muthos* est ironique, au sens étymologique du terme (*eîrôneïa*: feindre l'ignorance, dire le contraire de ce que l'on pense).

À cet égard le récit merveilleux, et tout particulièrement le conte, est construit et communiqué en vue de l'édification de son interlocuteur. Il s'agit de lui transmettre des valeurs pratiques par le biais d'un texte qui suppose l'opposition d'au moins deux sens l'un littéral et premier, l'autre second explicité dans la moralité finale. Ce dernier est le sens privilégié dont le sens littéral est l'image. Dans un texte écrit, ce sens se distingue de celui de la diégèse en ce qu'il est rédigé au présent sur un mode impératif et non pas indicatif. Le sujet qui l'énonce est soit impersonnel, soit est la voix même du narrateur

---

<sup>83</sup> Cf. Henri de Lubac, *Exégèse Médiévale : les Quatre sens de l'écriture*, Editions Cerf et Desclée de Brouwer, 1986.

<sup>84</sup> Cf. Dante, *Le Banquet*, Livre II, Chapitre I, *Œuvres Complètes*, Editions Le Livre de Poche, 2006, p. 213-215.

<sup>85</sup> Cf. Kant, *La Critique de la faculté de Juger*, Editions Folio, 1989, p. 37-44.

qui met en abîme l'acte de raconter. Au cinéma de telles configurations, marquant la rupture entre le temps de l'énonciation et le temps de l'énoncé se retrouvent également. Ils sont ainsi une transposition syntaxique particulière d'un sens commun aux contes oraux, la littéraires et filmés.

Nous relevons surtout trois procédés récurrents de la mise en évidence d'une distance entre le temps du récit et le temps du récitant.

Le premier est l'usage de cartons. C'est le cas pour l'ouverture de *La Belle et la Bête* (1942) de Jean Cocteau, mais aussi de la plupart des adaptations des films d'animation des studios Disney qui usent de plan de livres ouverts. Ces prologues appelant un régime de réception plus actif de la part du spectateur pour décoder le message transmis, instaurent une nette distinction entre le temps de l'écrit et le temps de l'image.

La seconde configuration consiste en un plan rapproché ou un gros plan d'un personnage qui par son regard et ses mots s'adresse à la caméra. On prétend alors casser l'illusion d'invisibilité de la caméra filmante pour rejoindre directement le spectateur. En tenant un propos au présent, il révèle à ce dernier le sens de ce qu'il vient de voir. Le dernier procédé se retrouve dans l'usage de la *voix-off* d'un narrateur invisible, l'indépendance de la bande-son par rapport au défilement des images nous font inférer qu'il est à l'origine de leur articulation, et partant qu'il est omniscient. À cet égard on peut penser à l'ouverture d'*Edward aux Mains d'Argent* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1991) où Kim (Winona Ryder) raconte l'histoire de l'histoire à un enfant en train de s'endormir.

#### §4 : Recouvrement, Evasion et Consolation

Dans l'article « Du conte de fées », Tolkien attribue à tout récit merveilleux la propriété de nous éloigner momentanément du monde pour nous rappeler sa richesse et sa profondeur occultées par notre préoccupation quotidienne<sup>86</sup>. La Consolation est l'une des trois fonctions fondamentales de la *fantasy* avec le Recouvrement du regard poétique sur le monde et l'Evasion du monde imposé par une vision réaliste et utilitaire.

---

<sup>86</sup> Cf. J.R.R. Tolkien, « Du Conte de fées », *Faërie*, Editions Bourgois 10/18, 1978.

La règle du *happy end* est vraie pour la plupart des récits faisant partie de notre corpus. Dans une perspective religieuse, l'auteur du *Seigneur des Anneaux* lie la fonction de Consolation à la vertu théologale d'Espérance, mais nous pouvons, plus modestement, l'assimiler à celle d'éclaircissement cathartique de la poétique aristotélicienne. Nous considérons donc qu'elle peut parfois concerner des fins malheureuses, le récepteur est à la fois malheureux pour le héros et heureux de n'être pas lui, il prend alors plaisir de sa crainte et de ses déboires.

De fait, il existe effectivement des récits merveilleux visant à édifier le public en passant par l'émotion de crainte voire de la terreur à cet effet. Ceux-ci dérivent de ce que les folkloristes nomment *contes d'avertissement*. Ces œuvres ont la particularité d'être quasiment axées non pas autour du héros mais de l'opposant, sans pour autant en faire totalement un anti-héros moderne. Ainsi certains *slashers movies* apparus dès les années 1970 peuvent être tenus pour des contes d'avertissement. Dans ces récits des adolescents travaillés par leurs hormones et la découverte de leurs corps se font généralement découper en morceaux par quelque créature impassible et grotesque émergeant d'outre-tombe ou sortie de leurs cauchemars. Ce sont des versions *gores* des contes dont le méchant est l'ogre, le croquemitaine ou le *bogeyman*. Après l'évolution des mœurs de la fin des années 1960 et les prémisses du gore et du genre pornographique, à la fin des années 1970 et du début des années 1980, puis avec un renouveau du genre à la fin des années 1990, apparurent de nouveaux masques du *grand méchant loup* dont Freddy Krueger, Michael Myers, Jason Voorhes ou le Creeper... sont les sobriquets.

Dès lors, nous n'irons pas jusqu'à affirmer, comme le fait Bettelheim, que c'est l'heureux dénouement qui distingue fondamentalement le récit merveilleux du mythe en ce sens que ce dernier serait tragique. Il s'agit d'une hypostase des mythologies païennes hellène, romaine mais aussi nordique qui sont effectivement des visions du monde agoniques où la place de l'homme dans la nature et par rapport aux forces qui la régissent est absurde. Mais les traditions égyptiennes et juives puis chrétiennes sont assez différentes sur ce point dans la mesure où elles introduisent la thématique du Salut, l'eschatologie, absente des traditions susnommées. Sans doute la différence entre le récit merveilleux et le mythe se situe-t-elle non seulement dans les thèmes mais dans les modes de composition et de réception. Du fait de sa dimension sacrée, le mythe est un récit imaginaire portant sur les origines d'une culture composé en vue de



*l'instauration* des conditions spatiales et temporelles d'un vivre ensemble et de fait il se comprend en appliquant des *rites*. Ces deux dimensions d'instauration et d'application rituelle ne se retrouvent pas telles quelles dans les narrations merveilleuses qui incluent déjà des éléments de la vie profane. Comme nous l'avons vu auparavant<sup>87</sup>, quoiqu'ils se réfèrent bien au tiers-temps, un Temps sacré, celui d'une *fantastique transcendante* mythologique, les récits de *fantasy* le font de manière indirecte et ce sans prétention d'institution d'une nouvelle ère mais plutôt de conservation d'une tradition déjà instaurée<sup>88</sup>.

## b- Le fantastique

Par opposition aux mythes et aux contes de fée, le fantastique comme la science-fiction sont les genres de récit historiquement les plus récents. Ils apparaissent au XIX<sup>ème</sup> siècle en Europe et aux Etats-Unis principalement. Ils ne sont pas sans rapport avec le conte de fée et l'on peut voir dans l'épopée, les nouvelles médiévales grivoises ou les romans de chevalerie une transition d'un genre aux autres.

### §1 : Le thème fantastique

Le fantastique narre l'action d'un héros ordinaire, c'est-à-dire inférieur ou égal au public. Cette action consiste en une perception, celle d'un événement dont il ne saurait déterminer s'il est réel ou imaginaire, s'il peut normalement avoir lieu et s'il a ou non eu lieu. Comme l'écrit Tzvetan Todorov, c'est l'ambiguïté de l'événement raconté par et pour le narrateur qui définit le genre<sup>89</sup>. Ce n'est donc pas directement son caractère radicalement surnaturel et effrayant qui est déterminant contrairement à ce que soutient Caillois dans *Au Cœur du Fantastique*<sup>90</sup>, mais le trouble du narrateur à distinguer si l'événement est singulier ou impossible. Nous pouvons voir dans cette évolution thématique d'un merveilleux caractéristique de l'action racontée, à un merveilleux comme possibilité pour un héros percevant voire racontant, un effet du

---

<sup>87</sup> Cf. *Supra* p. 94-99.

<sup>88</sup> Nous empruntons l'expression de *fantastique transcendante* à l'article de Paul Ricœur sur le Mythe, *Encyclopædia Universalis*, Volume 11, 1982, p. 530-537.

<sup>89</sup> Cf. Tzvetan Todorov, *Introduction à la Littérature fantastique*, Edition Seuil, 1976.

<sup>90</sup> Cf. Roger Caillois, *Au Cœur du fantastique*, Editions Gallimard, 1965.

processus historique d'*intériorisation de l'action* des récits racontés dont Ricoeur rend compte dans le second tome de *Temps et récit*. Ce dernier voit dans l'avènement du roman et la montée en puissance de la narration écrite à la fin du XVII<sup>ème</sup> et au début du XVIII<sup>ème</sup> siècle, l'occasion favorable à un bouleversement thématique à savoir un déplacement de l'objet de l'histoire du *muthos* vers le *prosopon* (le caractère), c'est-à-dire vers le personnage (bouleversement corollaire à la découverte de la subjectivité moderne par Descartes et Locke). Tendance psychologique des intrigues qui atteindra son paroxysme au milieu du XIX<sup>ème</sup> et au début du XX<sup>ème</sup> siècle avec les romans dont l'écriture use de la technique du *stream of consciousness* (le flux de conscience) inauguré par May Sinclair et poursuivi par des auteurs comme Virginia Woolf, Henry James, James Joyce, Marcel Proust (dans une certaine mesure) ou Albert Cohen. La subjectivité, ou plutôt la quête de son unification, devient le thème de ces récits.

Le fantastique se distingue donc du merveilleux et de l'étrange par sa thématique de l'étrangeté ontique. L'action merveilleuse s'inscrit au sein d'un univers totalement surnaturel, tandis que le récit étrange rapporte un événement peu commun au sein d'un univers naturel. Toutefois, il est fort possible qu'un récit présente des effets de fantastique au cours de son déroulement, puis se résolve dans une conclusion merveilleuse ou étrange lorsque l'hésitation du héros sur la nature du raconté est levée.

Par exemple *Le Testament du Docteur Mabuse* (*Das Testament des Doktor Mabuse*, Fritz Lang, 1933) est un film étrange qui comporte des effets de fantastique mais le plan final nous livre une explication naturelle des aventures racontées : l'infâme docteur est mort, il n'a aucun pouvoir surnaturel, sinon celui tout artificiel de sa voix enregistrée. À l'inverse *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999) est un film fantastique dont l'issue se révélera merveilleuse : quoique le criminel soit une personne réelle, il commande une créature démoniaque qui accrédite la thèse du caractère surnaturel de ce qui est raconté.

Un film d'horreur comme *Massacre à la tronçonneuse* (*Chainsaw Massacre in Texas*, Tobe Hopper, 1973) par exemple joue sur cette ambiguïté des effets de fantastique sur le mode de l'ironie. Le grain de la photo, la caméra portée, la référence à « une histoire vraie » ouvrant le film paraissent accréditer la thèse selon laquelle les péripéties épouvantablement choquantes de l'héroïne sont naturelles. Elles seraient le fruit de la folie humaine. Mais d'autre part, la séquence de la lecture de l'horoscope peut nous donner une autre explication des événements racontés à venir et surtout de la

survie *in extremis* de l'héroïne à savoir l'entrée de Saturne, l'astre du mal en astrologie, et l'appartenance de la jeune femme au signe du Capricorne qui est protégé par Saturne. Cette explication surnaturelle reçoit cependant un traitement ironique. Elle serait la seule valable si le projet du film était de donner un sens à ce qui arrive à cette fille. Mais nous n'en retenons que la faiblesse relativement à l'absurdité grotesque et à la crudité de la violence des actions narrées.

Raphaëlle Moine remarque que la définition du fantastique de Todorov ne rend pas compte de la plupart des films que nous nommons fantastiques<sup>91</sup>. Elle ne peut désigner que quelques films de Lynch, de Resnais, de Cronenberg ou de M. Night Shyamalan. En ce sens, nous amenderons quelque peu cette définition au cours de notre étude sachant que les films de la période qui nous intéressent sont plutôt des récits merveilleux et non à proprement parler des films fantastiques, ni des contes de fées qui tiennent plutôt de l'épopée. Par exemple, l'inventaire des créatures monstrueuses et des objets des films fantastiques qu'établit Jean-Louis Leutrat présente des personnages et des adjuvants archétypaux (la mante, le vampire, la cheminée, le labyrinthe...) qui sont des éléments constitutifs du genre merveilleux<sup>92</sup>.

## §2 : Le mode de composition fantastique

Il est plus variable que le conte, néanmoins il comporte des passages obligés. Les récits fantastiques sont souvent nommés « contes » car ils adoptent un format narratif ramassé. À l'instar des nouvelles, leur temps d'énonciation est plus court que le temps d'énonciation d'autres genres. Ils présentent une seule action de manière linéaire et suivant un cours irréversible. Cette irréversibilité est marquée par une montée graduelle de la tension jusqu'à l'*acmé* (ou coup de théâtre final) commune aux autres récits. Demeure toutefois cette différence d'avec le conte merveilleux que le fantastique n'admet qu'une faible discontinuité entre le temps de l'énonciation et le temps de l'énoncé, car son mode de narration joue sur cette confusion. L'identification du public à la voix lui impose un temps de lecture et de perception du raconté et donc le contraint à suivre l'ordre chronologique énoncé. Nous ne pensons pas pour autant qu'étant connu jusqu'à la fin, le récit fantastique ne peut être relu sans devenir une méta-lecture.

---

<sup>91</sup> Cf. Raphaëlle Moine, *Les Genres au cinéma*, op. cit.

<sup>92</sup> Cf. Jean-Louis Leutrat, *Vie des Fantômes : le Fantastique au Cinéma*, Editions Cahiers du Cinéma, 1995.

Le narrateur n'est pas omniscient et extra-diégétique comme dans le conte. Il est lui-même représenté dans le récit et donne à celui-ci sinon un caractère absolument véridique, pour le moins un caractère authentique et probable qui implique que le lecteur adhère à ce qu'il dit de *bonne foi*. Nous empruntons cette expression à Henri-Irénée Marrou qui déclare que toute connaissance historique, ne pouvant passer par l'expérience directe, repose sur le postulat de la bonne foi du narrateur et des témoins<sup>93</sup>. Donc d'une certaine manière l'histoire, et le documentaire en cinéma, imitent la fiction. Mais ici, la fiction fantastique renchérit puisqu'elle imite l'imitation de l'écriture historiographique. Les faux mémoires romanesques, les pseudo correspondances épistolaires du XVIII<sup>ème</sup> siècle (*Julie* de Rousseau ou *Les Liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos) imitent des procédés de recherches par traces, observations et hypothèses dont use l'historien. Ce mode de composition trahit l'intention de l'auteur de *faire véridique*, de signifier une expérience personnelle *authentique*. Il appelle donc nécessairement un type d'adresse spécifique au genre fantastique distinct de celui du merveilleux qui a pour objet l'édification de son spectateur.

Le jeu de la composition narrative avec des codes documentaires n'implique pas nécessairement un point de vue narratif totalement immanent à ce qui est raconté, une confusion entre narrateur et personnage. C'est un moyen de *faire véridique*. Le *pseudo-live* fantastique apparaît avec *La Nuit des morts vivants* (*The Night of the living dead*, Georges Romero, 1968) et surtout dans les films des années 90 et 2000. La configuration narrative travaille en interaction avec les nouveaux médias qui émergent depuis lors, comme la télévision et internet. *Le Projet Blair Witch* (*The Blair Witch project*, Daniel Myrick, 1999), *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) ou *La Chronique des morts* (*Diary of the dead*, Georges Romero, 2008) sont des exemples de l'adaptation cinématographique de ce procédé.

Par conséquent, le narrateur peut être la voix péri-diégétique d'un personnage qui rapporte l'événement à la troisième personne du singulier, il ne comprend pas si les causes en sont ou non naturelles. Mais la narration peut-être aussi rapportée à la première personne du singulier, il s'agit alors du héros lui-même et, dans ce cas, il est diégétique. Sa voix directe s'exprime au présent et ce qu'elle raconte est au passé.

Comme le récit merveilleux, le fantastique s'illustre par une syntaxe qui reprend littéralement des figures rhétoriques (les métaphores, les métonymies, synecdoques...).

---

<sup>93</sup> Cf. Henri-Irénée Marrou, « La Foi historique », *De la Connaissance historique*, Edition Seuil, 1975.

Elle trouble la frontière entre le sens propre et le sens figuré. Cette confusion sera l'objet principal des analyses de notre seconde partie sur les effets spéciaux. Mais, selon Todorov, contrairement au conte, cet entrelacs du réel et du monde du désir y est formulé au moyen d'énoncés modaux, des énoncés décrivant les attitudes propositionnelles du narrateur (« *Il me semble que...* », « *je croyais percevoir...* »). Cet entrelacs permet de maintenir l'hésitation thématique entre le réel et l'imaginaire et l'hésitation pour le récepteur entre une lecture littérale ou allégorique.

### §3 : Le mode d'adresse fantastique

Le fantastique n'est pas explicitement allégorique contrairement au conte. Selon Todorov, il s'agit d'un récit à comprendre au sens littéral. Or ce dernier distingue deux significations possibles du terme « littéral ».

L'une drastique qui est celui de la poésie et l'oppose à la narration où les mots employés et les figures de style n'ont pas de valeur représentationnelle, pas de référent. Le signifié renvoie davantage aux jeux sur la matière d'expression sensible des signifiants qu'à des images psychiques. Par exemple les allitérations, les assonances, les modulations rythmiques rendent raison des métaphores et autres combinaisons verbales étranges. Le poème est ainsi compris comme un système clos sur lui-même. Au cinéma, l'usage du montage kaléidoscopique des surréalistes comme dans *Entr'actes* (René Clair, 1924) ou *Un Chien andalou* (Luis Bunuel, 1929) en est une bonne illustration. Traduisant dans le langage cinématographique le procédé littéraire d'*écriture automatique*, la signification de chaque plan ne se saisit pas tant en fonction de ce qu'il figure isolément mais strictement en corrélation avec celui qui le précède et celui qui le suit. Il s'associe alors en fonction de communautés de caractères visuels comme le contours des objets filmés, de ressemblances ou de dissemblances de leurs trajectoires à travers l'espace.

L'autre signification du sens littéral est plus commune : elle s'oppose au sens figuré. Selon la définition de Quintilien<sup>94</sup> l'allégorie peut être conçue comme une *métaphore continue*. Qu'un locuteur file une métaphore signifie que celle-ci ne se réduit pas à une figure de style mais que celui-ci se réfère à un autre objet que celui qui est

---

<sup>94</sup> Cf. Quintilien, *De l'Institution oratoire*, Edition Des Belles Lettres, 1975.

signifié par l'énoncé. Cette révélation d'un sens caché sous la signification première du message, voire du récit est un effet de ce que Ricœur nomme de la prédication impertinente dans *La Métaphore vive*. Il implique un jeu du locuteur avec l'interlocuteur de telle sorte que celui-ci découvre une dimension non directement désignatrice du langage qui serait celle qu'indique le sens premier ordinaire – expression préférée à celle de *sens propre* impliquant un primat de la fonction de dénomination du langage dont la fonction poétique ne serait qu'un ornement<sup>95</sup>. Il y a donc allégorie lorsqu'un récit use d'un langage poétique et que son propos est polysémique prenant en compte le contexte d'énonciation. C'est donc un texte se composant comme un système d'énoncés qui peuvent avoir au moins deux significations distinctes. Selon Todorov, ce double sens ne dépend pas de l'interprétation « arbitraire » du lecteur mais du compositeur. C'est lui seul qui indiquerait explicitement dans son texte si son œuvre a ou non un double sens. En dernière partie nous verrons que cette polysémie n'est pas qu'un phénomène d'écriture mais peut aussi être comprise comme un phénomène de réception. Comme il ne s'en tient qu'à la composition, Todorov considère donc que le fantastique n'est pas allégorique, mais doit être compris au sens littéral.

Cependant il admet que cette détermination n'est pas absolue, de même que celle qui distinguait à strictement parler le texte poétique lyrique et narratif. Il existe divers degrés de figuration des codes mis en place dans un texte. Ce qui nous semble être l'aveu d'une participation indispensable du récepteur à l'élaboration du niveau de lecture d'une œuvre en réponse aux indications de l'auteur. En d'autres termes, quoiqu'il soit incontestable que les récits fantastiques aient un sens propre, il ne nous paraît pas, pour autant, impossible d'interpréter des œuvres fantastiques comme des allégories. Néanmoins leur composition est plus complexe et demande davantage d'effort de la part du spectateur que les allégories traditionnelles.

Plutôt qu'une absence totale de sens allégorique, nous préférons affirmer que les récits fantastiques maintiennent une ambiguïté entre divers niveaux de lecture. Ils introduisent une mise en perspective des codes des allégories du merveilleux à l'aune de la rupture que constitua la littérature à prétention de *vraisemblance réaliste* des romans anglais du XVIII<sup>ème</sup> siècle jusqu'au naturalisme français du XIX<sup>ème</sup> siècle.

---

<sup>95</sup> Cf. Paul Ricœur, *La Métaphore Vive*, Editions du Seuil, 1975.

Todorov identifie ainsi divers degrés de l'allégorie comme autant d'étapes d'une transition générique allant du récit merveilleux au fantastique puis en deçà vers le Nouveau Roman :

- L'allégorie pure et simple (caractéristique des récits merveilleux).
- L'allégorie hésitante (procédé par lequel sont classés les contes d'Hoffmann, *La Peau de chagrin* de Balzac, la plupart des *Histoires Extraordinaire* d'Edgar Poe dans un même sous-genre voire certains récits d'Andersen).
- La pseudo-allégorie (caractéristique des nouvelles de Gogol ou les nouvelles de Kafka).

La prétention au sens propre est évidente dans la mesure où l'énonciation se fait souvent passer pour un témoignage et l'énoncé pour une pseudo-description, dans les cas où le narrateur est un personnage de l'intrigue. Dans le cas où l'énonciation est indirecte, le film fantastique nous montrera des événements merveilleux avec un souci réaliste comme, par exemple, l'absence de montage, la reprise de configurations sinon documentaires, pour le moins inspirées de drames psychosociaux.

Par exemple, un film comme *L'Exorciste* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973) prétend nous exposer diverses phases d'un phénomène paranormal en faisant se recouper divers types de discours à son sujet (archéologique, neurologique, psychiatrique, mystique...). Toutefois plus de la moitié du film a une fonction de démystification : il a trait au traitement médical de la petite fille nous détaillant les examens qu'on lui fait subir et l'impact psychologique des troubles du comportement sur sa famille appartenant à une classe sociale moyenne. De surcroît, même en s'orientant vers une hypothèse plus surnaturelle, l'intrigue reste ancrée dans un problème *réaliste*, celui de la foi d'un jeune prêtre après la mort de sa mère. Dès lors les diverses péripéties du film pourraient presque se comprendre les unes par rapport aux autres dans un système de significations relativement clos sans que nous ayons besoin de supposer quelque double sens. Effectivement, dans les codes de configuration, compris à l'intérieur du texte, peu d'indices suggèrent qu'il puisse s'agir d'un sens allégorique à l'exception notable de l'ouverture et de la fin de l'œuvre

L'ouverture de *L'Exorciste*, pendant laquelle le vieux prêtre (Max Von Sydow) se retrouve devant la statue de Pazuzu, peut être appréhendée comme une allégorie. Le zoom avant sur la gueule de l'idole, les grognements de chiens qui s'entre-dévorent en son *over* et le sifflement aigu de la flute, peuvent nous amener à conjecturer que le héros

n'est pas seulement un archéologue en face d'une statue. C'est plus encore un individu qui aspire au bien vis à vis du Mal lui-même. Le plan d'ensemble du face à face, en contre-plongée dans le crépuscule, est clairement une reprise des configurations littéraires et iconographiques des apocalypses juives ou chrétiennes et de codes de représentation fantastiques travaillant l'imaginaire occidental médiéval : le gouffre béant séparant les deux corps, plaçant la figuration du Mal dans le fond gauche du cadre et l'homme de dos tout à la fascination de sa propre chute.

Mais ici l'intention de Friedkin est de jouer avec les paradigmes traditionnels de composition en vue d'inspirer un rapport plus critique aux valeurs véhiculées par les intrigues plus traditionnelles, mais aussi à la prétention véridique des arts. Nous avons ainsi une ambiguïté entre des effets rhétoriques, tendant à rendre son propos objectif et exact, et une interprétation merveilleuse rappelant que le récit manipule des paradigmes traditionnels dont il a renouvelé les rapports. Il suscite ainsi une attention plus profonde chez son lecteur que s'il lui racontait un conte.

### c- La science-fiction

Le genre de la science-fiction apparaît peu après le fantastique à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle et se développe surtout au cours du XX<sup>ème</sup> siècle. Le terme *science-fiction* fut inventé en 1926 par l'auteur Ugo Gernsback. Il s'applique tout autant au merveilleux scientifique d'Edgar Poe, de Jules Verne ou de H.G. Wells qu'aux récits d'anticipation d'épopée spatiale d'Arthur C. Clarke, Ray Bradbury, Richard Matheson, Van Vogt, voire aux récits sur l'intelligence artificielle d'Isaac Asimov et Philip K. Dick ou au *cyberpunk* de William Gibson...

#### §1 : Le thème de la science-fiction

L'objet de la science-fiction est une action réalisée par des agents qui sont égaux ou inférieurs (des ordinateurs, des robots ou des clones par exemple) au public. L'action est extraordinaire pour le public mais pas pour les personnages puisqu'elle se déroule dans une réalité qui n'est pas radicalement surnaturelle. Le monde de la science-fiction est donc à la lisière du fantastique et du merveilleux.



Michel Chion dénombre pour sa part huit thèmes majeurs<sup>96</sup> :

- L'exploration spatiale hors la Terre.
- La rencontre extra-terrestre.
- L'anticipation lointaine ou proche.
- Les accidents cosmiques.
- La menace animale monstrueuse.
- Les films post-apocalyptiques.
- Le voyage dans le temps.
- Les films présentant des machines impossibles à réaliser actuellement.

L'auteur reconnaît que ce dénombrement est empirique, et, de fait, nous pouvons dès maintenant constater que plusieurs d'entre eux peuvent être rassemblés en groupes (par exemple les accidents cosmiques et les films post-apocalyptiques). Ce qui ressort de cette énumération est que l'univers de science-fiction est celui des possibilités qu'offre une vision savante moderne du monde accordée à une dimension prophétique. Aussi pensons-nous que le sous-genre de l'anticipation est plus déterminant que les autres.

L'univers de la science-fiction rejoint celui du merveilleux en ce sens que l'action du récit de *fantasy* (qu'il soit féérique ou mythique) a souvent lieu dans un passé immémorial où l'événement étonnant pour celui qui raconte et celui qui écoute est normal pour les membres du récit. De même l'action du récit de science-fiction se déroule dans un monde futur, quoique ce temps ne soit pas si éloigné qu'il pourrait sembler de celui la *fantasy*. L'avenir exposé est une récapitulation anticipée, il n'a pas directement une signification chronologique objective, n'est pas une prédiction réelle. D'ailleurs dans de nombreuses œuvres d'anticipation comme *Soleil Vert* (*Soylent Green*, Richard Fleischer, 1973), *THX 1138* (Georges Lucas, 1971), *Rollerball* (Norman Jewison, 1975), *Brazil* (Terry Gilliam, 1982) ou *Matrix* (1998) ce « futur » est assimilé à un présent alternatif où nous observons le développement dramatique de certains traits caractéristiques de notre vie quotidienne moderne. « *Au niveau le plus simple, l'anticipation consiste donc à prendre un des aspects, une des tendances du monde moderne et à l'affecter du préfixe hyper-* »<sup>97</sup>

Le récit de science-fiction ne se déroule donc pas dans un monde de « l'après maintenant », mais plutôt dans *le monde de demain* pour reprendre le titre du film

---

<sup>96</sup> Cf. Michel Chion, *Les Films de Science-Fiction*, Editions Cahiers du Cinéma, 2008.

<sup>97</sup> Cf. Michel Chion in *Les Films de Science-Fiction*, *op.cit.*, p. 43.

*Capitaine Sky et le monde de demain* (*Captain Sky and the world of tomorrow*, Kerry Conran, 2004). Le monde de demain est celui des attentes et des projets non seulement d'un sujet humain mais aussi de la communauté à laquelle il appartient. C'est le monde du progrès qui offre des interprétations de ce que notre appréhension scientifique du monde nous présente aujourd'hui comme des possibilités. Cette dimension narrative du « demain » de la science-fiction peut être comprise comme un traitement sur le mode ironique du monde de l'apocalypse.

Nous n'entendons pas tant ce dernier terme dans un sens théologique qu'esthétique équivalent à ce qu'Aristote nomme, dans *La Poétique*, le dénouement. Littéralement l'apocalypse est la révélation : le moment de l'intrigue où l'action est définitivement réalisée, toutes les potentialités des personnages sont accomplies et un ordre nouveau établi. Elle correspond à l'acheminement des épisodes vers la clôture du récit, justifiant chacun d'eux au sein d'un Tout, un et complet, de point de vue de la configuration et d'une attente de justification du point de vue de la réception. En ce sens le sous-genre dit *post-apocalyptique* des récits de science-fiction, n'est pas exactement nommé. Des films comme le cycle de *La Planète des singes*, *Le Survivant* (*The Omega man*, Boris Sagal, 1971), *Mad Max* (Georges Miller, 1979), *Waterworld* (Kevin Reynolds, 1995)... sont qualifiés de post-apocalyptiques car ils nous présentent la reconstruction d'une société dans des univers ravagés par une catastrophe causée par le progrès technique.<sup>98</sup> De même l'expression *post-apocalyptique*, ne retient de la notion d'apocalypse que les événements épouvantables, la suite des péripéties critiques (maladie, guerre, bouleversements climatiques) sans saisir leur place d'annonce du dénouement et de la résolution finale.

Ce monde de demain, comme horizon d'attente de justification et de clôture de l'intrigue s'adresse à l'horizon d'attente de son lecteur et pas directement à une situation calendaire. Certes des titres donnent au futur des coordonnées chronologiques comme *2001, l'Odyssée de l'espace* (*2001, a space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) ou *New York 1997* (*Escape from New York*, John Carpenter, 1981). Ces récits usent ainsi des conditions de narration de l'historiographie et du temps quotidien, comme celles de la datation, de la suite des générations et surtout des traces comme nous le verrons. Mais ces repères

---

<sup>98</sup> À cette occasion, les auteurs parlent d'*holocauste nucléaire*, expression littéralement dépourvue de signification qui n'a de sens que relativement à une terminologie biblique approximative et à une dénomination inappropriée de l'extermination des juifs par les nazis durant les années 1930 jusqu'à la fin de la Seconde Guerre Mondiale qui sera appelée *Shoah* (*Catastrophe* en hébreux).

ne sont pas convoqués comme des instants, des unités de segmentation quantitative neutre d'un continuum temporel divisible à l'infini. Ils sont convoqués comme valeurs téléologiques<sup>99</sup>.

La datation des œuvres de science-fiction renoue plutôt avec le temps sacré déjà évoqué ou *temps chronique* dont traite Benveniste<sup>100</sup> et dont nous reparlerons en dernière partie. Pour prendre l'exemple de *2001, l'Odyssée de l'espace*, il ne s'agit nullement d'une date anonyme qui vient après l'an 2000 et avant l'an 2002. 2001 est un point-perspective, ce vers quoi tend le présent, comme l'an Mil dans la doxologie chrétienne médiévale était un point-perspective de l'an zéro, l'apocalypse répondant à la naissance du Christ. 2001 se comprend comme le temps mythique de l'avènement du Surhumain quand le temps des hommes se réconcilie avec celui de l'univers et dont le récit du film est l'histoire.

En ce sens l'ouverture de *Star Wars* (George Lucas, 1977) est exemplaire puisqu'il s'agit d'un exergue qui pourrait tout aussi bien valoir pour un récit d'*heroïc fantasy*. Le panneau nous indique « *Il y a très longtemps dans une galaxie lointaine très lointaine...* » insistant sur la distance entre le monde raconté et le monde de celui qui raconte. De surcroît, le film nous présente, par la suite, des événements que le public aura tendance à situer dans le futur en raison de la présence de machines qui rendent possible des déplacements extraordinaires dans l'espace, ou qui aident le héros à accomplir sa quête. Au demeurant nous pouvons nous demander si les éléments mécaniques du *space opera* sont traités de la même manière que dans des récits de science-fiction plus « réalistes ». En effet dans les deux trilogies *Star Wars*, les éléments d'une réflexion sur les progrès technologiques dans les rapports du sujet humain au monde, aux autres et à lui-même sont minorés relativement à la survalorisation du thème de la quête initiatique du héros rachetant la chute de son père, quête spirituelle par laquelle il apprend à devenir un homme. Les droïdes sont clairement anthropomorphisés pour faire un couple comique, l'Etoile Noire n'est présentée que comme pouvoir de destruction sans précédent dont dispose l'Empereur, et la part bionique de Darth Vader illustre davantage la

---

<sup>99</sup> Pour user du vocabulaire phénoménologique mis en place par Husserl dans les *Leçons pour une Phénoménologie de la conscience intime du temps* et repris par Ricœur dans le dernier tome de *Temps et Récit*, le futur de la science-fiction n'est pas l'instant d'après mais une quasi-protension. Il n'est pas un instant en tant que l'instant relève du temps objectif. Il se rapporte au présent subjectif en tant que tension bipolaire entre avenir et passé immédiat (protension et rétension). Cependant il est lui-même un produit de l'imagination donc un quasi-présent travaillé par de quasi-protensions et des quasi-rétentions.

<sup>100</sup> Cf. Emile Benveniste, *Problèmes de Linguistique générale*, Editions TEL Gallimard, 1976.

déshumanisation du héros par le *côté obscur* plus que la désintégration de son comportement par la machine – comme c'est le cas dans des films de Cronenberg à l'instar de *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) ou *Crash* (David Cronenberg, 1996) – c'est-à-dire que la déshumanisation a une explication morale.

Ainsi, les films de science-fiction sont différents de la *fantasy* parce que le rapport de l'homme à la nature passe, comme son nom l'indique, par la médiation de la science et de sa réduction de l'univers physique à un mécanisme. Le monde de la science-fiction n'est pas magique, il apparaît même au premier abord singulièrement dépoétisé. Il résulte d'hypothèses scientifiques probables, il est paranormal. Le caractère extraordinaire des événements dans le monde à venir n'est pas admis par les personnages qui l'habitent parce que ces événements seraient inexplicables de manière objective. Il suppose des thèmes de progrès et de technique inconnus des contes merveilleux. Il nous présente un imaginaire lié à une conception du monde postcartésienne. Ainsi un film de science-fiction suppose souvent l'emploi d'un jargon ésotérique censé « faire savant » pour qualifier le rapport mécanique sophistiqué de l'homme avec l'espace et le temps mondain. C'est la fameuse « hyper-propulsion » des vaisseaux spatiaux et autre « convecteurs temporels », qui, au cinéma, permettent aux ingénieurs du son et aux techniciens décorateurs d'exprimer leur talent en post-production.

## §2 : Le mode de composition de la science-fiction

La configuration du récit de science-fiction est plus libre que celle du conte et du récit fantastique. Généralement les récits demeurent linéaires, et sont indifféremment formulés à la troisième ou à la première personne. Ils adoptent volontiers des techniques narratives hétérogènes pour configurer leurs intrigues. On retrouve pêle-mêle des récits au style indirect axés sur le rapport de grandes actions d'un peuple ou d'un individu comme dans l'épopée.

Mais ils peuvent aussi se composer de codes communs aux mémoires, aux chroniques voire aux correspondances privées pour donner un caractère pseudo-véridique à ce qui est raconté par les moyens de la datation, de l'évocation d'une suite des générations ou la position de traces faisant l'objet d'une analyse par un personnage ou par l'auteur.

Cet usage des *traces* peut consister en la description de monuments et de ruines du présent du spectateur ou du narrateur afin de certifier que l'action se passe au futur et de donner rétroactivement l'aspect du passé au temps de la composition et de la réception. C'est le cas dans les films post-apocalyptiques ou de voyage dans le temps. De longs panoramiques ou travellings descriptifs à l'échelle de grand ensemble nous montrent des personnages errant indifférents à travers les vestiges des grandes cités humaines recouverts par quelques éléments naturels qui figurent l'oubli des personnages de la fiction de notre présent. De surcroît l'isolement de ceux-ci dans le champ et l'échelle du plan accroît un sentiment de solitude morbide au sein de ce qui est un lieu de vie et de rencontre dans l'actualité du spectateur. Ainsi dans *A.I. : Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2002), un panoramique descriptif en plan de grand ensemble, nous présente un minuscule hélicoptère slalomer entre les gratte-ciels délabrés d'un New York envahi par les eaux.

Un autre procédé d'imitation des modes d'accréditation historiographiques d'un récit par la science-fiction est celui du rapport d'un document (et non plus seulement d'un monument) dans des séquences récurrentes comme celle des journaux de bords dans les vaisseaux spatiaux par exemple. Les codes visuels de ces séquences que l'on retrouve dans des films aussi divers que *2001, l'Odyssée de l'espace*, *Dark Star* (John Carpenter, 1977), *Alien, le huitième passager* (*Alien*, Ridley Scott, 1980), *Sunshine* (Danny Boyle, 2005) reprennent ceux de l'enregistrement en prise directe. Le personnage y rapporte ce qu'il a fait, perçu ou ressenti en gros plan et adresse directement son regard à la caméra<sup>101</sup>. Le plan est censé capter passivement le point de vue subjectif du locuteur. La fixité et la continuité de l'enregistrement visuel et sonore adoptant son point de vue, le spectateur a l'illusion d'un vis à vis sincère où le temps de la monstration coïncide avec celui du montré. Mais ce point de vue immanent à l'univers de la fiction cache un narrateur qui remonte le temps à sa mesure.

Ces pseudos moments d'intimité ont en fait leur place dans l'économie de l'intrigue : ils mettent en évidence la disjonction entre la manière dont un protagoniste perçoit et ressent ses actions ainsi que la situation racontée en troisième personne. Par exemple, dans *Dark Star* de Carpenter, la configuration du journal de bord sert à mettre en évidence les différentes phases successives du délitement physique et moral des

---

<sup>101</sup> C'est un procédé comparable à celui du *confessionnal* qui constitue une ressource narrative indispensable des émissions la télé-réalité.

héros à la dérive dans un vaisseau spatial vétuste. Cette séquence repose sur la récurrence intransigeante d'un même temps de parole et d'image (pour exprimer les sentiments les plus opposés de chacun), des *cuts* qui font office d'ellipse temporelle brutale et des tonalités sonores précédant chaque coupure. Le code du journal de bord exprime alors ironiquement la solitude des personnages et la mécanisation progressive de leur comportement.

La découverte de la trace dans le présent de la fiction de notre présent comme révolu n'a pas seulement une fonction descriptive mais peut constituer le dénouement de l'intrigue dans certains cas et particulièrement dans les films sur les voyages temporels. Dans les deux adaptations de *La Planète des singes* de Pierre Boule, celle de 1968 de Franklin Schaffner et celle de 2004 de Tim Burton, la découverte de la trace (la Statue de la Liberté ensablée et la Statue de Lincoln changée en Thade) est présentée par un jeu de champ et contrechamp où le héros est pris en plongée, surplombé par la révélation tragique qui vient de lui être faite. Mais dans ces deux cas, le thème du voyage dans le temps se mêlant à celui de l'anticipation régressive et de la catastrophe cosmique, le héros ignore qu'il est dans le futur et que son présent est révolu.

Contrairement au fantastique, le temps de l'énonciation et le temps de l'énoncé ne sont pas toujours proches, *2001 l'Odyssée de l'espace* se déroule sur plus de 4000 ans, le cycle des *Fondations* d'Asimov raconte l'histoire d'une civilisation. C'est évidemment dans les fictions sur le voyage dans le temps que les conditions d'une chronologie comme les dates, la succession des générations et les traces sont les plus mises à mal. Ces fictions donnent généralement lieu à de véritables *jeux* de composition rhétorique et poétique avec les temps de l'énonciation et de l'énoncé, selon l'ordre, la durée et la fréquence, comme ceux que met en lumière Gérard Genette dans son analyse structurale de *La Recherche du temps perdu*<sup>102</sup>. Il y étudie l'emploi de la répétition, du déjà-vu, de la forme verbale du futur antérieur et de la mise en abîme où un même personnage est à la fois celui qui vit l'action et celui qui raconte qu'il l'a déjà faite. Ce qui au cinéma peut correspondre aux procédés du *flash-back* ou du *flash-forward* en tant qu'indissociablement faits psychologiques s'ancrant dans l'univers mental d'un personnage de la fiction, mais également en tant que temps objectif soit temps manipulé par le narrateur. L'exemple de la série *Lost, les Disparus* (*Lost*, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber et Damon Lindelof, 2004-2010) est à cet égard particulièrement emblématique de ce jeu

---

<sup>102</sup> Cf. Gérard Genette, *Discours du Récit*, Edition Point Seuil, 1998.

entre temps raconté et temps du narrateur que sont les films sur le temps. Les *flashes-back* qui nous servent à comprendre les indices du présent, se transforment en *flashes-forward* jusqu'à ce que le présent, la réalité extérieure de l'île, finisse par disparaître.

Ces fictions jouent à volonté sur la disjonction d'un temps cosmique commun datable irréversible quantifiable et d'un temps privé psychologique fait d'attentes et de souvenirs afin de déconstruire toujours davantage l'action et de la donner à reconstruire au spectateur. L'indistinction du temps objectif et du temps subjectif, la matérialisation du souvenir ou du projet et la déréalisation réciproque du présent, est ce sur quoi joue un film comme *Solaris* (Andreï Tartovski, 1972) et son remake réalisé par Steven Soderbergh en 2002. Indistinction entretenue par la planète aqueuse figurant la mémoire et le temps, mais aussi le cinéma. Cela peut également donner lieu à un montage de plan n'obéissant absolument pas à un ordre de succession linéaire des événements racontés dans l'expérience de *Je t'aime, je t'aime* (Alain Resnais, 1968). Toute l'intrigue de *Retour vers le futur 2* (*Back to the future 2*, Robert Zemeckis, 1988) repose sur l'exploration de ces paradoxes illustrés par la mise en image dans un même plan d'un même acteur dédoublé par le moyen de *travelling mate*. Ces séquences mettent en scène l'aporie de la simultanéité dans l'espace de la présence de deux êtres identiques et le ressouvenir d'un personnage de son passé.

Ce jeu de manipulation des traces, de variations déviantes des paradigmes narratifs traditionnels et de décompositions des éléments de la sémantique praxique des films de science-fiction est commune à un autre type d'intrigues modernes, celui des films policiers. De fait de nombreux films de science-fiction reprennent les codes de composition des intrigues à enquête comme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) *I, Robot* (Alex Proyas, 2004).

### §3 : Le mode d'adresse de la science-fiction

Il est comme celui du fantastique, littéral. Mais il peut aussi être entendu comme une allégorie hésitante c'est-à-dire comme l'illustration d'un propos sous-jacent non directement exprimé, ce qui dans ce dernier cas le rapproche davantage du récit merveilleux. Le film de science-fiction cristallise, en ce sens, les interrogations d'une civilisation sur les progrès techniques qu'elle réalise. Cette interrogation a souvent une résonance éthique en ce qu'elle met à jour le progrès d'une technique ou d'une hypothèse scientifique selon des perspectives relatives à notre manière de vivre (quant à sa perception nouvelle du monde et l'ordre des rapports à autrui).

## 2- Raison de la commune dénomination *merveilleux* appliquée à ces divers types de récit

Ces divers genres de récit sont souvent confondus au cinéma sous une commune dénomination qui est celle du merveilleux. On pourrait répondre que notre partage spontané des œuvres individuelles, comme les films en types, genres et formes dépend des divers régimes de raconter et de modes de réception américains dominant encore le marché des produits culturels audiovisuels<sup>103</sup>. Or dans le langage anglo-saxon le terme de *fantasy* s'applique souvent au trois genres. Cependant nous ne ferions que déplacer le problème puisque l'anglais a également des termes pour distinguer la *fantasy*, des *fantastics stories* et *science-fiction stories*.

Nous nous proposons donc, dans un premier moment, d'expliquer cette confusion en ce que ces genres ont des thèmes en commun. Puis la différence des modes d'adresse et de configuration entre ces trois genres narratifs, nous amènera à conjecturer, dans une perspective historique, que la *fantasy* se pose comme un retour plus explicite aux types de récit originaires dont résultent les deux autres. Origine qui, au cinéma, se retrouve dans un certain trait de composition permettant de les regrouper qui fait office

---

<sup>103</sup> Sinon par le nombre de ses productions (l'Inde étant le premier producteur de films au monde) du moins par sa domination des moyens de diffusion.



de caractère héréditaire : les effets spéciaux. Nous présenterons ceux-ci comme des figures de style rhétorique pour montrer l'interaction imaginaire des intentions intérieures des personnages et des propriétés corporelles du monde. Les effets spéciaux des films merveilleux peuvent ainsi avoir valeur de figure de style (métaphore, métonymie, prosopopée ou personnification). Mais précisons que ce procès de métaphorisation cristallisé dans l'effet spécial se manifeste dans l'*étrangeté* de l'univers du récit, c'est-à-dire comme étant une propriété du monde raconté qui est à la fois un rêve familier, étrange et pénétrant pour reprendre une terminologie verlainienne<sup>104</sup>. Il n'est pas simplement relatif au point de vue d'un personnage sur le monde de la diégèse qui serait, au contraire, un monde réaliste semblable à notre quotidien<sup>105</sup>. Ce qui nous permet de saisir un film merveilleux comme tel, et ainsi comme une allégorie, est la *magie* des effets spéciaux. Cette *magie* nous rappelle le potentiel poétique et créatif du langage cinématographique qui se retrouve *mutatis mutandis* dans toute fiction.

#### a- Une communauté sémantique : l'origine mythologique et féérique

Une analyse faisant droit à la signification intertextuelle des films s'aperçoit promptement que les récits merveilleux et ceux de la science-fiction, de l'étrange et du fantastique (quand ce ne sont pas des *remakes*) ont des intrigues totalement ou partiellement comparables. S'en dégage une symbolique imaginaire traditionnelle, un *corpus* de sujets récurrents que la psychanalyse et l'anthropologie structurale peuvent interpréter comme des associations inconscientes constituant nos rapports pulsionnels au monde et à autrui<sup>106</sup>. Néanmoins, suivant les genres de récit les mêmes thèmes ne sont pas présentés de la même manière et pas en vue d'une même compréhension.

Les œuvres narratives de *fantasy*, les récits fantastiques et de science-fiction sont souvent assimilés car ont des objets relativement semblables. Ils traitent de rapports anormaux, non ordinaires, de l'homme avec le réel et avec autrui. Dans son *Introduction*

---

<sup>104</sup> Cf. Paul Verlaine, « Mon rêve familier », *Poèmes Saturniens*, Œuvres Poétiques Complètes, Editions Gallimard Pléiade, 1938.

<sup>105</sup> Par exemple dans *Charlie et la chocolaterie* (*Charlie and the chocolate Factory*, Tim Burton, 2005), les vilains enfants ressemblent physiquement aux vices qui les caractérisent et subissent un châtement à la mesure de leur défaut. Le trop gourmand Augustus Gloop est rose et dodu comme un goret, il se goinfre de chocolat liquide comme un porc se roule dans sa fange et finit dans un tuyau d'aspirateur évoquant des intestins encombrés.

<sup>106</sup> Ainsi selon une interprétation freudienne, ces récits imaginaires s'assortissent d'une symbolique relevant d'une expression du désir sexuel comparable à celle régissant nos rêves. Cf. Freud, *L'Interprétation des Rêves*, Chapitre IV, Editions Presses Universitaires de France, 1999.

à la *Littérature fantastique*, Todorov relève deux groupes thématiques qu'il juge communs au fantastique et au merveilleux, voire au merveilleux scientifique comme il nomme le genre de science-fiction : *le thème du je* et *le thème du tu*. Ces deux classes thématiques sont liées au type de rapport que l'action instaure dans le récit entre le personnage principal et le univers du récit, d'une part, et le personnage et la société humaine, d'autre part.

#### §1 : *Le thème du je* : moi et le monde

Le thème du *je* s'applique à toutes les fictions qui ont pour objet une mise en crise de ce qu'avec la psychanalyse freudienne, nous pourrions appeler le *principe de réalité*. Les récits fantastiques, de science-fiction et merveilleux surtout ont souvent comme thème l'abolition de la frontière entre sujet et objet, voire la confusion entre l'être et le paraître. Dans ce qui est raconté le hiatus entre l'imagination intime des personnages et la réalité extérieure est plus poreuse qu'il n'y paraît, à première vue, que dans la réalité du spectateur.

#### $\alpha$ - *Le Temps Chronique*

Les personnages habitent et agissent dans un espace relativement non objectif. Il rend possible des mouvements qui n'obéissent pas à des lois physiques mécaniques admises par la réalité commune au spectateur et au narrateur. Même lorsqu'il se donne les apprêts d'un espace réel hypothétique comme dans les films de science-fiction, c'est pour nier au moins l'un des axiomes qui structure notre appréhension objective quotidienne de celui-ci ou pour l'utiliser pour en montrer des conséquences étonnantes. Par exemple, la théorie de la relativité d'Einstein pose la vitesse de la lumière comme constante, or c'est un lieu commun de ce type de films que d'avoir recours à la fameuse « vitesse-lumière » et de « passer en hyperspace » pour donner une caution objective à un pouvoir d'ubiquité des personnages et jouer sur les paradoxes temporels qu'offrent les expériences imaginaires du célèbre physicien.

Cet espace n'est pas un singulier universel homogène et *partes extra partes*. Les corps n'y sont pas juxtaposés et ne sont pas totalement divisibles eux-mêmes. L'espace de ces fictions a des caractères analogues à ce que l'historien des religions, Mircea Eliade, nomme l'espace sacré ou mythique comme lieu de vie, structure des habitudes

d'une communauté humaine. C'est un espace-temps *instaurant* quand l'espace-temps quotidien est *instauré*<sup>107</sup>. L'espace n'est pas qu'un réceptacle contenant des corps, mais est aussi un lieu, un champ de manifestation de leur qualité en tant que tel, de leurs mouvements. Il est fait de tensions contraires et est polarisé, selon des lieux qualitativement distincts qui correspondent à une topologie érotique et axiologique. Le traitement des quatre points cardinaux dans *Le Magicien d'Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming 1939) est particulièrement probant. Le Nord et le Sud n'ont pas la même valeur que l'Est et l'Ouest puisque ceux-là abritent des bonnes sorcières jumelles, tandis que ceux-ci abritent de mauvaises sorcières. De même, la transition spatiale d'un royaume à un autre est souvent également la transition d'un état de manque de l'agent à un état de possession de l'objet de son manque, ou d'un état d'obéissance à un état de transgression d'un interdit.

Corrélativement, le temps n'est plus seulement ce qui permet de quantifier le mouvement des choses selon l'antérieur et le postérieur. Il n'est pas objectif et n'obéit pas à une succession chronologique où tout instant est égal à un autre en tant que simultané. Il se distend ou s'accélère selon la durée propre aux actions des héros, il est tout à la fois mesurable, enveloppant et téléologique. C'est une durée praxique intersubjective qui peut se comprendre par l'élaboration d'un discours historique, voire à l'extrême comme un temps pragmatique et économique (le plus souvent cyclique et saisonnier) dont dérive le temps physique<sup>108</sup>. Le temps pragmatique est celui des *Travaux et des Jours* d'Hésiode : le temps pour agir et habiter la Terre, le temps pour se reposer et profiter de ses fruits. Par exemple les cent ans de sommeil de la princesse de *La Belle au Bois dormant* de Perrault, ne sont pas simplement mesurés par un temps objectif, c'est aussi le temps dilaté de l'attente du Prince par la Princesse. C'est un temps à la fois mondain et objectif mais réintégrant la possibilité d'affirmation d'un temps subjectif, celui de la *distensio animi* d'Augustin – le futur comme temps de l'attente et de la résolution, le passé comme temps du souvenir et de l'oubli, le présent comme temps de l'attention et de la préoccupation<sup>109</sup>.

---

<sup>107</sup> Cf. Mircea Eliade, *Le Mythe de l'Éternel Retour*, Gallimard, 1989.

<sup>108</sup> Cette distinction du *temps praxique* et du *temps pragmatique* est comparable à la distinction entre l'*Historialité* et l'*Intratemporalité* qui sont deux modes de manifestation du temps selon Heidegger tout deux dérivant du mode le plus authentique et intime du *Souci*. Cf. Martin Heidegger, *Être et Temps*, Editions Gallimard, 1986, p.447-462 et p.470-488.

<sup>109</sup> Cf. Saint Augustin, *Les Confessions*, Livre X, Editions Gallimard La Pléiade, 1998.

## β- La personnification des objets

Les objets qui composent l'univers de la fiction peuvent apparaître et disparaître comme s'ils étaient doués d'une volonté propre. La structure sémantique des objets est analogue à celle des talismans dans les rituels religieux, des fétiches avec tout ce que ce terme a de connotation psychanalytique. Quand ils ne sont pas personnifiés, les objets sont les métonymies ou les synecdoques de désirs ou des valeurs instituées avec lesquels ils ont quelque rapport métaphorique analogique. Ainsi les attributs des dieux dans la mythologie grecque comme l'arc d'Apollon qui symbolise la pensée parce que comme elle l'arc permet de toucher à distance. Dans le même ordre d'idées, la baguette magique est probablement une forme dérivée de l'arc et de la houlette du pasteur.

Les objets sont donc doués de qualités propres extraordinaires qui en font des adjuvants ou des opposants dans les aventures du héros comme les bottes de sept lieues du *Petit Poucet*, la quenouille de *La Belle au Bois dormant*, l'anneau du mythe de Gygès dans *La République* (Livre II) ou dans *Le Seigneur des anneaux* de Tolkien, les escaliers dans *Le club des Hachichins* de Théophile Gautier. Cette thématique animiste s'exprime par la projection d'une intériorité subjective dans les choses, très présente dans la figure des fantômes<sup>110</sup>.

Au cinéma, cette animation des objets inanimés a peut-être été le premier trucage imaginé. Ce trucage ne fait qu'inverser le processus optique duquel relève le langage cinématographique. L'enregistrement de vingt-quatre images par secondes d'un mobile nous donne l'impression d'un mouvement simple et successif sur l'écran grâce au tour du projecteur. Pourtant la pellicule n'est composée que de photogrammes statiques pris isolément et le mouvement écranique se réfère à un mouvement révolu, à un présent absent que ressuscite le présent de projection pour l'œil du spectateur. Le trucage d'animation image par image joue sur ce code de production pour donner l'impression d'un mouvement, et rappelle ainsi que ce n'est pas le réel que nous montre un film mais ce que le réalisateur veut montrer et le spectateur veut comprendre.

---

<sup>110</sup> Dans le premier chapitre de *La Recherche du temps perdu*, le narrateur rappelle une légende celte : en touchant les objets d'un défunt il est possible de libérer son âme. Il montre qu'il existe une *vie* autonome des souvenirs et des images. Cette *vie*, cette intuition de l'éternité libératrice et enthousiasmante, comme l'écrit l'auteur, est indépendante du temps pragmatique. Celui-ci est le temps de l'attention focalisée sur le présent, le temps qui a une signification objective et dont le voile amnésiant est déchiré par l'épisode de la madeleine. Un état psychologique de déréalisation du monde préside ainsi à la narration et la réception de la fiction.

### γ- Réification de l'intimité et troubles de l'identité

Cette personnification des objets suppose réciproquement une extériorisation à soi-même de la conscience. Rien de ce que ressent un personnage, ses affects, sa manière d'être (joie, tristesse, désir, amour, haine, étonnement...) ne demeurent en son for intérieur, tout retentit sur son milieu. La glace et le gel est l'expression de la tristesse et de la haine de la reine andersenienne du *Monde de Narnia : le Lion, la Sorcière blanche et l'Armoire magique* (*Chronicles of Narnia : the Lion, the Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005). De même, les différents départements de recherche de l'usine de Willy Wonka (Johnny Depp) dans *Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the chocolate Factory*, Tim Burton, 2005) sont des projections des désirs des différents enfants qui ont gagné le concours.

D'une manière générale, le merveilleux est physiognomoniste, c'est-à-dire que les dispositions morales d'un personnage se traduisent par une caractéristique physique et *vice versa*. Les personnages de Dracula et de la créature de Frankenstein dans le cinéma classique américain puis dans le cinéma anglais en sont de parfaits exemples. De sorte que nous ne savons pas si les qualités que présente un individu sont objectives où si elles sont une projection psychologique de celui qui l'observe. Si, dans le fantastique, la confusion entre désir et réalité pose problème, dans le merveilleux, ce n'est pas le cas, sachant qu'en dernière instance, en dépit de son exubérance, le désir doit se régler sur les valeurs morales enseignées. Il s'agit d'une remise en cause de l'identité personnelle singulière comme évidence psychologique première, intuition immédiate et simple du *cogito* cartésien. La prolifération de doubles, les métamorphoses, les hordes d'êtres anonymes n'ayant qu'une conscience collective comme les insectes, sont des figures que l'on peut ranger sous ce modèle thématique.

Bettelheim explique, par exemple, que les héros des *Trois Petits Cochons* sont des personnages distincts numériquement mais que nous comprenons qu'ils désignent la pluralité des composantes psychiques inconscientes d'un seul personnage. Les diverses structures de son comportement sont ainsi figurées par trois instances : selon qu'il est dominé par des pulsions orales ou anales comme ceux qui construisent les maisons de paille et de bois) ou qu'il a intégré le principe de réalité (comme celui dont la maison est en pierre)<sup>111</sup>.

---

<sup>111</sup> Cf. Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des Contes de fées*, op. cit. p. 67-72.

La figure du *Némésis* du double qui incarne le devoir, ou le jumeaux maléfique qui incarne les passions inconscientes sont des thèmes que l'on retrouve dans des récits fantastiques littéraires comme *William Wilson* d'Edgar Poe, *Docteur Jeckill et Mr Hyde* de Stevenson, comme au cinéma avec *Sœurs de sang* (*Sisters*, Brian de Palma, 1973) ou *Faux semblants* (*Dead ringers*, David Cronenberg, 1988). Dans le genre de la science-fiction ce morcellement de l'identité peut être relié à la thématique du clonage comme dans *Mes Doubles, ma Femme et Moi* (*Multiplicity*, Harrold Ramis, 1996), de la robotique comme dans *Clones* (*The Surrogate*, Jonathan Mostow, 2009), de l'invasion extra-terrestre comme dans *L'invasion des profanateurs de sépulture* (*The Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) ou le voyage dans le temps avec *La Jetée* (Chris Marker, 1962). Cette thématique du double monstrueux et des frères ennemis (comme Étéocle et Polynice dans *Antigone*, Gandalf et Saruman dans *Le Seigneur des Anneaux*, Harry Potter et Voldemort dans la saga *Harry Potter*) est archétypale selon René Girard. Elle décrirait le fonctionnement originel de toute société humaine et de toute culture, reposant sur l'aliénation réciproque du paradoxal *désir mimétique* dont le cycle violent de provocation et de réponse met en péril le tissu, le jetant dans une crise sacrificielle<sup>112</sup>. Ce processus est inspiré de ce que le psychologue Gregory Bateson nomme le *double bind* à l'origine des comportements schizoïdes dont la perpétuation et l'accroissement graduel de la brutalité ne sont résolus que par le sacrifice d'un bouc émissaire<sup>113</sup>.

Dans les films fantastiques, cette thématique est aussi illustrée par le couple de l'hypnotiseur et du somnambule. Par exemple dans les séquences finales du premier volet de *Docteur Mabuse le joueur* (*Doktor Mabuse der Spieler*, 1922), le spectateur voit Mabuse manipuler de loin son rival, le comte Heisse. Par la profondeur de champ conjuguée à la composition du cadre, nous contemplons à la fois la corrélation (Mabuse et le comte sont dans un même espace visuel) et la distance (Mabuse en fond de champ est séparé du salon par l'encadrement d'une anti-chambre) du couple. Or cette relation d'opposition est celle l'intention d'action et de son exécution dont on ne sait lequel fait quoi. Ce qui appelle une mise en abîme où les personnages ont la même relation comme

---

<sup>112</sup> Cf. René Girard, *La Violence et le Sacré*, Chapitre V, Editions Hachette, 1998, p. 213-221.

<sup>113</sup> Une bonne illustration contemporaine de ce processus se retrouve dans les films sur les ambiguïtés de la maternité et de la paternité. Ainsi dans premier cas, nous pouvons citer par exemple, *Sonate d'Automne* (*Hösonaten*, Ingmar Bergman, 1978) où la mère (Ingrid Bergman) et la fille (Liv Ullmann) s'adorent et se haïssent follement et détruisent toujours davantage la fille cadette (Lena Nyman) avec les meilleures intentions du monde. Et dans le second, *Tetro* (Francis Ford Coppola, 2008) où le Fils (Vincent Gallo) détestent son Père tout en se voulant l'héritier de son oncle (deux jumeaux interprétés par Klaus Maria Brandauer) sous les yeux du frère-fils (Alden Ehrenreich).

l'acteur et son rôle. À la fin du film, un plan très éloquent nous montre le comte sortir du champ voire du cadre désemparé tel un acteur après la représentation.

Un autre phénomène de dépassement de l'identité personnelle est ce que Deleuze qualifie de *glissement de monde* dans *L'Image-Temps* à propos des effets de merveilleux des comédies musicales de Vincente Minelli. La danse du personnage a comme vertu de déréaliser l'espace environnant ordinaire pour en faire un espace schématique purement chromatique et, corrélativement, le personnage lui-même abolissant la frontière sujet-objet ne s'appartient plus lui-même et s'oublie dans un flux pulsionnel comme en rêve. Mais les traitements de ce thème sont bien différents d'un genre à l'autre selon le mode d'adresse. Dans la *fantasy* ce passage à la limite entre réel et imaginaire sert une reconquête de soi par soi puisque le récit a une fonction conservatrice plus qu'innovatrice, il parle un langage que l'inconscient comprend pour se faire obéir.

## §2 : Le thème du « tu » : moi et l'autre

Le deuxième groupe de thèmes communs aux genres suscités est le rapport à l'autre. C'est la limite entre le Même et l'Autre au fondement d'un rapport intersubjectif équilibré qui est remis en cause, notamment par la représentation du désir sexuel, de ses divers modes de satisfaction et de son rapport avec la mort et la Loi (religieuse ou morale). Pour les textes fantastiques, Todorov décrit un réseau thématique allant de l'expression superlative de la *libido* à la nécrophilie en passant par les comportements sexuels dit socialement « étranges » (l'inceste, l'homosexualité, les orgies, la zoophilie). Le merveilleux présente également des thèmes analogues quoiqu'il ne soit pas toujours abordés frontalement. « Chez Perrault, par exemple, une équivalence s'établit entre l'amour sexuel et la mise à mort. Cela apparaît de manière explicite dans **le Petit Chaperon rouge** où se déshabiller, se mettre au lit avec un être de l'autre sexe, égale être mangé, périr. **Barbe-Bleue** répète la même morale : le sang caillé, qui évoque le sang menstruel, y entraînera l'arrêt de mort. »<sup>114</sup>

L'identité sexuelle se définit dans un double rapport à l'autre et à l'ensemble de la société. Les contes, les œuvres fantastiques et certains films de science-fiction comme la saga *Alien* (Ridley Scott, 1980), rendent compte de l'ambiguïté sado-masochiste

---

<sup>114</sup> Cf. Tzvetan Todorov, *Introduction à la Littérature fantastique, op. cit.*, p. 142-143.

d'assimilation ou d'asservissement par l'acte sexuel. L'étrangeté sociale de ce thème réside dans la confusion des genres quand un personnage a un nom mixte où se déguise en un personnage de l'autre sexe. Mais aussi dans le rapprochement qu'il établit entre le plaisir sexuel et l'angoisse morbide de la castration liée aux interdits sociaux d'incestes. Des métaphores de la menstruation, de la pénétration, du déchirement de l'hymen et de la grossesse sont autant de symboles mettant en exergue la présence de l'autre au sein de l'identité du moi et se retrouvent dans le genre merveilleux sur un mode plus positif que dans le fantastique.

Cette présence est souvent traitée sur le mode phobique par le genre fantastique, héritier du courant romantique, et de sa passion pour les personnages égocentriques, hystériques et mélancoliques. Nous pouvons penser à la diabolique psychose *post-partum* de Rosemary (Mia Farrow) dans *Rosemary's baby* (Roman Polanski, 1968) ou à la pubère et sanguinolente Carrie (Sissy Spacek) dans *Carrie au Bal du diable* (*Carrie*, Brian de Palma, 1976). Au contraire dans un récit dont la fin est heureuse le rapport à l'autre tend à la sublimation du désir. L'anneau à enfiler dans le conte russe de *La Princesse Grenouille*, la chaussure à essayer dans *Cendrillon* sont autant de symboles du coït qui permettent au héros et à l'héroïne de s'accomplir naturellement et socialement, dans leur rapport à leurs pulsions et à l'autre, permettant une conversion desdites pulsions en désirs. Il s'agit de l'accession à la maturité sexuelle, c'est-à-dire de la satisfaction de la libido sous l'égide de la loi ou de l'une des figures représentant l'autorité publique et morale et d'une sublimation des pulsions en désir structuré, projet de vie.

Mais la valorisation de ce comportement licite a souvent pour contrepoint des comportements licencieux hérités de l'abominable archétype de Cronos dévorant ses enfants rapprochant inceste et cannibalisme dans une optique régressive de la libido. C'est en ce sens que Todorov identifie le désir sexuel à la figure du Diable dans la littérature fantastique et l'oppose alors à celle de la loi représentée par la mère pour le héros mâle. Figure diabolique qui, selon la classification de Aarne-Thompson constitue un ensemble thématique dans les contes merveilleux. Dans les films merveilleux, la vie et les pratiques sexuelles sont prises comme objet en vue de montrer une norme qui va les réguler. Dans *Peau d'Âne* (Jacques Demy, 1970), le roi (Jean Marais) veut séduire sa fille (Catherine Deneuve) car elle seule, est aussi belle que sa mère. Celle-ci céderait bien si sa marraine la fée (Delphine Seyrig) ne lui rappelait les fâcheux inconvénients de



l'endogamie. Néanmoins, comme elle ne comprend pas encore les préceptes de celle-ci la jeune femme doit traverser une épreuve, c'est-à-dire se faire aimer d'un autre homme étant laide et pauvre, pour redevenir princesse.

Les vampires et les succubes, les loups-garous et les femmes-chats, les momies, les hommes-poissons et les sirènes et tout le bestiaire des films fantastiques sont les mêmes que les créatures monstrueuses des films merveilleux que sont les ogres, les sorcières et autres trolls et dragons... Cette catégorie de personnages peut être nommée, selon la terminologie structurale de Greimas, celle des *opposants*<sup>115</sup>. Ce sont ceux qui empêchent le sujet de l'action d'atteindre son objet voire qui provoquent le tort appelant sa quête. Les personnages relevant de cette fonction sont rendus difformes par le rôle moral d'être vicieux qu'ils jouent dans l'économie de l'intrigue. En effet, si la possession de l'objet par le héros se définit comme étant le bien alors ils sont le mal. Ce sont des êtres qui font le relais entre le monde des hommes et celui de la nature et qui illustrent ses rapports polémiques ou harmonieux avec elle et particulièrement au niveau de la libido. La ménagerie fantastique met spécialement en avant la monstruosité du rapport à l'autre dans son caractère dévorant, la nature étant alors un signe de la perte de l'identité du moi et donc de sa différence d'avec l'autre.

Ainsi il n'est pas rare que les films de monstre, comme les films de science-fiction américains des années 1930 à 1950, *La Fiancée de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935), *L'Étrange Créature du Lac Noir* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954), soient des variations du schème narratif de *La Belle et la Bête* lui-même inspiré de l'histoire d'Apulée d'*Eros et Psyché*. C'est-à-dire que la monstruosité de l'autre est relative à la répugnance qu'éprouve son partenaire à l'acte sexuel, à sa frigidité ou au contraire à sa nymphomanie. La monstruosité n'est donc pas seulement dans le personnage épouvantable mais aussi dans l'œil de sa victime, comme l'avait parfaitement compris Cocteau. Ainsi dans son adaptation de *La Belle et la Bête* (1946) avait-il fait interpréter par Jean Marais le rôle de la Bête et de son rival fat et stupide qui a pourtant toutes les faveurs de l'héroïne.

---

<sup>115</sup> Cf. Julien Greimas, *Du Sens, Essais sémiotiques*, Editions du Seuil, 1970.

## b- L'évolution historique des modes de composition et d'adresse

Après avoir procédé à un examen de la communauté sémantique des films merveilleux, fantastiques et de science-fiction, nous pouvons tâcher de déterminer si un rapport de dérivation historique entre ces genres de récits ne nous permettrait pas de comprendre comment une telle identité thématique a pu donner lieu à cette différence de traitement. Les films merveilleux, les films fantastiques et les films de science-fiction, avons-nous déclaré, traitent des problèmes des rapports de l'homme à la nature et à la société. Or ces problèmes évoluent avec l'histoire des cultures appelant de nouveaux modes d'expression et de résolution imaginaires. C'est donc comme instruments de communication dans l'histoire de la culture occidentale que nous étudierons ces divers genres. Pour reprendre la terminologie de Jauss<sup>116</sup> que nous développerons par après, c'est en prenant en compte la *structure dialogique* du récit de fiction relativement à l'horizon d'attente de son public comme un échange de questions et de réponses que nous comprenons que la communauté sémantique de divers genres de récit ne suffit pas à les identifier.

Dans une histoire des récits, les genres de la science-fiction et du fantastique se présentent donc comme autant d'écarts critiques par rapport à l'horizon d'attente créé par le merveilleux qui est moins déformé par le genre de la *fantasy*. Mais, simultanément, ils ne créent eux-mêmes de nouvelles attentes chez le public qu'en supposant d'une part ce qu'ils nient et, d'autre part, l'activité de mise à distance du quotidien, de *dépragmatisation* du discours de la fiction.

Nous déterminerons donc dans un premier temps à quel plaisir esthétique se réfère l'activité narratrice et réceptrice propre à la *fantasy*. Puis nous mettrons en exergue la rigueur de sa composition comme relative à sa fonction sociale morale et l'attitude passive de son récepteur, par opposition aux modes de compositions et de réceptions des deux autres genres qui sont plus ironiques.

---

<sup>116</sup> Cf. Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Editions TEL Gallimard, 1990.

## §1 : Le plaisir esthétique de la *fantasy*

Selon la bipartition en *fairy fantasy* et *myth fantasy* proposée par Boyer, Tymm et Zahorski, nous pouvons constater que les films merveilleux sont le plus souvent des adaptations de contes traditionnels et du fonds imaginaire mythologique occidental. Ils se passent tous dans des mondes imaginaires et la dissemblance entre le monde du récit et le monde quotidien est une condition fondamentale de notre plaisir esthétique par opposition à un agrément sensible ordinaire. Nous prenons un plaisir proprement humain à la confection d'artefacts culturels imitant la nature et à la contemplation de la représentation des choses plutôt qu'à la possession des choses représentées. Comme écrivait déjà Aristote, ce plaisir pris à la représentation rend possible une forme d'apprentissage indirect et d'éclaircissement affectif, la *catharsis*<sup>117</sup>.

Dans sa psychanalyse du fait cinématographique, Laura Mulvey prétend que la jouissance que nous retirons du spectacle des images sans posséder ce qu'elles représentent s'apparente à une pulsion scopophilique<sup>118</sup>. En effet, appliquant en cela la théorie psychanalytique freudienne, nous pouvons déclarer que cette jouissance relève d'un processus psychologique inconscient, le processus primaire, à l'origine de l'auto-érotisme. Le processus primaire consiste en la faculté de notre appareil psychique à reproduire lors de l'épreuve d'un manque, un état affectif de jouissance même s'il n'a aucune finalité réelle. Dans *Le Voyeur (Peeping Tom)*, Michael Powell, 1960), Michael Powell fait un parallèle entre le voyeurisme meurtrier de son héros Mark Lewis (Carl Boehm) et le langage cinématographique qui fait jouir par la quasi-présence de ce qui est projeté supposant l'absence du sujet filmé<sup>119</sup>.

La jouissance de l'imagination configurante (de la *poiësis*) qui s'adresse à l'imagination réceptrice, le plaisir propre que prennent conteur et spectateur au récit

---

<sup>117</sup> Cf. Aristote, *La Poétique*, op. cit.

<sup>118</sup> Cf. Laura Mulvey, *Visual and other pleasures*, Editions Pallgrave Mac Millan, 2009.

<sup>119</sup> Selon Freud, le *processus primaire* seul est nocif et mène au dépérissement voire à la psychose de ceux qui prennent leurs désirs pour des réalités. C'est le syndrome des lotophages de *L'Odyssée* réactualisé dans le film de science-fiction *Jusqu'au bout du monde (Bis ans Ende der Welt)*, Wim Wenders, 1991) où les héros se laissent mourir de contempler leurs rêves. L'individu ne s'accomplit véritablement que lorsque le processus primaire est court-circuité et conjugué au *processus secondaire* qui permet de sublimer la jouissance fantasmatique en appelant à l'activité réelle. Du point de vue d'un discours esthétique voire moral et théologique, une telle ambivalence des plaisirs d'imagination est à la base de la controverse entre les iconoclastes et les iconodules. Il s'agit de déterminer la vertu de l'image comme symbole d'une connaissance de l'absolu ou comme vain divertissement, en se demandant s'il y a une différence entre une *idole* et une *icône* (vulgairement entre une mauvaise et une bonne image) et, le cas échéant, la définir.

fictionnel en général, et au récit merveilleux en particulier, provient de la différence entre le réel et l'imaginaire. Différence qui se manifeste surtout dans l'espace réservé et le temps libre que suppose toute narration de récit, soit une suspension d'un régime d'action économique et préoccupé. L'acte de raconter implique une attitude de mise à distance de l'urgence du réel tant chez l'auteur que chez le récepteur, et chacun jouit de cette suspension divertissante de la routine quotidienne.

#### α- Pour l'auteur

Dans une perspective poétique et rhétorique de configuration de l'intrigue, cette mise à distance se manifeste par le hiatus entre le monde possible raconté et le monde praxique auquel il appartient. Elle est figurée dans le texte par la dichotomie et le jeu de discordance ou de concordance entre énonciation et énoncé par lequel l'acte du narrateur racontant se distingue des actes des personnages racontés. Le poète jouit de son activité de représentation en sa liberté déployée pour elle-même que nous pouvons nommer la *mimé-sis-crétion*<sup>120</sup>. Cette création consiste en une mise à distance négative du donné par la pensée et particulièrement l'imagination de l'auteur. Nous rejoignons ainsi en partie la thèse exposée par Hegel dans *L'Esthétique*, selon laquelle le plaisir esthétique n'est nullement naturel mais purement artificiel et culturel. L'œuvre naît de l'activité de déformation d'un donné sensible par l'imagination d'un homme et donne à voir la présence matérielle de l'objet même comme indissociable de sa forme<sup>121</sup>.

#### β- Pour le spectateur

Quant à lui, le spectateur jouit tout à la fois de cet écart entre forme et matière de l'œuvre et de sa présence sensible concrète *comme si elle était naturelle* résultant de l'effort de libération humain se donnant comme spontané, inutile et gratuit. Il reçoit l'œuvre et la comprend dans une situation communicationnelle de détente, par opposition à une situation de communication utilitaire plus quotidienne pour reprendre l'opposition établie par Weinrich entre récit et commentaire<sup>122</sup>. Le spectateur comme récepteur du message filmique recompose les diverses vues schématiques présentées en une totalité cohérente. Par exemple au cinéma, par sa vision, il donne une cohérence au

---

<sup>120</sup> Par opposition à la *mimé-sis-reproduction* pour reprendre le vocabulaire de Ricœur in *Temps et Récit I : L'Intrigue et le Récit historique*, op. cit.

<sup>121</sup> Cf. W.F. Hegel, *Introduction à l'Esthétique*, Editions Flammarion, 1984. p. 61-62.

<sup>122</sup> Cf. Harald Weinrich, *Le Temps*, Editions du Seuil, 1973.

raccord regard ou au raccord mouvement, il comprend alors que plusieurs plans lui présentent une action continue. Cette synthèse du film par le spectateur passant souvent inaperçue, nous comprenons dès lors le sens des faux-raccords dans les films de Godard : il s'agit de susciter un regard conscient. De même pour la distinction entre hors-champs et hors-cadre, par lesquels le spectateur peut se figurer la différence entre une action non-vue et l'invisible.

Le spectateur se figure le message filmique en prêtant son temps à la dynamique du récit filmique au même titre que l'interprète d'une partition musicale. De fait, il n'appréhende jamais la totalité du texte filmique simultanément et ne peut y accéder qu'en se situant à l'intérieur de celui-ci en se laissant guider par lui. Ainsi l'enchaînement successif des plans, leur montage nous prouve que chacun signifie dans une double relation avec celui qu'il anticipe et celui qu'il achève, donc chaque plan est ouvert à un horizon d'attentes et retient ce qui s'est passé. Le jeu de protentions et rétentions du récit s'adresse au jeu des attentes et souvenirs singuliers du spectateur et les modifie sans cesse. C'est ce qu'en littérature, le critique esthétique Wolfgang Iser nomme *le point de vue voyageur*<sup>123</sup> et qui peut être transposé dans la réception filmique.

Néanmoins dans le genre de la *fantasy*, la marge de réception est clairement restreinte. En dépit des fameuses quatre significations suscitées, nous ne pouvons pas affirmer que le récit merveilleux soit une œuvre faisant explicitement droit à la liberté de son récepteur. Son message étant extrêmement didactique, il place souvent le récepteur dans une situation de passivité où l'auteur a une autorité que ce dernier consent à croire. L'auteur impose alors les instructions de lecture des péripéties de son intrigue en fonction d'une cohérence globale édifiante, d'un ordre moral et social clairement déterminé. Le merveilleux n'est pas à proprement parler un genre favorable à la création de ce que l'on pourrait nommer avec Umberto Eco des *œuvres ouvertes*.

---

<sup>123</sup> Cf. Wolfgang Iser, *L'Acte de lecture*, Editions Mardaga, 1995.

## §2 : Le prix du plaisir d'imaginer, les canons de création et de réception

Ainsi la liberté de l'imagination se paie au prix fort de l'*hypernormativité* de la composition merveilleuse et du droit de réponse restreint de la part du spectateur. L'imaginaire social corsète au moyen de paradigmes traditionnels les variations fantasmatiques individuelles d'où l'uniformité des récits merveilleux et leur caractère autoritaire. Certes son texte constitue un message qui prend sens au sein d'une situation de communication de détente (les objets, personnages et actions racontées y sont vidés de leur présence pragmatique), mais dans le même temps cette situation de détente est strictement codifiée. Le message du texte merveilleux est autoritaire, le récepteur est soumis à une visée rhétorique persuasive de l'auteur, et, de ce seul point de vue son droit de réponse est faible<sup>124</sup>. Ce dernier est complètement soumis au pacte de crédulité accordant à l'auteur le droit de connaître l'intimité la moins manifeste de ses personnages ainsi que la fin des actions racontées avant même qu'elles ne soient entendues (ce que les anglo-saxons nomment à la suite de Coleridge la *willing suspension of disbelief*).

Preuve en est la voix du narrateur, quand elle n'est pas directement celle de l'auteur impliqué, est systématiquement digne de confiance. Paradoxalement, il ne viendrait à l'idée d'aucun spectateur de la trilogie du *Seigneur des anneaux* de Peter Jackson, de remettre en cause le postulat selon lequel l'Anneau de Pouvoir rend invisible celui qui l'enfile mais que, du même coup, il le corrompt. Cela est parfaitement vraisemblable dans la structure du texte du film. En revanche, le spectateur est parfaitement justifié à douter du fait que l'héroïne de *Possession* (Andrzej Zulawski, 1981) interprétée par Isabelle Adjani ne soit pas une sorcière fornicant avec une abomination effroyable mais est une schizophrène à un stade très avancée de sa psychopathologie – surtout quand le spectateur interprète le choix de cette actrice par l'auteur comme une configuration intertextuelle, sachant que ses rôles habituels sont ceux de jeunes femmes hystériques et mélancoliques. Cela est également vraisemblable dans le texte du film.

Ainsi fantastique et science-fiction présentent des récits moins autoritaires avec des narrateurs non dignes de confiance, donc appelant des modes de réception plus

---

<sup>124</sup> Nous précisons, du point de vue rhétorique, où le lecteur impliqué a une tâche prédéfinie par l'auteur impliqué comme nous le verrons plus amplement en dernière partie.

libres de la part du spectateur. Cela peut s'expliquer par le fait que les films merveilleux s'adressent à un public familial et ce dans un but clairement didactique. L'univers merveilleux a une fonction verbale d'édification normative, il magnifie les bons comportements sociaux et déprécie les comportements jugés mauvais. Le chaste prince épouse la princesse vierge pour laquelle il s'est battu, et le vizir concupiscent, ou le dragon, qui la retenait captive est précipité dans les abîmes. La rétribution morale des actions des personnages et le rétablissement de l'ordre commun menacé par le nœud de l'intrigue sont des constantes de la composition merveilleuse. Or nous ne la retrouvons pas nécessairement dans les films fantastiques et les films de science-fiction. Cela tient probablement à une origine sociale sacrée des récits merveilleux comme le soulignait déjà Propp dans *La Morphologie des contes*.

Les deux autres genres sont moins enthousiastes et plus circonspects quant à la transmission des valeurs d'une communauté. Au niveau de la composition, cela se manifeste en ce que le point de vue du personnage dans l'élaboration de l'intrigue prend davantage de place que dans celle du merveilleux où la voix du narrateur est omnipotente. Le fantastique est un genre qui est passé par les crises de l'histoire narrative occidentale de la *mimésis-reproduction* du XVIII<sup>ème</sup> siècle, du réalisme et du romantisme du XIX<sup>ème</sup> siècle. Les films fantastiques et les films de science-fiction supposent ainsi un rapport à un univers véridique objectif possible.

Sans doute d'un point de vue historique, faut-il voir dans ce souci de *mimésis-reproduction*, c'est-à-dire de reproduction d'un vécu empirique, l'influence du genre romanesque moderne qui est entré directement en conflit avec le genre du conte et de l'épopée. Toutefois dans le fantastique, par exemple, le rapport qu'entretiennent les personnages à ce monde réel est vacillant, comme si à trop vouloir *faire véridique* la réalité *réaliste* du récit était fissurée par sa dimension fictionnelle. Ainsi ressurgissent à nouveaux frais des éléments de la symbolique imaginaire du merveilleux. Mais ils sont ordonnés par un tout autre acte configurant et appellent un plaisir et une intelligence différents de la part du public que ceux du conte traditionnel.

Aussi peuvent-ils présenter des narrateurs menteurs ou partiels et rendre séduisant des comportements pervers<sup>125</sup>. Nous pouvons reprendre la distinction

---

<sup>125</sup> Les critiques véhémentes de pornographie et d'apologie de la cruauté émises par le magazine *La Croix* dans les années 1960, à propos des adaptations des classiques du genre fantastique par la *Hammer*, prouvent que ces films jouent sciemment sur le plaisir pris à des représentations alors inédites en couleur de corps de femmes dénudées et de torrents de sang dans le but choquer.

qu'opère Hegel entre l'œuvre romantique et l'œuvre classique. Celle-ci tend à nous présenter une beauté idéale, un univers d'ordre, de symétrie et d'harmonie. Celle-là aspire plutôt au sublime, soit à l'inimaginable, au chaotique, à l'asymétrique. Les récits deviennent tératologiques, les héros sont alors des monstres et les personnages *normaux* (semblables à ceux qui peuplent le monde du spectateur) sont dévalorisés. Les *Freaks* de Tod Browning (1935), le mutant dans *Scanners* de David Cronenberg (1981) ou Edward dans *Edward aux mains d'argent* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1991) sont des exemples de cette transvaluation romantique. Nous ne prétendons pas que ces films sont totalement amoraux mais plutôt que leurs discours normatifs sont plus subtils, et laissent la place à une interprétation plus créative de la part du spectateur. Cependant, comme nous le verrons en dernière partie, les films de *fantasy* de notre corpus reprennent souvent certains effets et éléments de science-fiction et du fantastique pour mettre à distance les thèmes archaïques de leurs narrations.

Contrairement au merveilleux, les films fantastiques et de science-fiction ne s'adressent pas à n'importe quel public mais plutôt à des adolescents voire des adultes. Les changements de destinataire et de ton sont corollaires car relativement à l'enfant, l'adolescent est censé être un spectateur plus critique, l'auteur impliqué fera donc davantage appel au jugement du récepteur dans les récits fantastiques et de science-fiction qu'il ne le fera pour la *fantasy*. L'assimilation des paradigmes de la narration merveilleuse par le spectateur suscite, rétroactivement, de nouvelles exigences pour la création narrative qui va déformer les paradigmes pour susciter de nouvelles attentes. Dans le cas contraire, il n'y aurait qu'un seul genre de récit répétitif, prévisible et ennuyeux. L'auteur de fantastique et de science-fiction s'adresse donc à un spectateur qui est capable de mobiliser une culture merveilleuse pour évaluer les ressemblances formelles et les différences génériques et de prendre un plaisir renouvelé à la réception de la fiction. Le destinataire est, alors, supposé rompu à la lecture des codes traditionnels du récit et il doit pouvoir procéder à une interprétation de ceux-ci par une mise en intrigue plus polémique. Néanmoins, remarquons dès à présent que même si les récits de *fantasy* (*myth fantasy* ou *fairy fantasy*) constituent un indéniable retour aux récits originaires qui ont composé l'imaginaire occidental, il ne sont pas non plus à strictement parler des répliques exactes et fidèles des récits mythiques et des contes, mais incluent des éléments ironiques incontestables qui tiennent à la part d'actualisation des propos archaïques et de création des auteurs.



### §3 : Une évolution ironique

Du point de vue historique la science-fiction et le fantastique appartiennent à des genres postérieurs au merveilleux, et cela s'en ressent quant au mode de configuration et corrélativement quant au mode de réception. Par exemple, nous avons déclaré que du merveilleux aux deux autres genres la voix du narrateur autoritaire laisse la place à une multiplication de points de vue critiques et plus ou moins fiables. Ce type de composition appelle par conséquent une refiguration du destinataire à la fois plus libre et singulière mais aussi plus attentive. Du genre merveilleux aux deux autres l'évolution du traitement des thèmes paraît s'être fait par voie d'*ironisation*.

Nous rejoignons dès lors la thèse formulée par le critique esthétique américain Northrop Frye selon laquelle les divers genres de fiction s'ordonnent les uns par rapport aux autres selon un ordre d'antécédence et de conséquence tant structural que chronologique<sup>126</sup>. Dans sa théorie des *modes fictionnels*, Frye regroupe donc les genres en une histoire de l'art de raconter qui se compose de cinq étapes. Cet ordonnancement dépend de l'étude des variations d'un même critère commun à tous ces récits : la position (rang social et valeur morale voire ontologique) des personnages et de son environnement d'action par rapport aux autres hommes et à leur environnement qui sont la représentation des spectateurs et de son monde. Sachant que chaque genre se divise en sous-genres selon que sa fin est heureuse ou malheureuse, que le héros intègre ou non sa communauté, nous avons la classification suivante :

- Le mythe : le héros est naturellement supérieur au commun des hommes et à leur monde.
- Le merveilleux : le héros est supérieur en degrés au commun des hommes et à leur monde.
- Le mimétique élevé : le héros est supérieur en degrés au commun des hommes mais non à leur monde.
- Le mimétique bas : le héros est égal au commun et à son monde.
- L'ironie : le héros est inférieur au commun et à son monde.

Spontanément nous serions tentés de classer ce que nous nommons les films de *fantasy* dans le genre du merveilleux voire du mimétique élevé comme l'épopée

---

<sup>126</sup> Cf. Northrop Frye, *L'Anatomie de la Critique*, op.cit.

héroïque par opposition au fantastique et à la science-fiction qui, selon Frye, sont rangés dans l'ensemble des fictions ironiques. Ce ne serait pas prendre en compte le renouveau des récits imaginaires sous l'impulsion des symbolistes et des surréalistes en France ou des *inklings* en Grande-Bretagne, et le fait que la *fantasy* s'inspire des récits merveilleux et des épopées avec un prisme souvent ironique.

Le critique définit ainsi l'évolution historique de la mise en intrigue comme relevant une dynamique globale de mise à distance progressive des paradigmes thématiques hérités de la tradition et un accroissement corollaire de la signification intertextuelle des éléments des intrigues. Dans les sociétés occidentales européennes et américaines, le fantastique, comme la science-fiction, sont des contes contemporains qui s'adressent à un public dont l'intelligence narrative est rompue aux thèmes merveilleux traditionnels. Connaissant déjà des contes qui structurent leurs imaginaires auteurs et spectateurs peuvent complexifier le rapport qu'ils ont à cette réserve d'archétypes composant l'intrigue, en faisant des *contes de contes*. Les films de science-fiction et fantastiques résultent d'un double traitement ironique, d'une double contestation :

- Contestation des récits qui se contentent d'appliquer les paradigmes imaginaires traditionnels avec la plus faible marge de déviance possible comme les contes.
- Contestation des récits qui au nom de cette première contestation réduisirent la *mimésis* à la *mimésis-reproduction* et la vraisemblance poétique au véridique.

La contestation se manifeste dans ce que nous nommons communément le *second degré*. Nous pourrions ainsi qualifier sommairement le fantastique et la science-fiction comme des contes au second degré. Quand nous regardons un film que nous jugeons composé au second degré, nous posons que l'auteur nous raconte un récit éculé non pour nous narrer les événements eux-mêmes ceux-ci sont comme un prétexte dans une entreprise de subversion des codes de narration et de l'attitude d'application servile de ces schèmes de composition. Le second degré met ainsi en exergue un niveau de vraisemblance poétique dépassé. Mais ce second degré ne détruit pas gratuitement : c'est un appel à un renouveau des codes de narration, fonction de l'évolution du contexte culturel d'énonciation et de réception du texte.

En effet, qui dit second degré suppose évidemment un premier degré avec lequel on prend ses distances. Or quel est-il ce premier degré ? Il s'agit du niveau de vraisemblance poétique antérieur et contesté (à ne pas confondre avec un niveau

véridique objectif avec lequel il s'inscrit en faux). Or ce niveau de vraisemblance suppose une *mimésis-crédation*, une mise à distance par l'image entre le donné naturel et la représentation, comme nous l'avons dit précédemment. Donc la contestation du second degré se porte sur un premier degré qui est déjà une contestation relativement à l'immédiateté naturelle, à savoir la vraisemblance par opposition au véridique.

L'histoire des genres de récit révèle donc ce que l'acte de raconter contient déjà en germe, par une re-création de soi progressive. En d'autres termes l'ironie est une condition d'évolution d'un genre de récits par rapport à un autre qui n'est pas extrinsèque à l'acte même de raconter et de recevoir. L'ironie désigne donc simultanément deux phénomènes : premièrement c'est le genre ultime auquel tend la forme la plus archaïque du récit, le *muthos* à travers ses mutations historiques ; deuxièmement, elle est la condition essentielle de la production et de la réception de toute fiction. C'est une condition essentielle en raison de la structure réfléchissante des énoncés (en l'occurrence des séquences et des plans) composant toute narration fictive qui ont une double dimension d'énoncé et d'énonciation. Et d'autre part, c'est une condition essentielle en raison de la situation communicationnelle de suspension des activités quotidiennes et d'attention spécifique qu'exige la réception d'un récit de fiction.

Même le conte est ironique à un premier degré puisqu'à l'instar de toute fiction, il présente un monde imaginaire donc différent de celui du spectateur mais qui est extrêmement codifié par une tradition collective. Et, dans un second degré, en ce sens qu'aussi strict que soit la composition et aussi impersonnel que soit le fond thématique des récits merveilleux<sup>127</sup> l'interprétation par le conteur du récit présenté dans le film est singulière. Comme le remarque Soriano, le récit folklorique est certes fondamentalement anonyme (il s'agit toujours de la reprise d'une trame héritée d'un fond commun d'intrigues) mais il laisse toujours une marge de création singulière à celui qui l'énonce pour faire coller le propos au contexte d'énonciation<sup>128</sup>. Cette entreprise de réactualisation ne va pas sans l'émission de remarques tournant en dérision l'histoire. Par exemple, s'il est certains que le conte de *La Belle au bois dormant* n'a pas été inventé par le génie individuel de Charles Perrault, le détail des habits démodés de la princesse endormie depuis 100 ans, est compréhensible dans le contexte

---

<sup>127</sup> Ce qui explique que ce genre se prête aussi bien à des analyses morphologiques et structurales des codes de composition syntaxiques du récit.

<sup>128</sup> Cf. Marc Soriano, *Les Contes de Perrault, culture savante et tradition populaire*, Editions TEL Gallimard, 1978.

de la cour du Roi Soleil au XVII<sup>ème</sup> siècle classique. De même Tex Avery dans un fameux cartoon de propagande américain intitulé *Blitz Wolf* (1942) reprend l'histoire des *Trois petits cochons* pour le parodier en donnant au Grand Méchant Loup les traits d'Adolf Hitler.

Le conte se parodie donc souvent en s'énonçant dans un contexte précis : il met en opposition le monde des valeurs et la vraisemblance que véhiculent les paradigmes, la langue du récit, et les valeurs du contexte d'énonciation et de réception, le texte. C'est pour cela que les parodies à connotation freudiennes du *Petit Chaperon Rouge* et de *Cendrillon* par Tex Avery peuvent être considérées comme des contes. De même que la trilogie des films d'animation *Shreck* (Andrew Adamson, 2001, 2004, 2007) en surexploitant la dimension intertextuelle du genre et en comparant son iconographie à celle d'Hollywood, est en définitive un ensemble de contes.

### c- Un élément de composition récurrent : les effets spéciaux

L'étude qui précède nous autorise ainsi à donner une définition de ce que nous nommerons un récit merveilleux au cours de notre thèse et de la configuration cinématographique qui permet de composer un film de *fantasy* et également d'identifier un film comme appartenant à ce genre. Un film est dit être merveilleux si nous savons que l'intrigue qu'il raconte se déroule en un monde qui n'est pas celui du spectateur et par des personnages dont les pouvoirs de perception, de compréhension et d'action sont supérieurs à ceux du public et ce en vue de son édification morale. À une fin de dépaysement et d'étonnement, il nous présente *des effets spéciaux*, c'est-à-dire des configurations que le spectateur pourra recevoir comme des effets surnaturels et où se manifeste une créativité imaginaire irréelle. Ce que nous déterminons comme étant l'air de famille des films de *fantasy* est donc *l'effet spécial*. Ce terme recouvre trois significations. Dans un entretien intitulé « *Le merveilleux direct* » Jean Cocteau définit ce qu'il nomme le merveilleux comme une relation d'interaction entre les techniques déployées par les ingénieurs travaillant l'image, la lumière et les sons durant le tournage, voire en postproduction et l'imagination du poète qui la valorise.

« *C'est lorsque le merveilleux, par un équilibre entre l'imagination et la technique, par une extrême complication préalable, en arrive à être aussi simple que le serait pour un enfant qui aurait vu fondre du sucre dans l'eau, la surprise de ne pas fondre dans son bain.*

*Cet équilibre exige une entente étroite et de chaque seconde entre l'opérateur-chef et le metteur en scène.* »<sup>129</sup>

À cette interprétation nous ajouterons celle que confère le regard du spectateur et le contexte de réception à certains effets audiovisuels composant le récit de fantasy. Nous abondons ainsi dans le sens de ce que soutient Réjane Hamus-Vallée dans son ouvrage sur *Les Effets spéciaux*, il n'y a pas d'effet qui ne se donne comme spécial s'il n'est perçu comme tel par le spectateur qui par ce regard recompose l'image pour lui donner une unité visible et intelligible. Nous déterminerons donc trois ordres de signification de l'effet spécial : l'ordre poétique, l'ordre technique et l'ordre réceptif (soit sa signification pour le spectateur).

### §1 : Un mode de composition du récit

L'effet spécial est un élément de la poétique cinématographique. C'est une figure de style déployée par l'auteur dans un film pour susciter non pas simplement l'émerveillement du spectateur mais aussi pour parfaire la vraisemblance du raconté, perfection qui peut aller jusqu'à l'illusion de présence. Rappelons que la vraisemblance d'un récit n'est pas la véridicité. Dès lors les effets spéciaux ne sont pas utilisés que par les films de *fantasy*, mais aussi dans les films d'actions que l'on peut considérer comme des versions modernes d'épopées<sup>130</sup>.

Comme nous le verrons, en tant que manipulation d'effets sonores et visuels, l'effet spécial peut être entendu comme étant analogue dans le récit cinématographique à ce qu'Aristote nomme, dans *La Poétique*, l'*opsis* qui est un soutien du *muthos* pour l'art dramaturgique, mais également à ce qu'il nomme dans *La Rhétorique*, dans sa théorie de la *lexis*, l'*élocution* comme soutien de l'*enthymème*. L'élocution est l'art de l'induction de quasi-intuitions à son public. Par elle l'auteur a la propriété de placer le propos sous les yeux de son public. Dès lors celui-ci qui voit l'action comme une imitation d'une action réelle, croit voir l'action imitée comme une seconde présence. Il est donc possible, voire

---

<sup>129</sup> Cf. Jean Cocteau, *Entretiens sur le cinématographe*, Editions du Rocher, 2003, p. 80.

<sup>130</sup> Par exemple dans *Mission Impossible (Mission : Impossible*, Brian de Palma, 1996) le fait de montrer Ethan Hunt (Tom Cruise) se battre du toit d'un T.G.V. contre un hélicoptère dans le tunnel sous la Manche est un choix de l'auteur qui magnifie tous les faits et gestes du héros accroissant les périls qu'il court. Or cette séquence, impossible dans la réalité, est néanmoins vraisemblable dans l'économie du récit où le héros est défini comme supérieur au commun (en tant qu'espion, il sait lire au-delà des apparences et sait les manipuler).

préférable dans une stratégie de persuasion du spectateur par l'auteur impliqué qu'un effet spécial passe inaperçu, de se faire oublier comme tel.

## §2 : Une réalité technique et économique

Les effets spéciaux mettent à contribution les maquilleurs, les costumiers, les concepteurs de décors, les directeurs de photographie, des informaticiens durant le tournage ou en post-production. Le coût des effets spéciaux est d'ailleurs souvent un argument promotionnel pour susciter une attente du public au cinéma. Lorsque les producteurs, distributeurs et autres agents de communication déclarent que  $\frac{3}{4}$  du budget de leur film est passé dans des effets visuels et sonores, ils ne font pas qu'énoncer une réalité factuelle. Ils énoncent également une évaluation, sinon de la valeur esthétique du produit, du moins d'un certain *quantum* de *fun* prévisible à sa consommation qui aura pour conséquence d'attirer une certaine part de marché et d'en rebuter une autre.

La réalité technique de l'effet spécial fait elle-même l'objet d'un discours sinon cinématographique, du moins audiovisuel particulier que nous étudierons dans notre seconde partie. Celui-ci sert de sous-texte documentaire, de clé des songes au propos fictionnel du film et à ses figures de style, il s'agit du *making-of*. L'exposition des inventions des techniciens dans *l'envers des coulisses* analogues à l'explication des trucs des prestidigitateurs qui prolifèrent sur les supports les éditions DVD ou BluRay comme *bonus* contribuent également à conditionner une certaine attente du public.

## §3 : Un mode de réception du récit cinématographique

Les films qu'on qualifie ordinairement de « films à effets spéciaux » ont généralement une durée de consommation éphémère : tout étant visible, le travail du spectateur est prédigéré, une relecture du film paraît surannée. Toutefois l'effet spécial a une signification pour la conscience du public en raison de la distance entre la vie quotidienne et la vie imaginaire qu'il suppose et en raison de l'illusion quasi-intuitive renforçant cette distance en rendant cohérent ce qui est raconté.

Ainsi que nous le verrons plus précisément en troisième partie, le mode de réception recrée ces effets, en les interprétant le spectateur ne fait pas que les subir, il leur donne aussi une autre dimension. En dépit du progrès des techniques d'effets visuels et sonores, et particulièrement, en dépit de la révolution virtuelle nous présentant des images ayant coupé les ponts avec tout référent réel originel, un spectateur peut continuer à s'émerveiller à la vision d'un film dont les effets sont dépassés et grossiers. Un public cinéphile habitué au re-visionnage et au décalage d'une réception passée avec la réception présente s'enthousiasme des grosses ficelles visuelles. Il ne goûte pas simplement un plaisir ironique voire sadique, ni simplement par une émotion nostalgique d'*antiquaire* pour reprendre une terminologie nietzschéenne<sup>131</sup>. Il y décèle une dimension poétique supplémentaire qui s'inscrit dans la syntaxe même du langage cinématographique.

Le spécialiste des effets spéciaux Ray Harryhausen, déclara après la sortie en salle de *La Guerre des étoiles* (*Star Wars*, Georges Lucas, 1977) que sa technique (sur laquelle nous reviendrons ultérieurement) était totalement dépassée et que tout ce qu'il pourrait faire en matière d'effet visuel était désormais suranné et avait perdu sa crédibilité, son niveau de vraisemblance auprès du public. Ainsi dès la sortie du film *Le Choc des Titans* (*The Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981), il pensait avoir produit un projet mort-né. Effectivement les trucages du Kraken détruisant Argos et menaçant Andromède (Judy Bowker) menacé par Persée (Harry Hamlin) chevauchant Pégase étaient déjà éculés, le spectateur n'en était plus la dupe puisqu'il avait déjà vu plus vraisemblable. Or d'une part le film fut un grand succès commercial et ses recettes le placèrent à la 11<sup>ème</sup> place des films les plus regardés en 1981, d'autre part il a procuré un autre type de plaisir au spectateur que celui de se faire berner, un plaisir plus réfléchi : mettre en évidence l'envie de croire qui est un réquisit du contrat de confiance entre l'auteur et son public.

Les effets spéciaux démodés ont la même force de dévoilement partiel que les outils (étants-à-portée-de-main) endommagés ou inadaptés à leur réseau de signification pour Heidegger dans *Être et Temps*. Le consommateur moyen de produits audiovisuels admet tacitement qu'il contribue à l'élaboration de l'image et l'oublie, la

---

<sup>131</sup> Cf. Friedrich Nietzsche, *Considérations inactuelles, Seconde partie : De l'Utilité et des inconvénients de l'histoire pour la vie*, Editions Gallimard, 1970.

considérant comme un donné. L'effet spécial dépassé nous rappelle à nous-même que le film est à la mesure de notre regard et pas seulement l'inverse.

\*

Comme nous le verrons tout film qui comporte des effets spéciaux n'est pas nécessairement un film merveilleux. L'effet spécial peut désigner une même réalité technique dans diverses œuvres mais qui a un usage distinct dans l'économie de la composition et pour le spectateur selon les genres de récits dans lesquels il est employé. Il n'a pas toujours pour fonction de créer un effet de magie sur le récepteur, sa fonction peut aussi consister à passer inaperçu.

Le maquillage que porte Nicole Kidman pour interpréter le personnage de Virginia Woolf dans *The Hours* (Stephen Daldry, 2002) n'a pas la même fonction poétique et ne crée pas le même effet sur le spectateur que le maquillage que porte Tilda Swinton qui incarne la Sorcière blanche dans *Le Monde de Narnia : le Lion, la Sorcière blanche et l'armoire magique* (*The Chronicles of Narnia : the Lion, the Witch and the wardrobe*, Andrew Adamson, 2005). L'un est animé par un souci de *mimésis-reproduction*, faire ressembler l'actrice à l'auteur des *Vagues*. L'autre est animé par un souci de *mimésis-crétation*, rendre inhumains les traits de l'actrice, les déformer pour amener le spectateur à ne lire sur le visage devenu quasi-iconique qu'un seul caractère moral paradigmatique dont il est l'expression : la cruauté. Nous mettrons en exergue un lien entre ce traitement spécifique des effets spéciaux et les thématiques de ces narrations qui transgressent explicitement l'ordre de la réalité et instaurent une distance entre la réalité et la fiction.



## IV- La *Fantasy* des années 1990 et 2000 : historique du genre et présentation du *corpus*

Après avoir défini le récit filmique de *fantasy* et avoir déterminé les effets spéciaux visuels et sonores comme les configurations cinématographiques qui nous permettent de les identifier spécifiquement, nous exposerons le corpus de notre étude. Nous avons déjà justifié en introduction les motifs du choix de la période historique et des nationalités dudit corpus par le projet d'expliquer la prolifération de ce genre merveilleux au cinéma ces vingt dernières années. Néanmoins, pour comprendre la relative nouveauté de ce phénomène culturel il nous a semblé nécessaire de procéder, au préalable, à un bref rappel de la situation de la *fantasy* dans l'histoire du cinéma. Ce faisant nous pourrions disposer de références afin de mettre en exergue les significations intertextuelles que mobilisent les œuvres étudiées.

### 1- Historique de la *fantasy* au cinéma

Pour étudier l'évolution du récit de *fantasy* à travers l'histoire du cinéma occidental (principalement français, britannique et américain), nous présenterons quatre périodes déterminées en raison de changements techniques économiques, voire politiques durant lesquelles la définition du récit merveilleux varie en fonction de ses rapports aux autres genres. La première est la période muette allant de 1897 à 1927 se finissant avec l'arrivée des premiers films parlants. La seconde est l'Âge classique regroupant aussi l'apogée et le déclin des studios américain que le cinéma européen durant la guerre de 1928 aux années 1950 marquant l'avènement du média télévisuel. La troisième période présente la critique du cinéma européen et le déclin des studios américains des années 1950 aux années 1980 avec l'apparition de la vidéo. Enfin, la dernière division concerne le cinéma contemporain de la fin des années 1980 à 2010 marqué particulièrement par l'arrivée de l'image numérique.

## a- La période muette (1897-1927)

Dans cette première période, nous nous attacherons principalement à l'étude des cinémas européens, et plus particulièrement au cinéma expressionniste allemand, au cinéma français tant impressionniste que surréaliste, et aux prémices du classicisme américain.

### §1 : L'un des premiers genre cinématographique

Autant au début du XX<sup>ème</sup> siècle, l'un des pionniers du cinématographe, Méliès et sa société la *Star Films*, exploita les ressources techniques de l'appareil pour déployer un univers magique hérité de Jules Vernes, Hoffmann, Offenbach, Bosch, Mucha et autres gravures de Gustave Doré. Cependant il semble que le genre périlite rapidement à sa mort. Il fut reproché à ses films leur esthétique primitive, ils ne présentaient que des plans-tableaux sans effets de montages proprement narratifs. De fait, il n'exploite pas suffisamment les ressources du nouvel art et la part proprement cinématographique de sa mise en intrigue. Toute la magie chez Méliès est dans le montré mais pas dans la manière de montrer. Ses héritiers camperont une attitude inverse insistant davantage sur les effets d'irréels obtenus par une manière de raconter proprement cinématographique plus que sur la nature des sujets racontés.

En France, après la première guerre mondiale, la production des films est peu axée sur le merveilleux. Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'adaptations cinématographiques de contes qui sont produites, et distribuées dans l'Hexagone. Toutefois, d'une part, ce ne sont pas des contes français ou européens, ce sont les histoires orientales des *Mille et une nuits*, et d'autre part, ce ne sont pas des français qui les réalisent et les écrivent mais des russes blancs exilés après la Révolution de 1917 qui, à travers cet exotisme oriental, célèbrent la nostalgie de leur pays perdu et la symphonie narrative *Shéhérazade* de Rimski-Korsakov. Viktor Tourjansky qui sera l'assistant réalisateur de Gance sur *Napoléon* tourne *Les Mille et une nuit* en 1921 et Alexandre Volkov *Shéhérazade* (1928) puis à l'ère du parlant *La Mille et deuxième nuit* (1933), où le réalisateur s'approprie l'univers imaginaire et médiéval arabo-musulman pour réaliser un film original.

Nous pouvons citer, néanmoins, des auteurs s'illustrant particulièrement non pas dans le genre de l'*heroic* ou de la *high fantasy*, mais plutôt de la *low fantasy*, du merveilleux onirique comme Jacques Feyder, René Clair et Marcel L'Herbier. La photogénie de l'impressionnisme et le montage *libre-associationniste* des surréalistes ne s'expriment pas dans des récits merveilleux hérités de la tradition locale et d'arts non cinématographiques. Si merveilleux il y a ce serait comme recherche d'une nouvelle mise en intrigue, d'un nouvel art de raconter et d'imaginer proprement cinématographique. Les sujets imaginaires traditionnels, les thèmes et modes de composition paradigmatiques, ne sont pas réactualisés. Au contraire de l'expressionnisme qui, par ces procédés de mise en image, va récupérer ceux-ci jusqu'à l'abstraction effroyable. Sans doute sa relative victoire et son épuisement d'après-guerre expliquent-ils que la France (dont la production cinématographique n'est pas centralisée comme celle de son voisin d'outre-Rhin) n'attend pas du Septième Art l'évasion à tout prix ni l'émerveillement furieux.

La plupart des adaptations sont celle de romans mélodramatiques et d'aventures de Dumas, ou sociaux et réalistes de Balzac voire naturalistes de Zola. La société *Cinéroman* privilégie surtout la production de fictions historiques, de films à costume. À la légende des *Nibelungen* et la figure de Siegfried, la France répond par le *Napoléon* (1928) d'Abel Gance, film biographique *a priori* mais dont la mise en image et le montage impressionnistes plus qu'agiographiques entendent faire de l'empereur un Héros d'épopée voire de mythe.

Il y a donc peu de films fantastiques issus d'adaptations littéraires à part *La Chute de la maison Usher* (1928) de Jean Epstein qui est tiré de deux nouvelles d'Edgar Poe. Mais comme dans ses autres films, l'intrigue est moins une fin en soi pour le cinéaste que le moyen d'explorer de nouveaux modes de narration et les émotions nouvelles que peuvent susciter les capacités techniques de l'appareil. Comme nous l'avons vu auparavant en évoquant l'article « Bonjour Cinéma », le cinéma est conçu comme le langage de la durée qui doit rompre avec l'organisation narrative de l'action antérieure que l'on retrouve au théâtre ou en littérature<sup>132</sup>. Dès lors si les impressionnistes méprisent les récits merveilleux comme produits d'une narration orale, littéraire et théâtrale linéaire, statique, répétitive et ante-cinématographique, c'est parce qu'ils veulent instituer une nouvelle manière plus dynamique de raconter les histoires. Ils

---

<sup>132</sup> Cf. *Supra* p. 69-71.

expérimentent, au nom de ce qu'ils nomment la *photogénie*, la gamme des émotions possibles que suscite le cinéma, au moyen de diverses figures de style purement visuelles et cinétiques. Ils prétendent exprimer dans une iconologie moins conventionnelle que le langage phonétique ou même que l'idéographie, ce qu'Epstein nomme *la perspective intérieure des choses*. Le cinéma est considéré comme un système linguistique à part entière, débarrassé des scories métaphysiques des langages verbaux et écrits qui ne saisissent pas la durée intime des choses mais demeure toujours trop généraux. En analysant les lois des rapports entre diverses variables que sont la vitesse du mouvement du filmé, la durée de la prise, la vitesse de l'enchaînement des images, les angles de prise de vue et la composition spatiale des cadres, ils souhaitent renouveler la perception pour la transcender vers de purs rapports mathématiques et une vision d'éternité.

Par exemple ralentir un mouvement en accélérant, à l'inverse, par le montage, la succession des images donne un effet de mouvement immobile et simultané dans *La Chute de la maison Usher*, un effet de mal de mer nous permettant d'entendre sans que cela soit explicité davantage que la chute des corps dans la demeure est en fait une projection de la chute de la santé mentale de Usher.

Ainsi nous avons plutôt affaire à de œuvres de *low fantasy*: des récits qui contiennent des effets de merveilleux mais qui se déroulent eux-mêmes dans un monde ressemblant à celui des spectateurs de l'époque. L'émerveillement vient d'une confusion possible entre le réel et l'imaginaire motivé par une émotion intime (joie, tristesse, amour ou haine) quoique le plus souvent ces films soient également des exercices de style. Le merveilleux résulte des possibilités de déformation du mouvement de l'outil cinématographique et des décors *arts déco*. *L'Atlantide* (1921) de Feyder est l'histoire d'une hallucination jouant sur l'opposition du vide des extérieurs sahariens quasi documentaires et d'intérieurs *modern style* en studio. *L'Inhumaine* (1924) de L'Herbier, espèce de *Mégère apprivoisée* féerique moderne est l'histoire d'une cantatrice mangeuse d'homme, à mi-chemin entre la sorcière et la sirène qui, mordue par un serpent, sera sauvée par la machine aussi gigantesque qu'étrangement baroque d'un jeune chercheur naïf. Celui-ci la ramènera à la vie et à l'amour. Toutefois, l'insuccès du film à sa sortie met en évidence le peu d'intérêt des français pour ce genre de film.

À noter deux exceptions à ce dédain de l'avant-garde française pour les contes merveilleux et traditionnels. La première, et non des moindres, est celle de Jean Renoir

qui adapte en 1928 le conte tragique d'Andersen *La petite Marchande d'allumette* dont le rôle-titre est jouée par la femme du réalisateur, l'emblématique Catherine Hessling, première femme « renoirienne » à la fois innocente et sexuelle au jeu ultra stylisé et volontairement saccadé mettant l'accent sur cette contradiction. La seconde exception est celle du chef décorateur de *L'Inhumaine*, Roberto Cavalcanti qui offre une adaptation du conte de Perrault *Le petit Chaperon rouge* en 1929. Mais ce film ne crée absolument pas un univers atemporel et ultra-stylisé comme le cinéma allemand, il s'agit d'une comédie dans laquelle une jeune femme traversant un parc se fait harceler par un gros satyre joué par Jean Renoir.

D'autres part le surréalisme de Clair entend lui aussi établir un nouveau type d'écriture narrative grâce au cinématographe. S'inspirant du mot d'ordre de Breton : « *Il y aura une fois.* »<sup>133</sup>, des expériences esthétiques d'autres artistes poètes (Desnos, Picabia), peintres (Picasso) et musiciens (Satie), il reproduit, par un montage anamorphique, le langage iconique des songes et son flux ininterrompu de signes se signifiant les uns les autres dans *Entracte* (1924). Mais ce film est davantage fondé sur un mode de récit inattendu et original, réfléchissant sur les codes de compréhension d'une histoire que sur des événements racontés étonnants comme dans les contes merveilleux traditionnels ou les intrigues fantastiques.

D'une manière générale même dans ses films à sujets fantastiques comme *Paris qui dort* (1924), *Le Fantôme du Moulin-Rouge* (1925) ou *Le Voyage imaginaire* (1926), Clair n'entend pas exposer un monde irréel à proprement parler, c'est-à-dire un monde fictif où un ordre menacé sera extraordinairement rétabli par des héros permettant au spectateur d'entendre le monde réel. Il s'interroge carrément sur la pertinence de la distinction entre le réel et l'imaginaire dans la poésie en général. À cet égard l'interrogation surréaliste est plus radicale plus que celle des impressionnistes qui entendent, eux, transcender l'utilitarisme de notre perception habituelle pour atteindre au sublime esthétique mais ne remettent pas en cause la partition fiction et réel.

---

<sup>133</sup> Cf. André Breton, « Il y aura une fois », *Clair de Terre*, Editions Gallimard, 1978, p. 99-105.

## §2 : L'expressionnisme allemand

L'Allemagne est, sinon la plus grande productrice de films merveilleux et fantastiques, la nation qui, du moins, a le plus marqué le genre par une esthétique originale. La production cinématographique allemande se nationalise à la fin de la guerre avec la fondation en 1917 de la *UFA* (*Universum Film Aktiengesellschaft*) afin de parer à l'influence du cinéma français, américain et danois. Elle se divise en trois genres principaux : le drame psycho-social réaliste et désespéré inspiré du *Kammerspiel* (Lupu-Pick, Jessner, Pabst, Dupont...) qui influencera le réalisme poétique français (Carné, Prévert, Renoir, Grémillon), la comédie de mœurs historique (Lubitsch) et la *high fantasy* sombre aux accents fantastiques. Toutefois cette division n'est pas absolument hermétique : un auteur comme Ernst Lubitsch fit ses premières armes à la *UFA* dans le registre du fantastique avec *Les Yeux de la momie* (*Die Augen der momie ma*, 1918) puis de la comédie merveilleuse, la même année, avec la reprise de la légende de Galathée et Pygmalion dans *La Poupée* (*Marionetten*, 1918).

Le merveilleux sombre allemand est issu de la rencontre d'un décor, d'un jeu et d'un éclairage : un espace néo-gothique torturé aux lignes brisées, à l'architecture dissymétrique, des mouvements exprimant la violence des passions sans aucune intériorisation et une lumière striée accentuant la vivacité de l'opposition du noir et blanc jouant sur la déformation des ombres le long de murs ou au creux d'alcôves. L'expressionnisme dépend de l'influence esthétique des recherches plastiques et picturales de Kirchner, Kandinski, Klee et Marc. La plupart de ses productions repose sur une trame fondamentale, celle la lutte du Bien et du Mal, de la Lumière et des Ténèbres s'accomplissant dans le rougeoiement sacrificiel du héros<sup>134</sup>. Cela nous explique l'affinité de ce type de mise en image avec le genre merveilleux et les effets de fantastique : la systématisation théorique des procédés esthétiques (décors, jeu, montage et éclairage) répond à l'uniformité de la narration du récit merveilleux où le nombre de caractères, leurs interactions, les circonstances et le cours de l'intrigue relèvent de paradigmes prédéfinis et attendus.

---

<sup>134</sup> Nous empruntons cette analyse de la dialectique sous-jacente de l'expressionnisme allemand à Rohmer dans son analyse de *Faust* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1926). Cf. Rohmer, *L'Organisation de l'Espace dans le Faust de Murnau*, Editions Cahiers du Cinéma, 2000, p. 48.

L'abstraction géométrique des décors en studio tend à la construction d'un espace irréel purement mental. L'image des films expressionnistes extériorise les émotions des personnages qui y agissent, c'est un espace fondamentalement habité. La prédilection de l'expressionnisme pour les motifs angulaires obtus et aigus crée un environnement asymétrique sans perspective proche des illusions d'optiques de figures ambiguës qu'affectionnait la psychologie de la *Gestalt* à la même époque. Il reproduit une perception pré-objective qui constitue un environnement axé sur des pôles à valeurs émotionnelles oppositives. L'espace est à l'image des dispositions des caractères dans l'intrigue : les angles, le rapport du plein au vide dans le cadre et l'éclairage illustrent leurs rapports polémiques. Ils renvoient à l'opposition tranchée du vicieux et du vertueux, à la déchéance dans le vice du vertueux et enfin à la victoire du vertueux ou l'autodestruction du vicieux à la fin. Ce que Deleuze nomme le montage sublime mathématique du cinéma allemand où la Lumière triomphe des Ténèbres à la fin après et grâce à compromission, relève d'un type de narration, d'un *muthos* on ne peut plus aristotélicien<sup>135</sup>.

L'union de l'expressionnisme et du merveilleux sombre est consacrée avant même la première guerre mondiale, la première version du *Golem* de Wegener et Henrik Galeen, et *L'île des bienheureux* de Max Reinhardt datant de 1913. Mais elle sera d'autant plus exacerbée par la défaite favorisant un repli sur des récits traditionnels et des légendes germaniques pour flatter l'orgueil de son imaginaire national et exprimer les angoisses populaires (avec les films de *low fantasy* et les contes juifs). Ce genre de film panse culturellement les blessures de la Grande Guerre et exprime sur l'écran les doutes liés à l'état économique du pays. Les films merveilleux et héroïques vantant les idéaux germains feront d'ailleurs si bien leur œuvre qu'ils seront un genre de prédilection pour le cinéma nazi. Théa von Harbou, seconde femme de Lang et scénariste attitrée de nombreux films du genre, sera très tôt membre du parti national-socialiste. En ce sens, Lotte H. Eisner identifie dans les deux versions du *Golem* de Wegener, l'histoire prophétique de l'avènement de la barbarie hitlérienne<sup>136</sup>.

Néanmoins les films que nous retenons ne sont pas réductibles à des applications serviles des dogmes esthétiques expressionnistes, ils présentent chacun une part de déviance créatrice propre à leurs auteurs, de même que le conte laisse une part

---

<sup>135</sup> Cf. Deleuze, *L'Image-Mouvement*, Editions de Minuit, 1983, p. 73-80.

<sup>136</sup> Cf. Lotte H. Eisner, « Expressionnisme », *Encyclopédie Universalis*.

(réduite) de liberté innovante à son interprète. Ce qui est assez surprenant, par exemple, c'est le choix du rejet de l'artificialisme du tournage en studio pour l'extérieur naturel dans les films comme *Le Joueur de flûte de Hamelin* ou *Nosferatu, le vampire* à une époque où les films réalistes étaient, eux, tournés dans des décors. Parmi les cinéastes qui se prêtent aux récits merveilleux et fantastiques, tout en apportant une touche personnelle, nous trouvons Wiene, Oswald, Wegener, Murnau, Lang, Pabst et Lubitsch.

Les films merveilleux relatent généralement les exploits surhumains de héros dans un monde magique, à mi-chemin entre celui des simples mortels et celui des dieux ou de Dieu. Nous trouvons des adaptations de contes et d'histoires merveilleuses de la tradition littéraire, orale ou de l'opéra : *Les Contes d'Hoffmann* (*Hoffmanns erzählungen*, 1917) d'Oswald d'après l'opéra d'Offenbach lui-même inspiré des contes de l'auteur du même nom, *Le joueur de flûte de Hamelin* (*Der Rattenfänger von Hameln*, 1918) de Wegener tiré du récit éponyme des frères Grimm, avec des décors de la « *maîtresse des ombres* » selon Renoir, Lotte Reiniger. *Faust* (1927) de Murnau inspiré de la légende relayée par Goethe.

Nous retiendrons particulièrement la superproduction de l'époque à savoir les deux volets des *Nibelungen* : *La Mort de Siegfried* (*Siegfrieds Tod*) et *La Vengeance de Kriemhilde* (*Kriemhilds Rache*) en 1924, première mise en image de la chanson médiévale de *L'Or du Rhin*. Ces films écrits par son épouse, vaudront à Lang en 1933 une proposition de Goebbels pour diriger *l'art du nouveau régime*, ce qui l'incitera à s'exiler. En 1926 sort le premier long-métrage animé, *Le Prince Ahmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Ahmed*) de Lotte Reiniger, principale décoratrice des films expressionnistes, qui offre ainsi une des très nombreuses adaptations des contes des *Mille et une nuit*<sup>137</sup>. Mais il existe également des contes originaux qui se distinguent par leur caractère merveilleux et non simplement par leur qualité avouée d'adaptation d'une version préexistante : *La Poupée* de Lubitsch et *Les trois Lumières* (*Der müde Tod*, 1921) de Fritz Lang sont issus d'histoires originales (même si nous avons vu que l'originalité des contes, même modernes, est toute relative).

Dans les films fantastiques, en revanche, l'émerveillement du spectateur s'accompagne d'angoisse. Nous assimilerons ce genre cinématographique du *fantastique sans ambiguïté* des films de monstres, au type des contes d'avertissements où la

---

<sup>137</sup> En effet, ce recueil est le plus adapté de l'histoire du cinéma occidental dans le genre merveilleux à cette période et jusque dans les années 1980.



faiblesse du héros est proportionnelle à la surpuissance de son opposant. Le cinéma allemand insiste particulièrement sur, ce que l'on nomme en narratologie, l'actant opposant. Alors que dans les films précédents, les héros (actants sujets) des films jouissaient de pouvoirs magiques leur permettant d'accomplir de bonnes actions hors du commun, ici ce sont les méchants qui jouissent de pouvoirs occultes et monstrueux leur permettant de faire le mal démesurément. *Le Portrait de Dorian Gray* (*Das Bildnis des Dorian Gray*, 1917) d'Oswald d'après l'histoire d'Oscar Wilde, *Le Golem* (*Der Golem*, 1913 et 1920) de Wegener, adaptation de la légende juive du géant d'argile sans âme, *Nosferatu, le vampire* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), première version cinématographique du *Dracula* de Bram Stoker, sont des illustrations de cette tendance. Apparaissent, à ce moment à l'écran, des opposants particulièrement cinématographiques, ces inquiétants manipulateurs de la psyché que sont les docteurs Caligari et Mabuse : l'un dans *Le Cabinet du docteur Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, 1920) de Wiene, et l'autre dans la série des films de Fritz Lang dont le premier est *Mabuse, le joueur* (*Dr. Mabuse der Spieler*, 1922). Les méchants sont des figures du Mal, qui adoptent les propriétés du nouveau média cinématographique et mettent en garde le spectateur contre le caractère hypnotique de l'image.

Comme le soutient Jean-Louis Leutrat<sup>138</sup>, les monstres sont soit tout entier corps soit tout âme.

Tout entier corps (la momie, le golem), leur présence devient fantomatique : ce thème rend possible une mise en abîme de la propriété de la caméra à ne capter que les mouvements extérieurs et à mortifier ce qu'elle filme. Le vivant filmé se voit changé par la série discontinue de photogrammes qui enregistre ses faits et gestes en une séquence d'automatismes impersonnels absurdes voire réversibles. Cette tendance proprement cinégénique se retrouvera dans la thématique de la créature de Frankenstein, du zombie et du mort-vivant dans le cinéma fantastique ultérieur chez Jacques Tourneur dans les années 1940 ou chez Romero dans les années 1970. Le thème du zombie étant celui du *corps-machine* par excellence perclus d'habitudes monotones et dépourvu de la moindre intention, il sera très tôt parasité par des configurations cinématographiques propre au burlesque.

---

<sup>138</sup> Cf. Jean-Louis Leutrat, *Vie des Fantômes : le Fantastique au cinéma*, op. cit., p. 64-70, p. 80-85, p. 133-136.

Tout entier âme, (Nosferatu, le docteur Mabuse) le méchant est un pur regard désincarné, une pulsion scopique qui manipule les personnages comme l'est le regard du spectateur. Le genre use des trucs visuels de la surimpression pour faire du corps du monstre un spectre : il ne saurait toucher les autres personnages que par la vision tout en n'étant pas lui-même saisissable par eux. Nous pouvons penser à la surimpression de la multiplicité d'yeux qui nimbent la sinistre silhouette de *Mabuse le joueur* durant la partie de cartes, les très gros plans sur les yeux ou les jeux de lumière qui soulignent son regard laissant dans l'ombre le reste de son corps, afin de suggérer la puissance de sa captation. À cet égard, le film parlant *Le Testament du Dr Mabuse (Das Testament der Dr Mabuse, 1933)* confirme que ce processus de désincarnation cinématographique accroît le pouvoir de nuisance hypnotique du méchant, puisque Mabuse est mort et que seule sa voix enregistrée subsiste et sème le chaos aux quatre coins de l'Allemagne.

### §3 : Naissance du classicisme entre biblique et fantastique

Ce serait à l'américain David Wark Griffith, selon la légende, que nous devrions la naissance du langage cinématographique et non simplement de l'enregistrement filmique. Griffith répond au problème : Comment raconter des histoires avec le média cinématographique (le donné visuel mécanique et son séquençage par le montage) sans pour autant remettre en cause nécessairement la bipartition de la fiction et du réel, ni s'aliéner aux autres modes d'expressions artistiques (comme le théâtre, la peinture ou la littérature) ? La réponse apportée est celle de la narration hollywoodienne classique. Deleuze nomme ce type de narration cinématographique *le montage organique* dans *L'Image-Mouvement*. Elle est la manifestation la plus commune de *l'image-action* (Grande ou Petite Forme) vraisemblable. Griffith en usant des diverses échelles de plan pour exposer les péripéties du cours de l'intrigue aurait inventé le gros plan. Celui-ci aurait une fonction pathétique individuelle comparable au discours direct en littérature, opposé au plan d'ensemble collectif (discours indirect) plutôt descriptif. Ces deux dimensions sont réunies au sein d'une même action globale grâce au fameux montage parallèle qui est l'unité synthétique de la narration classique. La mise en rapport des diverses échelles des plans avec des sphères d'action et de passion variées par le montage alterné et leur convergence par l'accélération du temps de succession des

séquences jusqu'à l'unité du plan final, permet une parfaite adaptation dans le langage cinématographique de la *discordance-concordante* du *muthos* aristotélicien.

Le genre du merveilleux se retrouve en lui-même assez peu dans l'ensemble de la production de cette époque, à part la première version de *Peter Pan* de James Matthew Barry réalisée en 1924 par Herbert Brenon et surtout, la même année, la première adaptation cinématographique du *Voleur de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*) de Raoul Walsh avec Douglas Fairbanks dans le rôle de Hassan. Le terme de *fantasy* désigne encore des adaptations du recueil des *Mille et une nuit* et le merveilleux tient autant à l'étrangeté des mœurs et des décors qu'à la magie de l'intrigue, l'Orient étant ainsi l'ailleurs imaginaire de l'Occident. Dominent plutôt les fresques historiques, les mélodrames, les comédies romantiques et surtout le burlesque et les westerns. Nous interrogerons plus loin le rapport qu'entretient le western avec la *fantasy* dans la mesure où le genre raconte les récits héroïques très stéréotypés des fondateurs de la civilisation américaine<sup>139</sup>.

De même, nous ne pouvons pas regrouper sous le terme de récit merveilleux, à cette époque, les films adaptés de *pulps* et de *comics*, des fictions héroïques populaires qui ont pour personnage principal un homme exceptionnellement fort mais sauvage ou un justicier masqué. Ceux-ci se rapprochent plutôt du genre épique puisqu'ils appartiennent à un environnement semblable à l'environnement du public. Les modèles cinématographiques de Tarzan et Zorro qui sont deux franchises que récupérera par la suite l'empire Disney sont des héros épiques modernes. Nous en retrouverons plus tard des dérivés dans la culture populaire américaine dans les figures de Superman et Batman. Nous pourrions par ailleurs considérer ce couple de héros comme des types de l'opposition de tradition hellène du puissant Achille et du rusé Ulysse dans *l'Iliade* et *l'Odyssée*<sup>140</sup>. Zorro connaîtra plusieurs versions narrant ses aventures au cinéma, mais à

---

<sup>139</sup> À cette époque, Cecil B. De Mille réalise des films s'apparentant à l'univers du merveilleux, ceux du genre des péplums aux sujets bibliques (les histoires saintes) : *Jeanne d'Arc* (*Joan the woman*, 1917), *Les Dix Commandements* (*The ten Commandments*, 1923), *Le Roi des rois* (*The King of kings*, 1927). Ce sont des fresques à gros budget racontant des épisodes de la Bible insistant particulièrement sur les scènes de miracle afin de déployer des effets visuels originaux. Quoiqu'elle déploie pléthore d'effets spéciaux et un mode de composition extrêmement rigide, ces adaptations filmiques de récits religieux, ne sont pas des films de *fantasy* mais plutôt des films mythologiques.

<sup>140</sup> Tarzan n'est pas le seul héros bodybuildé du cinéma occidental, avant lui, le cinéma italien nous offrait son héros antique, croisement latin de Hercule, Achille et Samson, le colossal Maciste qui pourfend les infâmes carthaginois suppôts de Moloch dans *Cabiria*. Ce personnage fera lui-même l'objet d'une longue série. Ainsi le roi de la jungle est-il un personnage qui fait l'objet d'un très grand nombre de films. Très tôt, le rôle sera interprété par des acteurs distincts (quatre durant la période qui nous occupe) : Elmo Lincoln dans *Tarzan chez les singes* (*Tarzan of the Apes*, 1918) de Sidney, *Le Roman de Tarzan* (*Romance of Tarzan*,

ce moment, il n'est l'objet que d'un seul film *Le Signe de Zorro* (*The Mark of Zorro*, 1920) qui est davantage le fruit du tandem choc du *swashbuckler* de l'époque à savoir l'acteur bondissant Douglas Fairbanks et le réalisateur Fred Niblo qui collaboreront à une des premières version américaine des *Trois mousquetaires* (*The three Musketeer*) l'année suivante. Zorro est plutôt associé à la sémillante physionomie de la star Fairbanks qu'à un caractère moral abstrait contrairement à Tarzan<sup>141</sup>.

Du côté du cinéma fantastique, l'assistant de Griffith, Tod Browning réalise *La Sorcière* (*The Which woman*, 1918) en inscrivant ses intrigues définitivement du côté de l'opposant offrant une mise en abîme de ce rôle actantiel. En effet, il use très tôt du thème fantastique du monstre, mais l'inocule dans des intrigues mélodramatiques comme dans *L'Inconnu* (*The Unknown*, 1929). En revanche son acteur fétiche, « l'homme aux mille visages », Lon Chaney, tourne des films fantastiques durant cette période. Chaney joue toujours les monstres, il est l'incarnation de l'opposant dans son caractère le plus protéiforme et perpétue aux Etats-Unis, le modèle actantiel du méchant muet sans âme qui est pur mouvement mécanique, ou sans corps qui est pure vision que nous trouvions déjà en Allemagne. Tous ses films renvoient à l'indissociabilité de l'acteur et de son rôle, la figure du monstre étant une mise en abîme du travail d'interprétation de l'acteur. En effet, le monstre est celui qui joue à jouer malgré lui : lorsqu'il combat le rôle que le spectateur et la société lui attribuent en s'humanisant ce n'est que pour mieux se déformer par la suite comme nous le verrons avec les films de Tod Browning et de Tim Burton. Chaney est le monstre de cinéma par excellence, le Quasimodo d'une des premières adaptation de *Notre Dame de Paris* de Victor Hugo, *Le Bossu de Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame* (1923) de Worsley, le savant fou réanimateur de morts dans *Docteur X* (*Doctor X*, 1925) de West à mi-chemin entre *Frankenstein* de Mary Shelley et *Dr West, réanimateur de cadavres* de Lovecraft et enfin, la même année, l'infâme amant de la cantatrice dans *Le Fantôme de l'opéra* (*Phantom of Opera*) de Julian, tiré de l'histoire éponyme de Gaston Leroux. C'est surtout avec le parlant puis avec

---

1918) de Lucas et *Les dernières Aventures de Tarzan* (*The Adventures of Tarzan*, 1921) ; Gene Pollar dans *Le retour de Tarzan* (*The Revenge of Tarzan*, 1920) de Revier ; Perce Dempsey Tabler dans *Le Fils de Tarzan* (*The Son of Tarzan*, 1920) ; James Pierce dans *Tarzan et le lion d'or* (*Tarzan and the Golden Lion*, 1927) de MacGowan. Tarzan est donc déjà un modèle, il est le support d'actes héroïques et d'exploits incroyables avant que d'être un individu ayant les traits physiques particuliers de l'acteur qui l'interprète, contrairement à Lon Chaney qui, comme nous allons le voir, joue sur une certaine indistinction entre lui-même et les multiples rôles monstrueux qu'il joue.

l'organisation plus structurée de la production grâce aux studios dans les années 1930 à 1950 que le genre prendra son essor aux Etats-Unis avec la suprématie des firmes *Universal*, *RKO* et Disney qui donneront au genre ses codes cinématographiques propres.

## b- Les contes classiques (1927-1950)

De nouveaux genres de récits cinématographiques se distinguant, en les réinventant, des traditions littéraires et orales apparaissent avec leurs typologies propres durant l'Age d'Or du cinéma classique américain et l'hégémonie des studios hollywoodiens dans les années 1930 à 1950. Dans ce contexte, le genre de la *fantasy* peut avoir une identité définie par sa relative opposition aux autres types de fiction. Notons qu'en France, le genre se développera poussivement vers la fin des années 1930 pour s'imposer dans la production durant l'Occupation.

### §1 : Le conte dans la division hollywoodienne des genres

Dans les années 1930, le système américain de production des studios atteint son apogée. La libre concurrence impose à chaque firme de diversifier son type de production pour faire varier les demandes du public. Généralement, chacune continue à produire régulièrement des comédies et des drames contemporains, mais à côté de cette activité « normale » par laquelle la *MGM* affirme sa domination sur les autres, chacune a son catalogue qui la distingue des autres. Les maisons de production ont ainsi leur propre genre de récit, possèdent leurs propres réalisateurs, scénaristes, musiciens et stars, et finalement leur propre catégorie de public sur le marché de production de biens culturels divertissant. En divisant l'*entertainment* en divers domaines en vue d'une offre variée les firmes productrices sont à l'origine sinon de la distinction des films en différents genres, du moins de l'institution d'une codification particulière à chacun sur fond du même présupposé narratif classique<sup>142</sup>.

---

<sup>142</sup> Il serait peut-être péremptoire d'affirmer que c'est Hollywood qui a inventé la classification des films par genres pour disséminer son modèle capitaliste artistique d'*entertainment* à travers le monde mais que celle-ci n'est pas applicable aux autres cinémas. En effet, on peut nous objecter qu'une telle classification est un phénomène plus largement esthétique et non simplement économique, qu'elle existait déjà également dans les autres arts du récit et pas seulement aux Etats-Unis. Comme nous l'avons vu précédemment, la distinction en formes, genres et types de récits dépend surtout de la différence des actions qui sont racontées, du mode de composition et des attentes des spectateurs. L'organisation des

Dans ce contexte, la *MGM (Metro Goldwin Mayer)* régna à l'époque du muet jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale, elle se spécialisa dans les adaptations littéraires des grands romans anglo-saxons et français, les comédies de mœurs plutôt mondaines et les mélodrames. La *Warner Bros.* se spécialise dans le film de cape et d'épée et le « noir », la *Columbia* dans les *screwballs* (comédies verbeuses ou parlantes), les comédies sociales et politiques et les films policiers. La *Paramount* se réserve la part des westerns et de la comédie romantique d'inspiration européenne. La *Twentieth Century Fox* s'applique à la comédie musicale. La *Universal*, comme nous le verrons, se spécialise dans la production de films fantastiques, principalement de films de monstres réalisés par Tod Browning et James Whales avec Béla Lugosi, Boris Karloff et Peter Lorre. Au demeurant, constatons que ce mode de fonctionnement par studio est encore valable aujourd'hui, si l'on observe non plus le marché du film mais celui des séries télévisées aux Etats-Unis.

#### α- Le film musical et bariolé

À l'époque des studios, le film merveilleux n'avait pas une grande place dans la production : chacun en produit au moins un mais aucun spécifiquement. Ils ont un peu le même statut que les comédies et les mélodrames en général, ils constituent un patrimoine fictionnel commun aux différentes firmes. Certes nous retrouvons des thématiques merveilleuses et une fonction moralisatrice de la libération imaginaire, mais celles-ci se greffent sur des modes de narration très divers. Dans ce contexte, le genre de la *fantasy* est lui-même très général et les productions ne sont pas l'apanage d'un studio en particulier, à l'exception notable des studios *Disney*. Ceux-ci donneront le « la » à partir de 1937 profitant des progrès de l'animation, du technicolor et du parlant pour phagocyter les effets spéciaux sonores et visuels propres au nouveau genre de l'époque, la comédie musicale. D'où viendra l'émerveillement de la *fantasy* dès lors ? Du rapport des couleurs et des symphonies présentant un langage affectif irréductible au langage verbal.

---

studios ne fait qu'exploiter cette structure propre à toute œuvre poétique pour l'optimiser dans une logique d'économie de marché. Au demeurant cet ordre n'a jamais empêché la production de récits inclassables qui dérogent aux attentes spectatoriennes et déconstruisent l'intelligibilité traditionnelle de l'action racontée. Néanmoins, c'est aux Etats-Unis, à cette période, que l'organisation des diverses productions cinématographiques est la plus accusée, et les différences propres à chaque genre, les plus calibrées.

Avec *Blanche Neige et les sept nains* (*Snow White and the Seven Dwarf*, 1937) Walt Disney s'octroie le monopole dans le domaine du merveilleux et des adaptations des contes traditionnels, puisqu'il mettra en image le conte horrifique de Washington Irving du cavalier sans tête, *Sleepy Hollow*, dans *Le Maître d'école et le crapaud* (*Ichabod and Mr Toad*, 1949) et le *Cendrillon* de Perrault (*Cinderella*, 1950). Mais par la même occasion, il s'octroie le monopole de l'imaginaire infantile en donnant à la *fairy fantasy* ses propres codes cinématographiques confirmés par *Pinocchio* puis *Fantasia* deux ans plus tard, adoptant des configurations propres aux comédies musicales qu'il gardera durant cette période<sup>143</sup>. *Blanche Neige et les sept nains* est donc l'adaptation du conte des frères Grimm qui fait date dans l'histoire du cinéma car il s'agit du premier dessin animé qui soit un long-métrage. Le film déploie une typologie visuelle rendant hommage au cinéma expressionniste allemand et donc aux origines culturelles du récit.

Mais les studios Disney ne sont pas les seuls à produire des films de genre merveilleux. Il existe d'une part des films dessinés tirés de contes traditionnels qui sont des adaptations parodiques, comme nous l'avons signalé plus haut, tels les courts métrages réalisés par Tex Avery produits Fred Quimby sur des musiques de Scott Bradley pour la MGM adaptant *Le petit Chaperon rouge* (*Red Hot riding hood*, 1943) *Cendrillon* (*Swing shift Cindirella*, 1945) ou *Les trois petits cochons* (*Blitz Wolf*, 1942). Faisant droit à des délires visuels et narratifs, ces films ne s'en adressent pas moins à un public un peu plus averti que ceux des studios Disney. En effet, ils mettent explicitement en image les thématiques libidinales et schizoïdes des contes mais de surcroît, ils font référence à une lecture freudienne contemporaine de ce genre de récit (ce que les studios Disney ne se seraient pas permis à cette époque en raison de la destination familiale de ses productions). Ces digressions et anachronismes flagrants furent d'autant mieux appréhendés par les spectateurs qu'ils s'entent sur des paradigmes extrêmement connus et ressassés, c'est-à-dire sur une expérience et une attente du public rigoureusement formatée. Mais d'autre part, il existe également des films non dessinés tirés de récits merveilleux plus modernes adoptant le même style musical et non parodique.

Le plus considérable est sans doute *Le Magicien d'Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939) de avec Judy Garland dont de nombreux films emprunteront par après la

---

<sup>143</sup> Cela est tellement vrai que la plupart des films parodiques sur le conte des Grimm donnent toujours à leur héroïne les traits de celle de ce film et sont donc des configurations méta-cinématographiques.

fameuse chanson *Somewhere over the rainbow* de Harlen. L'adaptation du conte de Lyman-Frank Baum traumatisa des générations de réalisateurs les plus différents de John Boorman à Joe Dante en passant par David Lynch et John Woo. Outre la distinction du noir et blanc et du technicolor, l'habileté des trucages des singes volants de la méchante sorcière de l'Est, ce récit merveilleux moderne est l'un des premiers (sans doute avec *Peter Pan*<sup>144</sup>) à offrir une mise en abîme sur la création et l'illusion proprement cinématographique. En effet, le magicien de la cité d'émeraudes n'est rien d'autre qu'un montreur d'ombres, c'est-à-dire la figure du cinéaste lui-même dans son ambiguïté. Il est à la fois un charlatan illusionniste, la féerie qu'il nous offre résulte de trucages abusant notre perception sensible, mais c'est aussi un bienfaiteur puisqu'il résout tout de même le problème de chacun des personnages principaux (l'Épouvantail, le Bûcheron et le Lion) en convertissant le regard qu'ils portent sur eux-mêmes.

Déroge à la règle de la comédie musicale, l'incontournable *La Vie est belle* (*It's a wonderful life*, 1946) de Frank Capra, programmé tous les 25 décembre aux Etats-Unis. C'est un conte de Noël qui porte la marque idéologique démocrate *New Deal* de la comédie rooseveltienne de son auteur, mais qui cependant reste très attaché à une structure narrative classique.

Toutefois, en matière d'épouvante, le concurrent direct de Disney en matière de films merveilleux est la *Universal*. Studio qui n'assume pas les configurations cinématographiques de la comédie musicale mais plutôt les codes du film d'aventure exotique et adapte à la chaîne les contes des *Mille et une Nuits* : *Les mille et une Nuits* (*Arabian nights*, 1942) de Rawlins, *Ali Baba et les quarante voleurs* (*Ali Baba and the forty thieves*, 1944) de Lubin, *L'Aigle du désert* (*The desert Hawk*, 1950) de De Cordova. Tony Curtis et Rock Hudson signent avec la firme. Le premier s'illustre particulièrement dans les rôles de jeune premier rusé et gouailleur, de héros intrépide dans *Le Voleur de Tanger* (*The Thief of Tanger*, 1951), *Le Fils d'Ali Baba* (*Son of Ali Baba*, 1952). Le second joue de sa haute stature de brun ténébreux pour jouer le rôle d'un prince arabe déchu dans *La Légende de l'épée d'or* (*The golden Blade*, 1953) de Juran.

---

<sup>144</sup> En effet ce dernier récit mobilise deux thématiques particulièrement cinégéniques à savoir : la découverte du réel par la poursuite de l'ombre et le combat perdu d'avance contre le monstre chronophage.



### β- La *low fantasy* d'épouvante de la *Universal* et de la *RKO*

Ce qui, à cette époque, se rapproche le plus de ce que nous avons défini comme relevant du récit de *fantasy*, ce sont également les films d'épouvante de la *Universal* et de la *RKO*. La première firme définira le bestiaire du cinéma de *low fantasy* américain par des *serials* qui ont parfois le même réalisateur et plus souvent encore les mêmes acteurs. Ils ont pour objet des monstres qui, contrairement, à ceux du cinéma expressionniste ne sont pas toujours mal intentionnés (exceptés les vampires et autres poupées diaboliques). Ce sont plutôt des êtres différents qui cherchent à être aimés quoiqu'ils expriment leurs pulsions de manière quelque peu fruste pour notre monde rationnel. Les gorilles gigantesques, les créatures de savants fous, les momies (*The Mummy*, 1932 de Karl Freund), les loups-garous (*The Werewolf of London*, 1935 de Stuart Walker) et autres schizophrènes docteur le jour et assassin la nuit ne sont jamais totalement mauvais. Dans leur cahier des charges les studios insistaient auprès des scénaristes pour que les monstres inspirent une certaine sympathie au spectateur et non pas simplement de l'angoisse. En ce sens ces films se rapprochent davantage de versions mélancoliques du paradigme de *La Belle et la Bête*, c'est-à-dire du groupe de récits ayant pour sujet l'époux-animal dans les classifications folkloriques – et dont l'histoire a pour paradigme littéraire l'histoire d'*Eros et Psyché* d'Apulée – et non des contes d'avertissement comme *Le Petit Chaperon Rouge*.

La plupart de ces œuvres sont des adaptations puis des *sequels* des univers de Bram Stoker, Mary Shelley, Louis Stevenson, H.G. Wells ou Howard Philip Lovecraft. Les *sequels* portent souvent des titres comme *Le Retour de...*, *Le Fils de ...*, *La Fiancée de ...* qui manifestent des tentatives de greffes d'un univers cinématographique à un univers de récit originellement scripturaire, sachant que la présence de mêmes acteurs dans les rôles titres contribue à donner une impression de continuité. Cette impression permet d'assimiler ce type de récit à des codes cinématographiques précis sur lesquels nous reviendrons par après.

Tod Browning réalise pour la firme deux films de vampire *Dracula* (1931) avec Béla Lugosi dans le rôle titre et *La Marque des vampires* (*The Mark of the Vampire*, 1935)<sup>145</sup> et *Les Poupées du diable* (*The Devil doll*, 1936). Excepté pour le dernier film qui renoue avec l'œuvre muette de l'auteur, ces films perdent de la superbe visuelle du

---

<sup>145</sup> Lugosi y tient le rôle d'un acteur qui joue le rôle un vampire dans un décor de carton-pâte où les chauves souris en plastique volettent agité par des fils pas invisibles. Faux vampire qui se révèle peut-être en être un vrai sur la dernière séquence tant il se confond avec son masque.

genre avec le parlant. Pour des contraintes techniques, l'équipement son étant peu mobile à l'époque, les délires cinématographiques –l'exubérance des décors, les tournages en extérieurs, les mouvements de caméra et les distorsions cinétiques du montage – des versions muettes de *Dracula* comme ceux de Murnau sont restreints au minimum. Tout est tourné en studio dans des décors réalistes – le salon et la chambre de Lucie – et seule la fin nous présente une crypte embrumée extrêmement dépouillée. Ce dépouillement est exploité par Browning qui fait de *Dracula* une voix – un accent hongrois – et un regard qui saisit à distance. Avec les progrès du matériel de prise de son le vampire deviendra la bouche consommatrice du prédateur sexuel mais pour l'heure ce n'est pas le cas. Comme nous l'avons déclaré, les monstres de la *Universal* doivent inspirer de la sympathie pour le spectateur, les films sont des versions modernes de la Belle et la Bête.

L'ancien dessinateur de *comics* décorateur des premiers films du magnat mégalomane Howard Hughes, James Whale, réalise *Frankenstein* en 1931, puis *L'Homme invisible* (*The Invisible man*, 1933) et surtout *La Fiancée de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, 1935) où l'auteur multiplie les décors baroques de cryptes funéraires et de laboratoires de savants fous et les effets spéciaux visuels où la caméra regagne une part de mobilité.

À cette même époque des départements de recherche sont institués dans les studios où travaillent des ingénieurs spécialisés dans les effets spéciaux (visuels pour la plupart). Ainsi la prouesse technique d'animation de l'inanimé de *King Kong* (1933) de Cooper et Schoedsack produit par la *RKO* prend le parti de présenter un personnage principal de pâte à modeler entièrement animé qu'ils font évoluer dans des maquettes de New York puisqu'il est censé être gigantesque<sup>146</sup>. De même, c'est à cette époque que

---

<sup>146</sup> La *RKO* de David O. Selznick emploie deux réalisateurs attitrés, Jacques Tourneur et Robert Wise pour réaliser des films d'épouvante qui, selon notre classification, relèvent davantage du fantastique que de la *low fantasy*. En effet, ceux-ci provoquent l'effroi en jouant davantage sur le hors-champ, les sons *off* et les projections d'ombres. Ils ne font que suggérer le surnaturel au sein d'un monde contemporain et non pas dans des décors baroques et médiévaux. L'épouvante relève d'une monstruosité proprement invisible déduite ou induite plus que réellement montrée. Elle est causée par déviance extraordinaire possible, et non pas avérée, qui tient davantage à l'interprétation que font les personnages et, par leur intermédiaire, les spectateurs, d'un donné partiel agencé dans un montage elliptique. Ainsi dans *La Féline* (*Cat People*, 1942) l'héroïne est tout aussi bien une hystérique frigide qui se suicide alors qu'une panthère s'est échappée du zoo du coin qu'une damnée qui dès qu'elle perd sa virginité se transforme en fauve les nuits de pleine lune. L'angoisse provient alors davantage de l'ambiguïté de cette alternative insoluble entre l'ordinaire et l'extraordinaire dans l'interprétation du visible plutôt que de l'hypothèse extraordinaire seule. Comme les surréalistes, Tourneur, par la fausse banalité de ce qu'il représente et l'habileté de sa mise en image remet en cause la frontière même entre réel et imaginaire, vraie malédiction et hallucination simplement subjective. « *Le film d'horreur, l'horreur véritable, c'est de montrer que nous*

nous assistons à la première mise en image des diverses étapes des métamorphoses de personnages humains en monstres par le montage ou durant une séquence continue si possible. Par exemple *Docteur Jekyll et Mr Hyde* (*Dr Jeckill and Mr Hyde*, 1932) de Rouben Mamoulian, grâce à l'ingéniosité des procédés de filtres de couleurs (qui passent peu ou prou inaperçus en noir et blanc) et des maquillages correspondant du chef opérateur de *l'Aurore* (*Sunrise*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1927), à savoir Karl Struss. Le film montre la transformation physique du bon docteur en son double infâme. Ce procédé sera d'ailleurs réemployé par le même Struss, la même année, pour l'adaptation du roman de H.G. Wells, *L'Île du Dr Moreau* (*Island of lost souls*) de Kenton.

Les rôles-titres sont joués par Karloff et Lugosi qui, dans la dichotomie que nous avons établie entre les deux types complémentaires de monstres dans le cinéma allemand, occupent respectivement celui du tout corps et celui du tout âme. Néanmoins, Karloff peut passer d'un registre à l'autre avec plus d'aisance dans l'imaginaire de l'époque étant la même année l'incarnation de la démesure physique du mort-vivant Imhotep dans *La Momie* (*The Mummy*, Karl Freund, 1932) et de la démesure scopique du personnage de mandarin diabolique créé par Sax Rohmer, Fu Manchu dans *Le Masque d'Or* (*The Mask of Fu Manchu*, Charles Brabin, 1932).

## §2 : La France sous l'Occupation

Cette période est marquée par le souci de trois auteurs (quatre s'il fallait être plus précis) de faire du cinéma un média poétique à part entière et ce en adoptant le genre du conte. Le premier auteur est en fait un duo, le couple Carné et Prévert qui, avant et

---

*vivons tous inconsciemment dans la peur. (...) Quand le public est dans le noir et qu'il reconnaît sa propre insécurité dans celle des personnages du film, on peut alors montrer des situations incroyables et être sûr que le public suivra. D'autre part, les gens aiment avoir peur. C'est curieux, quand nous sommes enfants nous disons à notre nourrice ou à nos parents : faites-nous peur, et nous aimons cela. Ces peurs restent en nous toute notre vie : on a peur du monstre, on a peur de l'obscurité, de l'inconnu, de la mort.* » Tourneur in « Biofilmographie de Jacques Tourneur commentée par lui-même. », *Présence du Cinéma*, n° 22-23, 1966, p. 76.

Nous retrouverons un semblable procédé chez Wise qui insistera davantage sur le jeu du montré et non montré dans la diégèse pour constituer un récit filmique. L'ancien monteur des deux premiers films de Welles signe ainsi la suite de *La Féline* de Tourneur, *La Malédiction des hommes-chats* (*The Curse of the Cat People*, 1944) qui traite d'un monde vu par les yeux d'une orpheline dont la mère s'est suicidée. Ici encore, nous ne savons pas si la fillette projette ses propres peurs et prête aux événements normaux qui lui arrivent un sens extraordinaire, l'impuissance lui rendant démesuré le monde qui l'entoure ou si elle est vraiment frappée par la malédiction. L'emploi du son *off* qui transforme un bruit de camion en le galop du cavalier sans tête et la peur de l'enfant en gros plan jouent également sur cette ambiguïté.

pendant la Seconde Guerre Mondiale, adoptera le genre du récit merveilleux. Le second est un ancien assistant réalisateur de Renoir et Tourneur, André Zwoboda, qui tourna des films d'anticipation pendant la guerre avant de s'exiler au Maroc pour réaliser, après le conflit, des films librement adaptés des *Mille et une Nuits*, dont l'un *Les Noces de sable* (1948) compte parmi les contributions scénaristiques, le nom de Jean Cocteau. Jean Cocteau est le dernier des réalisateurs à adopter le genre du récit de *fantasy* durant la Guerre mais également dans les cinq années qui suivirent.

L'univers féérique cinématographique français de narration classique, voire de *qualité* dira-t-on par la suite, s'affirme plutôt à partir de 1938 avec la veine du réalisme poétique et de la première collaboration de Marcel Carné et Jacques Prévert dans *Le Quai des brumes* avec Jean Gabin et Michèle Morgan dans le rôle des amants malheureux. Le réalisme poétique lie les exigences d'une vraisemblance du contexte du récit et d'un dépouillement de la psychologie des personnages. Cette liaison inscrit ces derniers dans une logique pratique fataliste. Les films issus de la coopération de Carné et Prévert présentent des reconstitutions du monde contemporain, les décors d'Alexandre Trauner très inspirés du Kammerspiel. Ce monde est celui de la lutte des classes qui est aussi le moteur secret réglant le sens de l'histoire, comme les caractères particuliers, les interactions des protagonistes et l'issue tragique de l'action principale (l'amour contrarié d'amants innocents dans un univers corrompu)<sup>147</sup>.

Le film de Carné et Prévert serrant au plus près l'univers de la *fairy fantasy* et du merveilleux est sans conteste *Les Visiteurs du soir* (1942) tourné durant l'Occupation allemande en France et racontant les amours interdites d'une gentille demoiselle, Anne

---

<sup>147</sup> Prévert présente des caractères, des actants, plus que des individus qui sont définis par leur rôle dans l'économie poétique de l'histoire plus que comme des réalités mentales singulières. En ce sens, il ne donne pas à voir les motivations intimes de chacun d'eux, ni même une situation originale puisqu'il raconte toujours la même histoire reposant sur les mêmes oppositions abstraites d'environnements sociaux stylisés, Carné pratiquant lui-même une mise en scène réglée le plus possible par le dogme classique théâtral des trois unités.

Il demeure qu'en agissant les personnages subissent un drame autonome qui se joue à travers eux, qui est déjà accompli pendant qu'ils agissent et attendent l'issue de la modification dont ils sont la cause seconde. C'est la conscience ultime de ce dédoublement du temps de l'action, de cette destinée par les héros (comme les flashes-back de Gabin dans *Le jour se lève*) qui donne à l'exposition des événements son caractère merveilleux. Le Destin existe tout autant qu'il se donne à voir et interpréter dans son ordre par les personnages qui comprennent, après coup, qu'ils n'ont été que les personnages d'une narration classique qui déréalise le monde dans lequel ils se trouvent. Ce sens de l'histoire, ce Destin impersonnel dont les personnages sont les jouets, fait lui-même l'objet d'une représentation allégorique renvoyant à la structure de l'intrigue et donc au travail d'agencement des faits auquel procède l'auteur. Cette allégorie est, par exemple, une mélodie récurrente dans *Le Jour se lève* (1939) voire un clochard dans *Les Portes de la nuit* (1946).

(Marie Déa) et d'un suppôt de Satan, Gilles (Alain Cluny). C'est un film en costume avec des effets spéciaux mettant en image les métamorphoses des démons et leurs sortilèges, un environnement médiéval, et dont l'un des personnages de l'intrigue est Satan lui-même apparaissant dans un nuage tonitruant, interprété par le très courtois Jules Berri. De surcroît la narration est linéaire et les bons sentiments finissent par triompher, même si c'est sur un mode tragique à la *Faust*.

Toutefois, remarquons qu'à cette époque, *Les Visiteurs du soir* n'est pas le seul film merveilleux. En effet, le marasme ambiant dû à l'Occupation légitimait l'offre de ce genre de produit culturel. Elle correspondait à un besoin d'évasion et de sublimation culturelle de la population française humiliée militairement et éreintée économiquement analogue, dans une certaine mesure à celui que connurent les allemands vingt ans auparavant. Cette période s'ouvre sur *La Charrette fantôme* (1939) de Julien Duvivier *remake* du film muet suédois de 1920 (*Körkarlen*) de Victor Sjöström. Durant la période d'occupation André Zwobada passe à la réalisation. Il commence à tourner en France d'étonnantes comédies d'anticipation de style « méliésien » comme *Croisières sidérales* (1942) et *Une Etoile sous le Soleil* (1943). Dans ces mêmes années nous recensons également trois autres récits contenant des éléments de merveilleux *La Chèvre d'or* (1942) de Barbéris, *Le Baron fantôme* (1942) de Poligny avec des dialogues de Cocteau et *Blondine* (1943) de Mahé.

C'est également en 1942 que le *réalisme magique* de Cocteau se déploie dans le scénario de *L'éternel Retour* de Jean Delannoy. Ce titre délibérément équivoque par son nietzschéisme, est celui d'une adaptation moderne de la chanson courtoise médiévale de *Tristan et Iseut* qui fit également l'objet d'un opéra de Wagner comme pour se réapproprier l'imaginaire germain dans un quotidien français contemporain. L'un des soucis principal de l'œuvre cinématographique de Cocteau, en digne héritier du surréalisme et de dada, est de combattre la tendance objectiviste de la fiction au risque de dissiper la frontière entre fiction et documentaire pour s'émanciper complètement du critère de véridicité par la même occasion. En inscrivant la légende dans un épisode de la vie contemporaine, il ne fait donc pas que démystifier l'histoire achronique des deux amants en la situant dans un temps précis, car par la même occasion, il sublime le quotidien bourgeois de l'intérieur ce qui est effectivement une application possible de la doctrine nietzschéenne de l'Eternel Retour.

*La Main du diable* (1943) de Maurice Tourneur avec Pierre Fresnais est, à cette même époque le film crépusculaire d'un récit de *low fantasy* où le maître brûle sa toile. Un peintre se damne pour réussir et préfère se suicider que de transmettre sa malédiction à un autre détruisant ainsi le sortilège par son sacrifice. Ce personnage de peintre qui se voit l'héritier d'un mauvais sort est une figure du réalisateur même revenant en France durant l'Occupation. Le cinéaste use de configurations propres au cinéma muet qui sont méta-cinématographiques puisqu'elles renvoient à sa longue carrière et à ses succès dans ce genre. La sublime séquence du passage de la main à travers le temps se présente comme une mise en abîme de la remémoration par l'auteur de son œuvre : chaque histoire personnelle des maudits déploie un genre filmique dans lequel Tourneur s'est exprimé et reproduit sa petite iconographie muette d'ombres et de lumière, dans un présent intemporel semblable au tribunal de l'histoire devant lequel l'artiste est jugé. Les décors abstraits représentent aussi bien l'espace des peintures du héros damné que l'univers de l'expressionnisme allemand inspiré par le diable.

Après la guerre sortent deux récits merveilleux notables sur les écrans. Le premier sera présenté au festival de Bruxelles l'année suivante, il s'agit de l'adaptation d'un conte des *Mille et un nuits*, *La septième Porte*, André Zwobada, 1948) sur un scénario de Pierre Bost et Jean Aurenche. Un vieux sultan (Jean Périer) donnant son palais à un jeune homme (Georges Marchal) lui interdit d'ouvrir la septième de ses portes sous peine de grands malheurs. Ce dernier déroge à l'interdit et voit le temps filer si rapidement qu'il ressort de son palais le jour suivant comme un vieillard après avoir vu grandir, vieillir et mourir, la petite fille qui l'accompagnait, Leila (Maria Casarès). Zwobada réalisera ensuite en 1949 un conte oriental dans la même veine que le précédant intitulé *Les Noces de sable* dont le narrateur n'est autre que Jean Cocteau.

Le second film merveilleux particulièrement remarquable est l'adaptation du conte folklorique d'origine gréco-latine et francisé sous la plume Jeanne-Marie Leprince de Beaumont en 1757 dans *Le magasin des enfants*, *La Belle et la Bête*. L'œuvre est réalisée par Jean Cocteau et recevra le prix Louis Delluc la même année. L'auteur revendique totalement un univers merveilleux et irréel digne des contes traditionnels, il prétend même être le théoricien d'un merveilleux proprement cinématographique sur lequel nous reviendrons amplement dans la suite de notre étude, *le merveilleux direct*. Dans *La Belle et la Bête*, Jean Marais y interprète deux rôles complémentaires : celui de la Bête, laid extérieurement mais beau intérieurement, et celui du prétendant de la Belle

(Josette Day), beau extérieurement mais laid intérieurement. Le réalisateur mêle les scènes en extérieurs avec des scènes d'intérieur en studio où le décor passe du dépouillement de la scène de théâtre nue à l'opulence baroque d'une séquence à l'autre en fonction de l'intensité dramatique. Le château du monstre est hanté par un mobilier vivant, des statues animées par la diégèse comme par la pellicule et les mouvements de caméra, nous offrant à voir un espace en constant mouvement qui perd son homogénéité classique avec des essais de faux raccords.

Puis viendront des films plus expérimentaux visuellement et narrativement à dimension mythologique, annoncés dès 1930 par le moyen-métrage *Le Sang d'un poète*, que sont *Orphée* (1950) et *Le Testament d'Orphée* (1960). Ce sont à la fois des adaptations de la légende grecque d'Orphée et d'Eurydice contée (entres autres) par Ovide dans *Les Métamorphoses* et une réflexion sur le travail poétique traditionnel et la possibilité de sa conversion dans un langage proprement cinématographique.

### §3 : La London Film Production et The Archers

En 1933, Alexander Korda, aîné de la fratrie Korda, fonde en Grande-Bretagne la *LFP (London Film Production)* qui produira les films anglais à grands succès de l'époque concurrençant ainsi la *Rank* qui est pourtant la firme britannique la plus importante. Son succès ne se démentira pas même pendant la Seconde Guerre Mondiale durant laquelle elle bénéficiera du brassage pluriculturel des exilés européens fuyant le nazisme (Clair, Duvivier, Sjöström, Lubitsch...). Son catalogue est composé de films d'espionnages, de mélodrames, de comédies de mœurs, des documentaires de Grierson et Flaherty mais surtout de films d'aventure exotiques et de films merveilleux où s'illustrent les talents de décorateur de Vincent Korda, le cadet de la fratrie. Korda découvrira le cinéaste Michael Powell, ancien assistant de Hitchcock et monteur de ses films anglais, et le présentera au scénariste Emeric Pressburger. Les deux auteurs sont les représentants du cinéma merveilleux britannique et fonderont en 1943 la maison de production *The Archers*. Alexander Korda découvrira également William Menzies, l'un des premiers cinéastes à exploiter le genre de la science-fiction<sup>148</sup>.

---

<sup>148</sup> Parmi les films ayant trait à l'étrange et recelant des effets de merveilleux, nous trouvons une prédilection, tradition écossaise oblige sans doute, pour les comédies de revenants et de fantômes avec *Fantôme à vendre (The Ghost goes West, 1935)* de René Clair, *Thunder Rock (1942)* de John Gould, espèce

En 1940, Berger, Menzies, Powell et Pressburger cosignent une adaptation en technicolor d'un conte des *Mille et une nuits*, *Le Voleur de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*). Le film narre les aventures du prince Ahmad (John Justin) et de son fidèle serviteur Abu – véritable héros de l'histoire interprété par Sabu. Le prince aime la princesse de Bassorah (June Duprez) retenue prisonnière par les maléfices du perfide vizir, Jafar (Conrad Veidt). Seule l'aide d'un Génie gigantesque (Rex Ingram) et d'un tapis volant permettra au cœur pur qu'est Abu de sauver son maître. Le film raflera les Oscars de la meilleure photo, des meilleurs trucages et décors la même année. Ce succès populaire et critique encouragent le tandem Powell et Pressburger, devenus directeurs des studios *The Archers* à poursuivre dans ce genre de film merveilleux et onirique. La fable moderne *Une Question de vie ou de mort* (*A Matter of Life and Death*, 1946) raconte l'histoire d'un aviateur miraculé (interprété par David Niven) aux portes de l'au-delà. Il doit justifier devant un tribunal de défunts illustres pourquoi il devrait vivre.

Nous retiendrons surtout les adaptations de contes d'Andersen et d'Hoffmann qui portent sur des conteurs, plus précisément sur le travail de « mortification sublimatoire » de l'artiste. *Les Chaussons rouges* (*The Red Shoes*, 1948) est un film sur l'amour impossible d'un compositeur et de sa ballerine (Moira Shearer), du créateur et de la créature, celui-là ne la voyant que comme le support de son art. *Les Contes d'Hoffmann* (*The Tales of Hoffmann*, 1951) recevra le prix spécial du jury à Cannes et Ours d'Argent à Berlin met en scène l'opéra éponyme d'Offenbach. Nous est narrée l'histoire du poète Hoffmann (Robert Rounseville) attendant la ballerine Stella (Moira Shearer) qui raconte son amour trinitaire (« trois femmes en une seule femme ») pour

---

de *Temps retrouvé* dans un phare, *L'Esprit s'amuse* (*Blithe Spirit*, 1946) de David Lean film qui recevra un Oscar pour ses effets spéciaux. Constatons que ces films présentent le rapport des vivants et des morts sur le mode de la comédie se rapprochant de la fantaisie onirique française. L'invisible qui nous est suggéré n'est pas absolu, il ne renvoie pas à une pure pulsion scopique désincarnée et omnisciente comme dans les films d'épouvante allemands ou américains. Il s'agit plutôt de phénomènes relevant de la parapsychologie plus que des rapports entre l'Être et le Néant, nous sommes dans le plaisant *nonsense* paranormal typiquement *british* plutôt que dans l'angoissante absurdité scandinave. L'hypnose et l'illusion ont même un rôle franchement positif dans le film *Chandu le Magicien* (*Chandu the Magician*, 1933) où ces pouvoirs permettent au héros de sauver le monde d'un savant fou. Dans la même veine se situent les comédies sur la faculté mentale de prémonition et les impressions paramnésiques de « déjà-vu » et sur les rapports de l'esprit au temps flirtant avec la science-fiction comme *La Vie future* (*Things to come*, 1936) de Menzies ou *C'est Arrivé Demain* (*It happened to Morrow*, 1944) de Clair.



une automate parisienne, une courtisane voleuse de reflet et une virtuose perfectionniste et finit ivre mort<sup>149</sup>.

### c- Critique du cinéma européen et arrivée de la télévision (1950-1970)

Au cours des années 1950, la politique des studios perd de son emprise aux Etats-Unis pour des raisons principalement idéologiques et techniques. D'un point de vue technique l'arrivée progressive de la télévision dans les foyers ainsi que sa grille programmatique, principalement constituée d'actualités et de divertissements diffusés en direct, modifie les modes de consommation et de réception de l'image animée. La prolifération des petits écrans rétroagit sur l'économie de la production de fictions cinématographiques et son rituel social et psychologique d'appréhension. Les cinémas quittent les centres-villes et vont s'exiler en banlieue. Idéologiquement, en Occident, l'immédiate nécessité de reconstruction économique de l'après-guerre et les tensions politiques dues à la Guerre Froide font place à une prise de conscience progressive des horreurs perpétrées par les nazis. Horreur d'autant plus banalisée qu'elle recevait le soutien de l'image cinématographique. La propagande nationaliste et politique atteint une efficacité sans précédent dans l'histoire de l'art « grâce » au média cinématographique.

Que ce soit les documentaires, les actualités ou les fictions, les régimes totalitaires virent dans ce nouveau langage un instrument de fanatisation des masses extrêmement persuasif. La fiction semblait alors impuissante à rapporter l'effroi inouï des événements sans l'intégrer comme une discordance au sein d'une totalité concordante et ainsi en justifier la présence et en en oubliant l'unicité. De surcroît, cette mystification de la mémoire vive par la quasi-présence de l'image est redoublée par la banalisation du spectacle de la violence qu'elle offre. La valeur existentielle ou vitale du langage cinématographique ouvre autant de problèmes éthiques sur le rapport du

---

<sup>149</sup> Cette thématique de mortification de la vie commune par le travail de configuration esthétique pour exorciser la peur de sa propre mort est chère à Michael Powell se retrouvera dans un autre film, pas franchement merveilleux, un thriller : *Le Voyeur (Peeping Tom, 1960)*. Dans cette œuvre, la mise en abîme proprement cinématographique se précise encore puisque le héros n'est plus un écrivain ou un compositeur mais un chef opérateur. Ce personnage d'artiste confond les figures de *Barbe Bleue* et du *Jeune Werther* : impuissant *scopophile*, il filme la peur et l'agonie de jeunes femmes cinégéniques en leur montrant le reflet anamorphosé de leur propre expression de terreur avant de les transpercer avec le trépied de sa caméra. Une vilaine fille amoureuse de ce *bel indifférent* découvre son secret et lui demande de la filmer. Comme elle n'a pas peur, le jeune homme se souvient alors du traumatisme qui fit de lui un monstre.

cinéma avec le réel et le temps. S'il ne veut pas n'être qu'un instrument de propagande social et politique idéologique, ce qu'il sera de toute façon même malgré lui, le cinéma doit dégager les moyens d'éduquer la conscience de son spectateur, l'inciter à participer activement à l'élaboration du film.

Ces données idéologiques de l'interrogation seront formulées avec plus de véhémence qu'auparavant par une remise en cause des rapports du documentaire et de la fiction d'abord par les Néoréalistes italiens et leurs héritiers, puis par la Nouvelle Vague française qui prône « *une politique des auteurs* ». Dans ce contexte, certains cinéastes continuent à exploiter le veine imaginaire et fantastique selon des paradigmes narratifs classiques (entre l'aventure exotique, la comédie musicale et le film d'épouvante) accentuant toujours davantage l'opposition pathétique de l'épouvante et du désir, Thanatos et Eros, jusqu'au pathologique et au baroque, notamment avec les films des studios de la *Hammer*. D'autres, en revanche, revendiquent l'emploi du terme « conte » pour désigner leurs films, dans un sens quelque peu distinct du film merveilleux.

#### §1 : Les contes de la Nouvelle Vague après la Qualité

Après la Seconde Guerre Mondiale, un autre genre de récit que la *fantasy* s'octroie l'appellation de « conte ». Celui-ci ne désigne plus alors un ensemble de films déterminés comme merveilleux compris au sein d'une classification des genres telle qu'elle était en vigueur dans le cinéma classique hollywoodien. Il renvoie plutôt à des films qu'on qualifie de *films d'auteurs* de manière plus ou moins péjorative et confuse. Il s'agit d'un mode de narration s'approchant de ce que Frye appelle le retour au mythe des récits ironiques dans *L'Anatomie de la critique* qui, en littérature, caractérise des œuvres aussi diverses que les romans de Kafka et les Evangiles selon le critique. Ce type de récit cinématographique entend rompre avec la bipartition imposée par la narration classique entre la fiction et le documentaire et une certaine manière de réaliser et d'appréhender un film présumée par les productions dites *de qualité* pour présenter la durée temporelle dans son ambiguïté de temporalité humaine en tant que *référence croisée* pour reprendre la terminologie de Ricoeur dans *Temps et récit*. Les intrigues s'attachent dès lors à brouiller la distinction du réel et de l'imaginaire volant ses codes au documentaire tout en le dépouillant de son caractère véridique afin de poétiser notre

propre perception du réel comme le prouve l'exemple le plus extrême du *Cinéma Vérité* de Jean Rouch qu'est *Petit à Petit* (1970).

La nouvelle écriture se rapproche de ce que Deleuze nomme la *narration falsifiante*<sup>150</sup>, et que nous avons nommé, pour notre part dans la continuité d'Eco, l'écriture d'une *œuvre ouverte*. Elle s'apparente à celle prônée par les doctrinaires du nouveau roman et de la littérature potentielle, et non à l'écriture du récit merveilleux qui est ce que nous nommons « conte » habituellement. Toutefois ce nouveau mode de narration ne détruit jamais totalement les genres de récit qu'il entend rénover. Ainsi des auteurs adopteront-ils certains codes du film merveilleux pour les déformer vers le fantastique comme *Black Moon* (1975) de Malle ou le burlesque parodique comme *Dora et la Lanterne magique* (1976) de Pascal Kane et Raul Ruiz. Revendiquant une esthétique originale et libérée des autres médias d'expression artistique, la Nouvelle Vague dont on estime l'émergence au début des années 1960 et la fin de son effervescence novatrice (mais non son influence) juste après mai 1968, définit son identité en opposition aux pratiques cinématographiques antérieures et particulièrement contre un mode de production des fictions filmiques, le *cinéma de qualité*<sup>151</sup>.

Le souci d'innovation de la création cinématographique n'est pas purement réactif et polémique. Nous pouvons identifier deux causes de son avènement : l'une socio-culturelle et l'autre théorique. D'une part, la Nouvelle Vague répond à un phénomène plus global de renouveau de l'acte narratif en général (touchant également

---

<sup>150</sup> Cf. Deleuze, *L'Image-temps*, Editions de Minuit, 1984, p. 165-179.

<sup>151</sup> Le terme de *Qualité* désigne un ensemble de fictions cinématographiques plus classiques constituant la majorité du catalogue des films français des années 1930 à 1950. Ils ont en commun de résulter du travail presque exclusif du couple du scénariste et du dialoguiste et d'être tourné en studio. Les critiques des *Cahiers du cinéma* qui constitueront le gros des troupes des artistes de la Nouvelle Vague (avec l'école du court-métrage) dénoncent dans la *qualité* une paupérisation du langage cinématographique. Le film est constitué sur le postulat d'une prévalence de l'écrit sur le visuel et présente un donné visuel statique au détriment du mouvement et de la durée. Or ce postulat étant en partie l'effet de l'organisation industrielle de la production cinématographique et de la technique de fabrication, l'évolution de l'esthétique filmique est corollaire de l'évolution économique du mode de production du film et technique. Les représentants de la *qualité* sont Pierre Bost et Jean Aurenche pour les scénarii et dialogues, les réalisateurs honnis sont Autant-Lara, Allégret, Delannoy sur lesquels les jeunes turcs *hitchcocko-hawksiens* tirent à boulet rouge dans les pages du magazine à couverture jaune se réclamant d'une *politique des auteurs*.

Cette politique préconise que le cinéaste soit au début, au milieu et à la fin des diverses étapes de la production de son film, au scénario, au tournage et au montage, et, si possible, investisse lui-même ses propres fonds pour réaliser son projet. Pour cette raison de nombreuses sociétés de production indépendantes (hors Gaumont et Pathé) et des associations naissent à cette époque mettant à mal l'organisation de la production en genres distincts grâce à laquelle fonctionnait le cinéma classique, comme *Les films du Carrosse* de Truffaut ou *Les films du Losange* de Rohmer et Schroeder. Ainsi la Nouvelle Vague est la coexpression d'un nouveau mode de narration et d'un nouveau mode de production. Les progrès techniques, l'allègement du matériel de prise, la réduction des équipes de tournage mais aussi politiques et économiques avec l'institution du Ministère de la Culture en 1958 et la création du CNC (Centre National de la Cinématographie) distribuant des aides à la production favorisant les premières œuvres rendent possible l'émergence d'une nouvelle esthétique.

la littérature et le théâtre). D'autre part, elle s'appuie sur des théories esthétiques relatives à la nature même du média cinématographique, sur une ontologie de l'image cinématographique. En effet, la revendication d'un nouveau type d'écriture filmique est concomitante de l'émergence du Nouveau Roman en littérature (Sagan, Sarraute, Duras, Queneau, Robbe-Grillet) et du théâtre de l'Absurde (Beckett, Genêt, Ionesco). De surcroît, il se trouve en résonance avec des phénomènes de mise en crise de l'intrigue classique qui parcourent l'ensemble de l'Europe et des Etats-Unis (en Italie, par exemple, en littérature Moravia et Pasolini sont contemporains du courant Néoréaliste)<sup>152</sup>.

Mais cette nouvelle écriture fait sens au cinéma compte tenu de la nature même de ce mode d'expression et de production d'objets culturels qu'est l'art d'enregistrement de la durée pure. Selon ses partisans, le cinéma est un art du temps pour lui-même, un art *temporisant*. Ce qu'il filme est le passage lui-même non subordonné à un objet mobile et extérieur dont il serait la mesure du mouvement. Il n'est pas davantage soumis aux attentes et aux souvenirs intimes d'une psychologie subjective.

Comme tel son langage serait plus originel que le langage articulé et écrit. Le monde *sub specie durationis* est celui auquel se réfère la *caméra-stylo* réclamée par les vœux d'Astruc, le *cinématographe* de Bresson par opposition au cinéma, ou le *cinème* du « *cinéma de poésie* » de Pasolini. Ces nouveaux auteurs se réclameront au début des dogmes esthétiques et éthiques d'André Bazin : son culte du plan-séquence et sa prohibition du montage. Comme nous le verrons par la suite, dans l'article « Montage interdit », le critique propose une réflexion sur les bases éthiques et esthétiques d'une pédagogie par l'image cinématographique vers une politique de l'imaginaire en examinant particulièrement le genre du conte. L'image animée peut-elle éduquer l'enfant ou est-elle vouée à le dresser pour produire des comportements stéréotypés par pulsion mimétique ?<sup>153</sup> Ces cinéastes se revendiquent d'une culture proprement cinématographique, une éducation de la vision et de l'iconographie à l'école de la cinémathèque d'Henri Langlois privilégiant un cinéma d'auteurs comme celui de Renoir, Hawks, Bresson, Welles, Rossellini, Visconti, Melville, Hitchcock.

---

<sup>152</sup> Ces critiques, voire le refus radical de toute synthèse narrative des événements, des caractères et des motivations, s'inscrivent dans le contexte historique, social et psychologique contemporain du traumatisme suivant la Seconde Guerre Mondiale et la Bipolarisation politique et économique du monde entre les USA et l'URSS, dont l'article de Theodor W. Adorno : « Après Auschwitz » extrait de *La Dialectique négative* est peut-être l'expression la plus pessimiste.

<sup>153</sup> Ce problème reste au centre de l'interrogation esthétique, voire métaphysique, de Jean-Luc Godard. Il travaille les films *Histoire(s) du cinéma* : qu'est-ce que *l'enfance de l'art* ? Le cinématographe est-il *l'Aurore* succédant au *Crépuscule des idoles* ? Peut-il s'élever à l'iconographie ?

## α- Rivette et Demy

Les films de Jacques Rivette contiennent des effets de merveilleux mais ne sont pas tels à proprement parler. Ils se rapprochent davantage des genres du fantastique tel que Todorov les définit, c'est-à-dire à la frontière du surnaturel et de l'halluciné ouvrant au pur lyrisme comme dans *Les Filles du feu* ou *Les Chimères* de Gérard de Nerval<sup>154</sup>. La caméra de Rivette confond souvent l'acteur et son image, le vivant et son fantôme qui se cristallisent l'un l'autre. Dans *L'Amour fou* (1969) il nous livre une réflexion de la vie sentimentale de l'acteur principal en l'intrigue d'*Andromaque* de Racine et vice versa. La représentation de la pièce représentée déréalise les rapports concrets des personnages filmés, tout donnant vie aux rôles joués en tant que rôle. *Céline et Julie vont en bateau* (1974), *Duelle* (1974), *Le Pont du Nord* (1980) jouent également sur cette indécision dans le partage du réel et de l'imaginaire mais au moyen du thème de la magie qui, dès lors, s'émancipe le récit du fantastique pour intégrer le genre de la *low fantasy*.

Jacques Demy est plutôt dans la *high fantasy* puisqu'il revendique l'univers des contes pour qualifier ses œuvres filmiques et réalise d'ailleurs deux adaptations de contes oraux et littéraires traditionnels : *Peau d'Âne* de Perrault en 1970 et le *Joueur de flûte de Hamelin* des frères Grimm (*The piep Piper of Hamelin*, 1971). Ses films sont des films de *fantasy* en ce sens qu'outre des effets spéciaux, on y retrouve également un goût prononcé pour les effets de mouvements de monde par le biais de la reprise des codes de la comédie musicale. Dans *Peau d'Âne*, cette reprise est manifeste par le recours évident au chant et à la danse qui installent des plages lyriques suspendant l'action visible au beau milieu de l'intrigue pour lui substituer une passion auditive où le personnage est comme envoûté, transporté par la contemplation de ses propres actions. Mais on la retrouve également dans le recours à des décors aux couleurs vives très inspirés par l'œuvre cinématographique de Vincente Minelli, symbolisant à la fois des régions du monde et des caractères psychologiques se saisissant en une opposition réciproque (comme le bleu de la Princesse et le rouge du Prince), et dans une grande prédilection

---

<sup>154</sup> Sa filmographie présente des récits reposant sur l'indiscernabilité entre la fiction et le réel en employant les thèmes de la représentation théâtrale, de la possession, de la magie et du complot afin d'inventer un type de narration où l'intrigue se raconte elle-même s'émancipant de l'auteur impliqué. Le temps du narrateur ne subordonne plus autoritairement celui des personnages, il requiert leur permission comme celle du spectateur en montrant les répétitions des acteurs interprétant leurs rôles, se plie à leurs points de vue. Ce qui pourrait consister en la fin de toute intrigue et en un éclatement de son unité déchirée par des personnages ironiques. Cependant la concordance du récit sourd à travers la paranoïa des personnages qui se sentent toujours les pièces d'un jeu diabolique et le fameux thème du complot présent dès son premier long-métrage *Paris nous appartient* (1961).

pour les mouvements de caméra comme les travellings accompagnant les mouvements des héros. Dans les comédies musicales, chanson et danse sont souvent des configurations méta-filmiques présentant des moments symphoniques de transgression ou de passage du monde réel à l'imaginaire permettant une mise en abîme sur le travail de représentation que constitue le film.

Par ailleurs, à cette période sont adaptés deux récits de la Geste arthurienne, deux romans de chevalerie sur la quête du Graal que sont *Lancelot du Lac* (Robert Bresson, 1974) et *Perceval le Gallois* (Eric Rohmer, 1978)<sup>155</sup>.

### β- Le film pour enfant

Cependant il existe encore des récits qui perpétuent un modèle narratif plus classique et linéaire adoptant les codes des films d'aventure exotique comme *L'Oiseau de Paradis* (1961) de Marcel Camus. Il y a les films pour les enfants de Lamorisse qui présentent un univers merveilleux original proche de la fête foraine et des fantaisies scientifiques de Jules Verne comme *Le Ballon rouge* (1956), *Le Voyage en Ballon* (1958) et *Fifi la plume* (1964) ; des adaptations de contes écrits et oraux traditionnels comme *Le Petit Poucet* (1972) de Boisrond ; et la reprise de fantaisies oniriques cinématographiques de tradition française comme *Un Rêve plus long que la nuit* (1976) de De Saint Phalle avec comme décors les machines de Jean Tinguely. Parmi les adaptations, nous retiendrons particulièrement celle de Prévert du conte d'Andersen dans le long-métrage d'animation de Paul Grimault *Le Roi et l'oiseau* (1979) teinté du réalisme poétique de Prévert et d'une mise en image héritière du surréalisme de Chirico et Magritte, des caricatures de Dubout comme des dessins des amoureux de Peynet.

---

<sup>155</sup> Dans ce dernier film, Rohmer filme le héros, interprété par Fabrice Lucchini, se raconter lui-même, parler de lui à la troisième personne tout en agissant au sein du monde qu'il décrit. Il présente ainsi un *discours indirect libre* atteignant à la mi-subjectivité du nouveau récit à laquelle prétend également Pasolini comme nous le verrons.

## §2 : À l'école de la série B

La crise des studios correspond, aux Etats-Unis, à l'avènement de la télévision. Le petit écran imposant d'autres programmes, la fiction sur grand écran n'est plus aussi variée qu'auparavant<sup>156</sup>. L'opposition entre les superproductions et les séries B s'intensifie et le genre du merveilleux et du fantastique bascule rapidement dans la production marginale et plus *cheap*. La série B désigne l'ensemble des films de studio et de maisons de productions indépendantes à petits budgets et non spécifiquement les films de sciences-fictions et fantastiques kitsch avec des chauves-souris en plastique ou des extra-terrestres en pyjama, soit la série Z ou *grinds moovies*. Certains mélodrames comme les films de Douglas Sirk, ou des films noirs comme ceux de Fuller, des westerns de De Toth ou Wellman sont des films de série B. Les réductions budgétaires du cinéma de genre touche également les fictions de *fantasy*. Seul les studios Disney tirent leur épingle du jeu en changeant de direction artistique pour les dessins animés et en privilégiant la production de films.

De même les émissions de variétés musicales concurrençant la comédie musicale, elle disparaît quasiment des productions à gros budget.<sup>157</sup> Cependant il demeure quelques comédies musicales qui se réclament d'un univers merveilleux et imaginaire comme *Babes in Toyland* (1961) de Donohue, produit par les studios Disney. L'histoire est censée se passer dans l'univers des *Contes de ma mère l'Oie* qui, pour les anglo-saxons, ressemble davantage à l'autre côté du miroir de Lewis Carroll qu'au monde de Perrault. Notons particulièrement, le tournage d'un film merveilleux pour enfants qui se déroule dans un univers onirique à la frontière du Londres du début du XX<sup>ème</sup> siècle: *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964), adaptation du roman éponyme de Pamela Lyndon Travers écrit en 1934, produit par les studios Disney. L'actrice Julie Andrews recevra un oscar cette même année pour son interprétation du rôle de la nurse au blanc sourire, version moderne de la marraine bonne fée, qui apprend aux enfants à concilier

---

<sup>156</sup> La science-fiction et le fantastique sont notamment menacés par les productions du petit écran que sont les séries télévisées comme *Star Trek* et *La quatrième Dimension (The Twilight Zone)* pour la CBS et *Au-delà du réel (The Outer Limits)* pour ABC entre autres.

<sup>157</sup> Après *West Side Story* (1961), le genre se trouve petit à petit assujéti au nouveau genre des *teen movies* via une transition par les films rocks comme *Bye bye Birdie* (1963) de Sidney et les *beach movies* californiens, les musicals-surfs d'Asher produits par l'*International Film* de Corman comme *Beach party* (1963), *Bikini Beach* (1964) et *Beach blanket bingo* (1965)...

la réalité du monde des adultes dans lequel ils doivent entrer et la part de rêve nécessaire pour le supporter.

Les productions Disney continuent à produire des films de genre merveilleux pour les enfants en prenant soin d'engager des réalisateurs rompus dans le genre fantastique et de science-fiction comme Richard Fleischer ou Robert Stevenson. Le premier adaptera le roman de Jules Verne *Vingt Mille Lieues sous les mers* (*Twenty Thousand Leagues under the sea*, 1954) entre Méliès et l'expressionnisme allemand avec Kirk Douglas, Peter Lorre et surtout James Mason dans le rôle du Capitaine Nemo – rôle qui n'est pas sans évoquer celui du Hollandais Volant, qu'il tenait dans *Pandora* – dont le sous-marin fonctionne à l'énergie nucléaire. Le second met en image une légende irlandaise d'un jardinier qui, aidé par le roi des farfadets et par sa cours, conservera son emploi dans *Darby O'Gill* (*Darby O'Gill and the little People*, 1959). Il réalise les deux premiers épisodes de ce qui deviendra plus tard une série dans le genre de la *low fantasy* dont l'héroïne est une petite voiture de marque allemande dans *Un Amour de coccinelle* (*The love Bug*, 1968) et *Un nouvel Amour de Coccinelle* (*Herbie rides again*, 1974). Il adaptera également un roman de Mary Norton, *L'Apprentie Sorcière* (*Bedknobs and Broomsticks*, 1971) dans la même veine que *Mary Poppins*, mi-filmé et mi-animé. Le film nous transporte dans un monde magique qui permet à des enfants d'échapper aux affres de la guerre environnante et que l'on gagne par voie de lit. Pour les dessins animés, sont adaptés un conte de Perrault, *La Belle aux Bois dormant* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959), le début de la légende arthurienne avec *Merlin l'Enchanteur* (*The Sword in the stone*, Wolfgang Reitherman, 1963) et l'histoire de Rudyard Kipling *Le Livre de la jungle* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967).

α- Ray Harryhausen : l'héritier de George Pal

Si le genre du film merveilleux et fantastique s'essouffle avec l'arrivée de la télévision, il demeure néanmoins quelques producteurs qui ont à cœur de poursuivre dans la veine en promouvant un travail particulier sur les effets spéciaux comme Charles Schneer. Celui-ci préside à la collaboration de Ray Harryhausen, maîtres des effets spéciaux d'animation, créateur de la *dynamation* et de Bernard Hermann, le fameux compositeur des films d'Hitchcock et des premières œuvres de Welles. Le trio, secondé (la plupart du temps) par le réalisateur Nathan Juran, signera plusieurs productions de type merveilleux allant du conte oriental (son héros de prédilection étant Sinbad le



Marin) aux péplums héroïques, c'est-à-dire de la *fairy fantasy* à la *myth fantasy*. Ils travailleront aux USA dans un premier moment, puis en Angleterre.

Harryhausen est un animateur image par image qui s'était illustré entre 1949 et 1953 dans une série de courts-métrages adaptant des contes de fées, *Les Contes de ma Mère l'Oie* (*Mother Goose Story*). En 1949, il réalise *Le petit Chaperon rouge* (*The little Red Riding Hood*), puis *Raiponce* (*Rapunzel*, 1951), *Hansel et Gretel* (1952) et enfin une histoire tirée des contes d'Apulée *Le Roi Midas* (*The King Midas*, 1953). Il assiste à la même époque Georges Pal dans la réalisation et la direction d'effets spéciaux de films comme *Les Aventures de Tom Pouce* (*Tom Thumb*, 1958), *La Machine à explorer le temps* (*The Time Machine*, 1960) et *Les Amours enchantées* (*The Wonderful world of the brothers Grimm*, 1962). Ce dernier film est coréalisé avec Levin et raconte l'histoire des deux frères traversant l'univers de leurs écrits et notamment quatre contes : *Le Livre*, *La Princesse qui dansait*, *Le Savetier et les elfes* et *L'Os qui chantait*. Pal perfectionna le trucage du fond bleu et de double exposition avec cache, surtout dans les deux premiers films cités.

Harryhausen est le créateur du procédé de *dynamation* permettant d'associer des images issues de la prise de vue réelle et des miniatures (comme les maquettes ou les figurines en pâte à modeler) de manière plus réaliste par la double exposition avec cache. La combinaison dans l'image de l'animation et du réel coupait généralement le cadre en deux plans : la prise de vue artificielle image par image au premier plan et la réelle en profondeur rétroprojetée sur un fond d'écran image par image<sup>158</sup>. L'animateur dirige les effets spéciaux de films d'aventures exotiques et merveilleuses dont les divers réalisateurs ne font souvent qu'appliquer les consignes de ses *storyboards*. Dans *Le Septième Voyage de Sinbad* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, 1958) de Juran, il donne vie à un gigantesque génie, dans *Jason et les argonautes* (*Jason and the argonauts*, 1963), il anime le géant de fer Thalos, l'hydre de Colchide et l'armée des squelettes, dans *Le Voyage fantastique de Sinbad* (*The golden voyage of Sinbad*, 1973) tourné par Hessler, le héros affronte des rapaces et des scorpions géants ainsi qu'un féroce cyclope. Dans son dernier long-métrage, *Le Choc des Titans* (*Clash of the Titans*, 1980) réalisé par Davis, Harryhausen, conte, dans un bouquet final de monstres, les aventures de Persée qui l'amènent à chevaucher Pégase, décapiter la Méduse pour vaincre le Kraken.

---

<sup>158</sup> Cf. *Infra* p. 232-236.

### §3 : La Hammer Films

La *Hammer Films* est une société de production anglaise fondée en 1934 par William Hammer qui a une place mineure dans le marché du film dominé par la *Rank* jusqu'au milieu des années 1950. Elle explose véritablement, sous la direction d'Anthony Hinds, pour devenir la première firme britannique de production en se spécialisant dans la *low fantasy* sombre (que l'on nomme souvent fantastique un peu abusivement) avec des films à petits budgets et des coproductions européennes généralement avec la France et l'Italie. Elle commence à se faire connaître avec deux films principalement : *Le Monstre* (*The Quatermass Experiment*, 1955) de Guest et surtout *Frankenstein s'est échappé* (*The Curse of Frankenstein*, 1957) du très prolifique Terence Fisher. Apparaissent pour la première fois le couple emblématique des films fantastique de la *Hammer*, de l'homme de science, le créateur, et de l'homme de passion, la créature, que sont Peter Cushing et Christopher Lee<sup>159</sup> qui interpréteront de nombreuses suites de Frankenstein allant de *La Revanche de Frankenstein* (*The Revenge of Frankenstein*, 1958) à *Frankenstein et le Monstre de l'Enfer* (*Frankenstein and the Monster from Hell*, 1973) en passant par *Le Retour de Frankenstein* (*Frankenstein must be destroyed !*, 1969).

Comme pour la *International Pictures* de Corman, la Hammer marque de son empreinte ses productions en utilisant presque toujours les mêmes équipes de tournage : Asher est le chef opérateur de la plupart des remakes des classiques du fantastique, Bernard signe les partitions, Jimmy Sangster les scénarii et les décors, *faux XIX<sup>ème</sup> siècle*, de studios (toujours les mêmes hall, salles à manger de château, geôles et landes désertiques...) sont fabriqués par Hinds lui-même. Outre Peter Cushing et Christopher Lee, le studio découvre aussi des acteurs comme Barbara Steele ou Michael Gough.

La nouveauté de ses films réside dans la confrontation de plus en plus physique des personnages, surtout les monstres qui ne sont plus entourés d'une aura sacrée leur permettant d'agir à distance par la puissance du regard ou de la voix. Van Helsing et

---

<sup>159</sup> Cushing et Lee réinterpréteront le bestiaire monstrueux classique de la *Universal* (vampire, momie, loup-garou, Jekyll et Hyde...) mais non sur le mode de la parodie ou du baroque, Fisher renouvelant le genre en leur prêtant un pragmatisme plus physique avec plus de chair et de sang, les codes du thriller horrifique sont parasités par ceux du film d'action (courses-poursuites et scènes de bagarre). Cushing ajoute à ses personnages un flegme humoristique incarnant généralement les hommes de logique (fous ou non) comme Van Helsing, Frankenstein ou Sherlock Holmes tandis que Lee lui oppose une emprise érotique qui ne figuraient pas tant dans les films précédents.

Dracula ne s'en tiennent plus à un débat dialectique sur la nature du bien et du mal, mais en viennent aux mains l'un contre l'autre dans *Le Cauchemar de Dracula* (*Horror of Dracula*, 1958). Le pouvoir surnaturel n'est plus suggéré par des ellipses et des effets de montage mais largement rendu visible par les effets spéciaux dans le champ. Cela est manifeste dans la séquence de la résurrection du monstre dans *Dracula, Prince des ténèbres* (*Dracula, Prince of darkness*, 1965) où le sang bouillonnant d'un imprudent égorgé réanime dans une boue blanchâtre les cendres du comte défait par son ennemi juré, mais surtout dans *Les Vierges de Satan* (*The Devil rides out*, 1968) où le diable lui-même apparaît sous forme de Bouc gigantesque au milieu d'une messe noire.

Avec les films de Terence Fisher, les personnages de monstres ne sont plus les fantômes mélancoliques nostalgiques d'un amour perdu suscitant pitié et crainte, ils sont animés par une frénésie pulsionnelle et leurs adversaires leur opposent moins le pouvoir du bien qu'un pragmatisme raisonné. Les monstres deviennent des obsédés sexuels plus que les incarnations du mal absolu, la malédiction du loup-garou ne tient à rien d'autre qu'au fait que le héros est issu du viol d'une courtisane par un clochard dans *La Nuit du loup-garou* (*The Curse of the Werewolf*, 1961). Ces monstres ne projettent donc plus tant de déflorer une vierge sage en particulier plutôt qu'une autre mais ils tentent de mordre toute poitrine dénudée à portée de canines. Dans les années 1970 la *Hammer* se lancera dans des superproductions de genre que sont *L'Exorciste* (*The Exorcist*, 1973) de William Friedkin avant de disparaître complètement.

#### d- Evolution de la *fantasy* des années 1980 à nos jours

Dans les années 1970 puis 1980, le cinéma continue son déclin avec l'apparition de nouveaux modes de production et de réceptions de récits audiovisuels et particulièrement la vidéo. Avec l'apparition du magnétoscope, la fiction audiovisuelle quitte de plus en plus le format du grand écran au profit de la télévision. L'invention des caméras vidéo démocratise l'accès à la production de films dans les années 1980.

Le *serial* disparaît presque complètement des grands écrans et ne dépasse généralement pas le triptique, si ce n'est pour les films d'horreur de série Z qui finissent par ne plus être diffusées en salles. Afin que le spectateur *lambda* sorte de chez lui pour consommer du film, l'industrie cinématographique axe sa production sur des divertissements familiaux à grand spectacle qu'il ne peut pas avoir à la maison. Cet

argument économique est la base de la politique des *blockbusters* des studios: des films à très gros budgets, pour le plus large public possible, avec des effets spéciaux projetés en grand pour *en mettre plein la vue*, diffusés durant les vacances d'été ou avant Noël. À cette occasion, le genre du merveilleux se renouvelle et sort du ghetto de la série B et devient un genre de prédilection des productions à gros budget : le *space opera* (les deux trilogies *Star Wars*) et l'*heroïc fantasy* (la trilogie du *Seigneur des anneaux*) se développent de plus en plus.

### §1 : Les *movies brats*<sup>160</sup>

Les *movies brats* (littéralement les « sales gosses du cinéma ») sont une génération de cinéastes élevés dans une culture audiovisuelle et non plus uniquement littéraire, théâtrale voire cinématographique. Leurs œuvres ont en commun de présenter le plus souvent des récits audiovisuels où se jouent des allers-retours des échanges constants des fonctions de dénotation et de connotation. Ils se posent également en héritiers du baroque européen et cormannien, du classicisme décadent, mais aussi de la Nouvelle Vague. On connaît l'affection que Spielberg portait à Truffaut, son admiration avouée de *Fahrenheit 451* (1966), de *La Mariée était en noir* (1968) et de *L'Enfant Sauvage* (1969). C'est un cinéma de cinéphiles nécrologues qui affectionnent énormément les citations d'autres œuvres filmiques, offrant ainsi une réflexion sur la typologie cinématographique et son histoire<sup>161</sup>.

Les configurations méta-filmiques, dans la composition, dédoublent explicitement le récit en énoncé et énonciation, et permettent au spectateur, dans sa réception, une réflexion sur sa manière d'appréhender ce qui est raconté. Or dans le cas

---

<sup>160</sup> Cette dénomination est présentée par les historiens du cinéma américain Lynda Myles et Michael Pye dans leur ouvrage consacré à cette génération de réalisateurs apparue dès les années 1970. Cf. Lynda Myles et Michael Pye, *Les Enfants Terribles du cinéma américain*, Editions L'Âge d'Homme, 1983.

<sup>161</sup> Par exemple dans *Hurlements* (*The Howling*, 1980) Joe Dante donne à la plupart de ses personnages les noms de réalisateurs du genre. Le sage professeur Waggner (Patrick Mac Nee) qui veut que les loups-garous se maîtrisent porte le nom du réalisateur du film de 1941. En revanche, la folle Terry Fisher (Belinda Balaski) désire l'émancipation des monstres, l'expression d'une sensualité plus débridée à l'instar des films du genre traité par Fisher à la Hammer. L'opposition de ces deux personnages au nom si évocateur n'est pas qu'un clin d'œil de cinéphile à cinéphile, il est certes ironique (dans le sens où nous avons défini toute œuvre comme étant ironique à un certain degré) mais a également une signification intertextuelle. Le conflit dans la diégèse renvoie également à l'évolution d'un genre en retenue dans les années 1940 et plus impulsif dans les années 1960 et à la réflexion par l'auteur de sa propre place au sein de l'histoire du genre, sa conscience d'être dans une logique de la répétition et de la déformation.

des films des *movie brats* (héritiers en cela de la Nouvelle Vague), ces configurations sont souvent également méta-cinématographiques et renvoient aux codes de monstration d'un genre dans l'histoire du cinéma. D'où la violence, la redondance des effets de pathos, et l'ironie (le fameux second degré) de leurs récits qui conservent globalement une trame classique. Les *movies brats* sont issus d'écoles de cinéma ou dessinateurs de comics, ces réalisateurs ont fait leurs premières armes dans les films de série B (à ce titre la *International Pictures* fut une véritable pépinière) et à la télévision. Il s'agit de la génération de Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, Georges Lucas, Brian De Palma, John Landis, Joe Dante, Tobe Hopper et James Cameron qui, des films d'horreurs ou des thrillers fantastiques à petit budget dans les années 1970, va passer aux superproductions dans les années 1980 et 1990.

#### α- Les nouveaux monstres

Comme nous l'avons vu précédemment à partir de 1968 et sous l'impulsion des films baroques italiens de revenants et de la *Hammer*, les codes du film fantastique virent à l'horreur dans les années 1970, qui verra en Europe l'apparition du Gore. Les sujets ne sont plus du tout des variations sur le motif de la Belle et la Bête comme dans les récits classiques du genre qui visaient à provoquer crainte et pitié chez le spectateur. Il faut attendre les années 1990 et des cinéastes comme Tim Burton ou Sam Raimi pour revoir cette thématique chacun d'eux aidé par les chœurs et les violons des mélodies de Danny Elfman. Ce que l'on cherche à provoquer est l'effroi, en jouant sur les codes du suspense. Apparaissent le *slasher movie* et le *survival*, croisement horrifique du film fantastique avec le *teen movie* et du thriller, généralement adapté des romans de Stephen King (*The Shining*, *Carrie*, *Christine*) et qui sortent durant la fête d'Halloween aux USA.

L'intrigue est réduite à un schéma quasi-abstrait : les gentils, des stéréotypes de jeunes gens travaillés par leurs hormones, doivent survivre car le ou les méchants veulent les étripier en un lieu et un temps d'action clairement circonscrits. En Europe déjà, Dario Argento mettait en exergue le schématisme de la mise en intrigue du genre fantastique : l'important n'est pas tant de savoir pourquoi ou qui fait peur mais comment, où et quand faire peur. L'action, les mobiles et les héros sont quasiment toujours les mêmes d'un film à l'autre et l'auteur fait simplement varier les

circonstances et les interactions des objets dans une logique quasiment burlesque dans *Suspiria* (1976), *Les Frissons de l'angoisse* (*Profondo rosso*, 1975) ou *Inferno* (1979).<sup>162</sup>

L'intrigue est donc souvent un prétexte, un *mac guffin* pour reprendre l'expression de Hitchcock : elle est l'occasion que saisit le cinéaste pour procéder à un exercice de style original, des expérimentations formelles sur le sentiment de terreur. L'insignifiance ou l'extrême conservatisme (virant à l'abstraction) d'un propos moral de premier degré nous amènent cependant à nous montrer réticents quant à l'inclusion de ce genre de récit dans l'analyse que nous ferons des films de *fantasy*. Etant destinés à un public plus avancé en âge que les films de *fantasy*, leur souci d'édification est plus ambigu qu'une simple condamnation puritaine de la sexualité. Le *slasher* et le *survival* se rapprochent certes de ce que les classifications folkloriques nomment le groupe des contes d'avertissement auquel appartiennent *Les trois petits Cochons*, *Le Petit Chaperon Rouge* ou *La Barbe Bleue*. Comme dans ces types de récit, l'un des passages obligés est la séquence du coup de théâtre quasi-shakespearien de « la danse macabre ». Le héros, perdu, se retrouve confronté aux cadavres de ses amis qui avaient disparu au cours de l'intrigue, sortant des quatre coins de la pièce, il comprend alors que la fuite est inutile et qu'il est nécessaire qu'il affronte le monstre seul à seul. Monstruosité qui est souvent le reflet de ses propres pulsions.

À côté des monstres classiques dont les nouveaux effets spéciaux nous permettent de voir les métamorphoses comme les loups garous dans *Hurléments* (*The Howling*, 1980) de Joe Dante et surtout *Le Loup Garou de Londres* (*An American werewolf in London*, 1981) de John Landis, le bestiaire de l'univers de la science-fiction et du fantastique s'étoffe de nouveaux monstres. Il y a le psychopathe débile et monomane, comme dans l'abominable *Massacre à la tronçonneuse* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), *La Nuit des Masques* (*Halloween*, 1978) de John Carpenter ou *Vendredi 13* (*Friday the 13th*, 1980) de Cunningham ou la machine à tuer androïde comme le cyborg de *Terminator* (*The Terminator*, 1984) de James Cameron. Apparaît également le mutant disposant de pouvoirs paranormaux (télékinésie généralement) comme dans *Carie au Bal du Diable* (*Carrie*, 1976) de Brian de Palma. Enfin il y a une resucée du croque-

---

<sup>162</sup> À cet égard la trilogie de *slashers*, *Destination Finale* de James Wong se revendique de ce mode de récit puisque le méchant est la mort et non plus un personnage particulier et que les victimes ne font que subir les effets d'une chaîne causale objective qui se déploie fatalement sans eux. La fatalité dans la diégèse est cependant la mise en abîme du travail de synthèse des événements de la diégèse par le conteur.

mitaine (le *boogeyman*) qui dissout la frontière du rêve et de la réalité chez des adolescents shootés aux stimulants dans *Les griffes de la Nuit* (*A Nightmare on Elm Street*, 1984) de Wes Craven.

Ces monstres modernes diffèrent des précédents en ce qu'ils n'interrogent plus exclusivement notre rapport à autrui, à nos pulsions et notre rapport aux modes d'expressions composant la culture littéraire et picturale. Ils s'attachent aussi à interroger notre rapport aux médias cinématographiques et audiovisuels. Certains d'entre eux sont d'autant plus terrifiants qu'à l'ère de la surmédiatisation et de l'accélération inouïe des échanges d'information et des déplacements dans l'espace, ils demeurent à contretemps toujours lents pour que les spectateurs aient le temps de les voir venir dans la profondeur de champ. Cette lenteur permet au spectateur de se rappeler que la spécificité de l'image cinématographique est l'enregistrement de la durée. Les zombies de George Romero dans *Zombies* (*Dawn of the Dead*, 1978) et *Le Jour des morts-vivants* (*Day of the Dead*, 1985), ou le personnage de Michael Myers dans *Halloween* de Carpenter sont des « héros » de cinéma dans un monde qui marginalise de plus en plus ce mode d'expression dépassé.

De nouveaux méchants *audiovisuels* voient le jour que ce soit le tueur qui passe dans les télévisions dans *Shocker* (1989) de Wes Craven ou les petits monstres de Joe Dante. Dans *Gremlins* (1984), ce dernier invente des démons reptiliens et visqueux parasitant les appareils mécaniques des hommes pour les tuer, et qui se font anéantir par de braves citoyens, dans des scènes gores ironiques. Les *gremlins* comme les zombies sont une mise en abîme du spectateur-consommateur (d'ailleurs dans le premier opus ils meurent quasiment tous au cinéma en regardant *Blanche-Neige et les sept nains*) mais contrairement aux morts-vivants qui sont passifs, ceux-là sont dans une attitude mimétique grinçante, reproduisant sur le mode de la caricature les comportements présentés par le cinéma classique (le film noir ou le mélodrame). Le parasitage et le détournement parodique d'images trouve son expression la plus aboutie dans la suite, *Gremlins 2 : la Nouvelle Génération* (*Gremlins 2 : the New Batch*, 1989) puisque les monstres prennent le contrôle d'une chaîne de télévision et d'un laboratoire de savant fou (interprété par Christopher Lee). Le foisonnement des mutations et les perturbations qu'elles occasionnent dans la diégèse est tel qu'il devient extra-diégétique et détourne le cours du récit, Dante empruntant à la pratique du zapping télévisuel « ses codes » pour déconstruire la narration classique.

### β- Les blockbusters familiaux (*Amblin Entertainment* et *Lucasfilm Ltd*)

À côté de cette réflexion sur la place de l'imaginaire cinématographique dans un monde de plus en plus saturé par les médias, les studios emploient certains des réalisateurs suscités pour faire des films à grand spectacle valorisant surtout l'inventivité visuelle des trucages au sein d'une diégèse extrêmement classique, voire carrément archétypale. En 1977, Georges Lucas réalise *La Guerre des Etoiles* (*Star Wars*) qui relance la *Twentieth Century Fox* (et enrichit les discours de Ronald Reagan de slogans électoraux improbables...). La même année, Steven Spielberg réalise *Rencontre du Troisième type* (*Close encounters of the third kind*) pour la *Columbia* avec François Truffaut dans le rôle du professeur Lacombe et des effets spéciaux de Trumbull qui s'était illustré dans *2001, l'Odyssée de l'espace*. De la collaboration des deux hommes et du compositeur John Williams naîtra la trilogie d'aventures et de *low fantasy*, *Indiana Jones : Les Aventuriers de l'Arche perdue* (*Raiders of the lost Ark*, 1981), *Indiana Jones et le Temple Maudit* (*Indiana Jones and the Temple of doom*, 1984) et *Indiana Jones et la dernière Croisade* (*Indiana Jones and the last Crusade*, 1989).

*La Guerre des étoiles* et ses suites *L'Empire contre-attaque* (*The Empire strikes back*, 1980) d'Irvin Kershner, et *Le Retour du Jedi* (*Return of the Jedi*, 1983) de Richard Marquant – produits par Lucas et la *Twentieth Century Fox* – est un *space opera* qui se veut une synthèse de la culture américaine de masse. Le *space opera* est un genre particulièrement embarrassant au regard de la définition que nous avons présenté des films merveilleux et des films de science-fiction car il est évident qu'il s'agit d'une hybridation entre ces deux genres<sup>163</sup>. Même si les thèmes de la technologie et de

---

<sup>163</sup> Profitant de l'engouement du public pour ce type de film (entre la science-fiction et les récits héroïques) les grands studios financeront, dans les années 1980, des superproductions aux prétentions esthétiques très onéreuses qui engloutiront leurs fonds et ne seront pas vraiment toujours rentables. En effet, leur propos est soit jugé ésotérique, soit tragique. Le *space opera* devient *cyberpunk* ou drame post-apocalyptique dont le sublime *New York, 1997* (*Escape from New York*, 1980) de John Carpenter est le prototype fauché. Le cinéaste britannique, Ridley Scott, est engagé par la Fox pour réaliser le premier opus de la série *Alien* qui, flirte davantage avec l'horreur que *La guerre des Etoiles*. *Alien, le huitième passager* (*Alien*, 1979) avec des décors des dessinateurs Jean Giraud et Hans Ruedi Giger, une musique de Jerry Goldsmith et un scénario de Dan O'Banon (coréalisateur de *Dark Star* de Carpenter) présente un univers plus sombre et désespéré d'inspiration « européenne » et présente la civilisation occidentale comme un consortium politico-militaire malfaisant et cynique. Cette vision se confirmera dans les opus suivant *Aliens, le Retour* (*Aliens*, 1986) de James Cameron, puis *Alien 3* (1992) de David Fincher et enfin *Alien la résurrection* (*Alien resurrection*, 1998) de Jean-Pierre Jeunet. *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott d'après le roman de Philipp K. Dick *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, aborde le thème de l'intelligence artificielle en le traitant sur le mode du conte philosophique (le héros interprété par Harrison Ford se nommant *Deckard*) et du film noir halluciné avec des mélodies électros au synthétiseur mixé avec du Berlioz par Vangelis.

Le meilleur exemple de film peu rentable qui ruina le producteur Dino de Laurentis et menaça la Universal de faillite étant l'aventure de l'adaptation de *Dune* de Frank Herbert. Le projet pharaonique de



machine sont sous-traités au profit du récit d'une quête initiatique, nous traiterons davantage cette œuvre comme relevant de la *fantasy* et contenant des effets de science-fiction. Ce triptique de Lucas est un paradigme du blockbuster imaginaire (l'emploi du terme paradigme ne désigne aucune norme esthétique) qui a influencé le mode de production et de réception des films merveilleux.<sup>164</sup>

Formellement, le film présente des codes cinématographiques classiques qui se répéteront dans les épisodes suivants. L'ouverture sur le fameux panneau : « *Il y a bien longtemps dans une galaxie très très lointaine...* », le résumé défilant en lettres d'or du premier plan en profondeur dans le champ et ses transitions par montage en volets rendent hommage au cinéma classique hollywoodien voire au muet. Cette esthétique du récit à la limite de l'ascèse (avec un bémol pour le second opus qui redécouvre les vertus du montage parallèle) est contrebalancée par une créativité technique des effets spéciaux visuels et le recours au cinémascope et à la musique symphonique pseudo-wagnérienne orchestrée par John Williams. Lucas fait appel à l'un des directeurs des effets spéciaux de la série *Star Trek* et ancien assistant de Trumbull, John Dykstra, pour diriger *ILM (Industrial Light and Magic)*, filiale de *Lucasfilm Ldt* supervisant tous les trucages visuels de sa trilogie et de nombreux autres films dont il deviendra le producteur. Aux maquettes traditionnelles, animations images par images, jeux de focales, maquillage... s'ajouteront la conception de systèmes de contrôles informatisés de

---

six heures de Jodorowski dans les années 70 avec des décors de Mœbius et Syd Mead, des effets spéciaux d'O'Banon où Salvador Dali et Orson Welles auraient été confrontés l'un à l'autre sur une musique de Pink Floyd ne verra jamais le jour. C'est David Lynch qui, après le succès critique de *Elephant man* (1980) reprend le flambeau en livrant une œuvre originale. La diégèse demeure classique et les effets spéciaux remarquables de Carlo Rambaldi qui a animé mécaniquement les Vers de sable comme il avait animé deux ans auparavant l'extraterrestre de Spielberg *E.T. l'extraterrestre (E.T. the extraterrestrial)*, contribuent à l'émerveillement, ou au malaise, du spectateur. Mais celui-ci provient également de l'altération perceptive entre le réel et l'imaginaire que créent certaines séquences par ses effets de montage, l'éclairage et surtout les mixages sonores hypnotiques (entre les surréalistes et Mario Bava) c'est-à-dire de la palette originelle des codes hétérogènes constituant le langage cinématographique, d'un certain style dans la réalisation.

<sup>164</sup> S'y retrouve l'univers du conte de fées, les romans et gestes arthuriens, les *chambarras* ou romans de sabre japonais (en particulier du film d'Akira Kurosawa *La Forteresse cachée (Kakushi toride no san-akunin, 1958)*), des *pulps*, des romans de science-fiction de Van Vogt et Ron Hubbard (scientologues émérites), des archaïsmes philosophiques entre le stoïcisme populiste et une vulgate bouddhiste *New Age* et un culte à la série télé *Star Trek*. C'est un récit initiatique qui raconte le passage d'un jeune homme à la vie adulte par la perpétuation et le dépassement du modèle paternel. L'auteur a écrit son scénario sous la dictée de l'ouvrage *Les Héros sont éternels* de l'anthropologue Joseph Campbell et à l'aune de son interprétation jungienne des légendes populaires. Il suppose donc qu'il n'y a qu'un seul mythe structuré par de mêmes archétypes composant le psychisme collectif et relatant l'initiation du héros, archétype du Moi, qui conquiert son Soi selon des phases successives très proches du modèle morphologique présenté par Propp. La narration est donc linéaire, extrêmement codifiée et prévisible, l'intrigue manichéenne, le dénouement pétri de valeurs « chevaleresques » simplifiées, les caractères sont des entités générales sans aucune psychologie propre.

la caméra (la *Dykstraflex*) qui permet de mettre en correspondance le mouvement des maquettes et celui des décors qui font entrer petit à petit les effets visuels dans l'ère de l'informatique.

Spielberg (secondé des producteurs Frank Marshall et Kathleen Kennedy) et Lucas font rapidement la mainmise sur les fictions d'*entertainment* de genre fantastique, science-fiction, d'aventures exotiques et l'*heroïc fantasy* en l'ouvrant davantage sur le grand public insistant sur les effets de comédie familiale, l'un avec la *Amblin Entertainment* et l'autre avec la *Lucasfilm Ltd.* Pour sa part, Spielberg réalisera, dans les années 1980, des films fantastiques et de science-fiction fortement teintés d'une tonalité féerique enfantine comme *E.T. l'Extraterrestre* (*E.T. the Extraterrestrial*, 1982) et le remake d'un mélodrame avec fantômes, *Un nommé Joe* (*A Guy named Joe*, 1943) de Victor Fleming, *Always* (1989).

En 1991, il signe l'adaptation d'une suite du roman de Matthew Barry, *Peter Pan*, suite intitulée *Hook* avec un trio de stars au casting (Dustin Hoffman, Robin Williams et Julia Roberts) tourné en studio dans les décors de Norman Garwood, décorateur du film *Brazil* (1985). Les séquences de poursuite de l'ombre et de vols du héros aux collants verts sont supervisées par *ILM*. Le propos de Spielberg dans cette œuvre est une réflexion sur sa propre carrière de cinéaste, de faiseur de monde imaginaire. Ce problème taraude Spielberg, et même Lucas, dans les années 1990 et 2000, à mesure que leurs styles s'institutionnalisent. Ainsi malgré le réalisme paléontologique des images de synthèse, une même réflexion anime les films *Jurassic Park* (1993) et *Le Monde Perdu* (*The Lost World*, 1996). Elle porte sur l'ambiguïté de cet univers enfantin divertissant mais aussi indiscutablement commercial et vampirisant pour l'imaginaire. Les configurations méta-cinématographiques que sont ces effets spéciaux nous parlent de Disney, Lucas et de Spielberg : ne sont-ils pas des Magiciens d'Oz eux-mêmes, voire, pire, des Cochers semblables au méchant de *Pinocchio* dont *A.I. Intelligence Artificielle* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001) sera le remake ?

Néanmoins, l'objectif de ces deux réalisateurs, producteurs et scénaristes est de détrôner les Studios Disney de l'emprise qu'ils ont sur le marché des films de *fantasy*. Objectif partiellement atteint puisque lesdits studios menacent de mettre la clé sous la porte après les échecs cuisants de deux grosses productions de science-fiction et d'*heroïc fantasy* que furent *Trou Noir* et *Le Dragon du Lac Noir*. Les années 1990 verront alors la naissance de la *Dreamwork SKG*, ce dernier sigle signifiant Spielberg, Katzenberg,

l'ancien directeur des studios Disney et Geffen (studios rachetés par la Paramount en 2005).

Ils débauchent ainsi certains jeunes espoirs de la série B comme Joe Dante et Tobe Hopper. Spielberg fait collaborer sa génération à des films à sketches en hommage aux films de la *International Pictures*, au pulp *Amazing Story* et autres séries télés comme *La Quatrième Dimension (The Twilight Zone, 1983)* auxquels participeront avec lui Landis et Dante, et surtout *Les Histoires fantastiques (1985)* remarquable en raison du sketch de Spielberg, *La Mascotte (The Mission)*<sup>165</sup>. Mais surtout Spielberg et Lucas se flanquent d'une horde de *seconds couteaux* spécialisés dans le film de *fantasy* et la comédie familiale. Chris Columbus, scénariste de films policiers et d'aventures pour enfants du genre *Club des cinq* qui réalise *Maman j'ai raté l'avion (Home Alone, 1990)*, une adaptation d'un roman d'Isaac Asimov *L'Homme bicentenaire (Bicentennial Man, 1999)* puis les deux premiers volets de la série des *Harry Potter* sur laquelle nous reviendrons dans notre dernière partie. Ron Howard – alias Richie Cuningham dans la série télévisée *Happy Days* – réalise *Splash (1985)* – une version moderne de *La petite Sirène* d'Andersen et d'autres histoires de Mélusine – avec Tom Hanks dans le rôle du gentil naïf et Darryl Hannah en sirène mi-prédatrice, mi-hippie puis *Willow (1988)*. Robert Zemeckis réalise la trilogie *Retour vers le Futur (Back to the future, 1985)*, *Qui veut la peau de Roger Rabbit ? (Who framed Roger Rabbit ?, 1989)* puis *La Mort vous va si bien* qui permettra à ILM de montrer son savoir-faire et de damer le pion aux studios Disney sur son propre terrain.

## §2 : L'heroic fantasy

Le genre de l'*heroic fantasy* nordique et celte et des récits merveilleux médiévaux reparaît sur les écrans américains après une longue absence, l'un des derniers étant un film de Corman *Les Femmes Vikings contre le Serpent de Mer (The vikings Women and the Sea Serpent, 1957)*. Richard Fleischer terminera sa carrière en réalisant ce type de film avec Arnold Schwarzenegger dans les rôles principaux de barbare titanesque. L'*heroic fantasy* connaît un renouveau car c'est un genre de fiction dont l'univers correspond à un nouveau type de divertissement dont s'entichent certains adolescents américains, à

---

<sup>165</sup> C'est regrettable car le court-métrage de Scorsese *Miroir, Miroir (Miror, Miror)* ne fut pas diffusé sur grand écran.

savoir, l'univers du jeu de rôle *Donjons et Dragons* dont la première édition sort en 1974 : un jeu de plateau avec des dés qui mêle la réflexion tactique à une identification psychologique et affective théâtrale. Une adaptation filmique du jeu de rôle verra d'ailleurs le jour en 2000, ce qui confirme une nouvelle tendance de la fiction cinématographique qui n'inspire plus les jeux de plateau ou vidéo mais est également inspiré par ceux-ci. Après la télévision, le récit cinématographique est en voie d'entrer dans un rapport d'interaction avec d'autres modes d'expression culturels, d'autres réseaux de significations et donc d'autres modes de narration. Suite au succès de *Star Wars*, un long-métrage d'animation au procédé ancestral du *rotoscope* de Ralph Bakshi produit par *United Artists* présente une première adaptation de la saga de Tolkien, *Le Seigneur des anneaux* en 1978. Une autre adaptation sera réalisée par le néo-zélandais, Peter Jackson, et sortira aux périodes de Noël 2002, 2003 et 2004, produite par *New Line* qui est une filiale de *Time Warner* sur laquelle nous reviendrons ultérieurement.

Dans les années 1980, l'adaptation des aventures d'un héros du fanzine (*pulp*) *Weird Tale*, *Conan le Barbare* (*Conan the Barbarian*, 1981) de Milius sur un scénario d'Oliver Stone consacre Arnold Schwarzenegger, comme la nouvelle figure de Maciste et de Siegfried assumée sans aucun second degré. Ce rôle lui sera assigné dans la suite *Conan le Destructeur* (*Conan the Destroyer*, 1983) de Fleischer et dans *Kalidor* (*Red Sonja*, 1985) toujours du même réalisateur sur une musique d'Ennio Moriconne. *Legend* (Ridley Scott, 1985) propose une *fairy fantasy* tournée en studio avec peu d'effets visuel, si ce ne sont les maquillages de Rob Bottin dont s'affublera Tim Curry dans le rôle du Prince des Ténèbres. Tom Cruise interprète un jeune garçon des forêts qui doit sauver une princesse et sa licorne. *Willow* (1988) de Ron Howard sur un sujet très archétypal de Lucas, tourné en extérieur en Nouvelle-Zélande, permet à *ILM* de déployer son savoir-faire en matière d'effets spéciaux visuels donnant vie à un dragon bicéphale et présentant en un plan par morphing les diverses métamorphoses d'une sorcière.

Peut-être retiendrons-nous dans les années 1980, deux œuvres de réalisateurs anglophones non-américains l'un britannique, John Boorman, et l'autre australien, Richard Donner. Profitant de cette tendance, ils vont signer des œuvres cinématographiquement plus originales.

Le premier réalise *Excalibur* (*Excalibur*, 1981) adaptant la geste arthurienne *La Morte d'Arthur* de Malory, mais en mettant en valeur des thèmes qui ont travaillé déjà sa

filmographie. Il s'agit d'une réflexion nietzschéenne et post-hippie (ayant contamment recours au soft focus, à des décors stylisés comme des peintures orientales insistant sur le choc de couleurs tranchées comme lors du duel de Mordrai et Arthur) à partir des archétypes de la légende du Roi Arthur et de leur redoublement malsain par l'idéologie nazie : Boorman souhaite reprendre la *Quête du Graal* à l'iconographie de Goebbels et Leni Riefensthal. Sont abordés les thèmes de l'Eternel Retour, de la transvaluation de la morale par l'aristocratie féodale. Retour paradoxal car toujours à venir : Boorman entend filmer la vitalité dans son élan, la durée qui nous voue à la mort et donc à une constante renaissance. Le Tout sur des musiques du romantisme allemand extrêmement connotées historiquement : *Le Crépuscule des Dieux* ou *Carmina Burana*.

Le second, l'australien Richard Donner, signe pour la *Fox*, un film qui peut sembler plus mineur dans ses références culturelles et ses prétentions esthétiques, demeurant assez classique dans sa narration, le magnifique *Ladyhawke, la Femme de la Nuit* (*Ladyhawke*, 1984). Le film est tourné en extérieur en Italie et en pays Cathare, sans effets spéciaux ostentatoires, mêlant un casting européen (Rugter Hauer et John Wood) et américain (Michelle Pfeiffer et Matthew Broderick) d'après un scénario original d'Edward Khamara qui se révélera correspondre à une légende médiévale française, l'histoire d'amour impossible entre le Capitaine Navarre (Rugter Hauer) et Isabeau d'Anjou (Michelle Pfeiffer) : il est un loup quand elle est une femme la nuit, il est un homme et quand elle est un faucon, le jour. Il s'agit de la thématique de l'opposition et de la complémentarité des sexes comme figure du désir, toujours unis mais jamais ensembles.

C'est dans les années 1980, que Tim Burton commence à sévir et à projeter son univers de *fantasy* sombre et ironique sur les grands écrans. Mais nous aborderons cet auteur plus abondamment en dernière partie pour mettre en exergue l'évolution esthétique de son usage des effets spéciaux. Nous nous intéresserons à son œuvre parce qu'elle associe à la fois un propos esthétiquement original sur le merveilleux, fortement travaillé par l'histoire du cinéma – comme les autres *movies brats* – et qui s'est relativement bien intégré aux nouveaux systèmes des studios eux-mêmes affiliés à de nouveaux moyens de communication. En cela, il représente dans le cinéma néo-classique, une station médiane entre les positions extrêmes de Joe Dante ou Landis qui sont demeurés des réalisateurs de série B et sont passés sur petit écran, et les yuppies

Spielberg et Lucas qui, en fondant leurs empires ont perdu une certaine liberté de ton créatrice pour produire des fictions plus stéréotypées.

Il est à noter toutefois qu'à cette même période (années 1980-1990) Burton n'est pas le seul à présenter des films de *low fantasy* renouant avec la comédie et la thématique plus romantique de la Belle et la Bête en usant de configurations cinématographiques éculées et des musiques de Danny Elfmann. Barry Sonnenfeld, ancien chef opérateur des frères Coen, signe pour la Columbia, *La Famille Addams* (*The Addams Family*, 1991), *Les Valeurs de la famille Addams* (*Addams Family values*, 1993) puis *Men in Black* (1997) présente également un univers visuellement proche du *comic* entre science-fiction et fantastique au ton décalé faisant l'éloge de la différence se rapprochant de Burton, sans la mélancolie. De même, l'ami de Sonnenfeld, Sam Raimi auteur de la trilogie *Evil Dead* (1982, 1987 et 1992) dont le troisième opus, *L'Armée des Morts* (*Army of Darkness*, 1992) est un hommage à Ray Harryhausen, George Romero et Chuck Jones présente, en revanche, un ton potache, nettement plus burlesque et gore avec une caricature de héros prénommé Ash (Bruce Campbell) qui a une tronçonneuse à la place de la main et s'en sert pour découper des morts-vivants à tour de bras<sup>166</sup>.

### §3 : La *Fantasy* en Europe : du bricolage au numérique (1980-1990)

En Europe, les récits filmiques qui se nomment des contes, ou qui s'y apparentent de par le caractère merveilleux de ce qui est raconté, ne présentent pas de différence notable d'avec ceux des Etats-Unis. En Angleterre, nous retrouvons dans les films de l'américain exilé Terry Gilliam, un même amour nostalgique pour le cinéma d'amateur, le cinéma de série B que chez les *movies brats* néo-classiques. Celui-ci se manifeste par une prédilection pour les décors théâtraux et les maquettes, comme dans *Bandits*, *Bandits* (1981) et les effets spéciaux bricolés requérant la croyance et la compassion du spectateur plus que le réalisme (côté pourtant des images numériques les plus travaillées) comme dans *Les Aventures du Baron de Münchhausen* (*The Adventures of Baron Münchhausen*, 1988). Ce qui donne à ses fantaisies oniriques un ton humoristique scabreux et sombre à mi-chemin entre les *nonsenses* de Lewis Carroll et le désespoir de Franz Kafka.

---

<sup>166</sup> Sans doute *Darkman* (1991) est-il un film au ton également burtonnien mais il porte la marque visuelle de Raimi, les effets y sont plus outrés que chez Burton. L'auteur y multiplie zoom et travelling compensés, effets d'incrustation, surimpression et fondus enchaînés pour décrire les troubles du monstre interprété par Liam Neeson.

Cet univers merveilleux visuellement désuet s'opposant à un quotidien oppressant est également présent en France. Les réalisateurs en reviennent à une esthétique visuelle et à une narration de l'avant-guerre très proche de celle du réalisme poétique, du cinéma français de qualité et du cinéma américain classique. Toutefois ils prennent en compte les évolutions médiatiques, les nouveaux supports d'expression (l'image numérique, l'image de synthèse, la télévision...) et en parsèment leurs œuvres de clins d'œil et de *gimmicks* empruntés à l'histoire du cinéma américain et asiatique. Dans cette nouvelle génération de cinéastes, nous trouvons Jean-Pierre Jeunet, Christophe Gans, Jan Kounen, Olivier Dahan et Pitof qui suivent en cela l'exemple du *self made man* à la française, Luc Besson.

Ce dernier imite le parcours de Lucas ou Spielberg qu'il revendique comme ses modèles. Grâce à une longue collaboration avec une même équipe, Patrice Ledoux pour la *Gaumont* à la production, Eric Serra à la musique et Thierry Arbogast à la photo et un début de carrière original dans les années 1980, Besson qui est l'auteur de tous ses scénarii, réalise plusieurs *blockbusters* avec un casting international (français, anglais et américain) qui ont un grand succès dans les salles : *Léon* (1994), *Le Cinquième Élément* (*The Fifth Element*, 1997) ou *Jeanne d'Arc* (*Messenger : the Story of Joan of Arc*, 1999) dans les années 1990. Certains critiques reprochent à ces films d'être esthétiquement formatés pour l'exportation mondiale et particulièrement pour le marché américain, ce à quoi l'auteur a souvent rétorqué en arguant du succès au *box office* français de ses produits. Il monte sa maison de production en 2000, *EuropaCorp*. Il est sans doute avec l'auteur de bande dessinée, Enki Bilal, l'un des premiers réalisateurs français à avoir réalisé un *space opera*, *Le Cinquième Élément*. Jean-Pierre Jeunet réalisera *Alien, la Résurrection* (*Alien Resurrection*, 1997) mais il s'agit d'une production américaine et non française quoique l'imaginaire du réalisateur, ses interprètes et son chef opérateur s'y retrouvent et donnent à cette œuvre une *french touch*. *Le Cinquième Élément* est un film visuellement inspirée par les bandes dessinées de Jean Giraud et Jean-Claude Mézières et *Blade Runner* (Ridley Scott, 1980) avec une intrigue extrêmement schématique (traitée au second degré) qui annoncera l'esthétique à base de *blue screen*, de peinture numérique et d'images composites de la seconde trilogie *Star Wars* de Lucas. En 2005, il réalise un conte en noir et blanc *Angel-A* (2005) et l'année suivante un film de *fantasy* d'animation en images de synthèse dont il est également le producteur exclusif et le scénariste, *Arthur et les Minimoys* (*Arthur and the Minimoys*).

À l'exception notable de Gans, ces cinéastes ont tous en commun de ne pas sortir de l'*IDHEC* (aujourd'hui *FEMIS*), ni de la critique mais sont soit des amateurs autodidactes, soit des réalisateurs d'émissions télévisées ou de clips musicaux. Cela se ressent souvent dans le traitement visuel et sonore de leurs œuvres, mais aussi dans le même souci de réhabiliter le « cinéma populaire », le divertissement pour grand public – d'où leur collaboration avec les grands studios français comme *Pathé*, *Gaumont*, des grands groupes de distribution comme *UGC* et des chaînes de télévision privée comme *TF1* ou *Canal Plus*. La photographie de ces films est généralement celle, très glauque, de Darius Khondji, les effets spéciaux numériques et les images de synthèse qui n'ont rien à envier aux prouesses techniques d'*ILM*, sont de Pitof. De surcroît ces réalisateurs tournent également à l'étranger, aux USA ou au Canada et particulièrement Jeunet, Pitof et Gans dans un registre fantastique. Pitof réalise *Catwoman* (2006) et Gans, *Necronomicon* (*H.P. Lovecraft's Necronomicon*, 1993) et *Silent Hill* (2006), ce dernier film étant l'adaptation d'un jeu vidéo horrifique.

Le couple français issu de la publicité, Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet, *Delicatessen* (1990) et *La Cité des Enfants perdus* (1994) nous présentent une réalité étrange voire effroyable, de la *low fantasy* franchouillarde, avec des décors urbains dans la tradition des films de Carné et Prévert, à la Alexandre Trauner. Les protagonistes sont des « trognes » (Dominique Pinon, Ron Perlman, Rufus, Jean-Claude Dreyfus), des monstres grotesques issus de *Freaks* habillés par Gautier selon la mode des années 1930 avec des couleurs extrêmement vives. *La Cité des enfants perdus* est l'histoire d'une créature de savant fou qui vole leurs rêves aux enfants qu'il séquestre dans sa plateforme maritime, son laboratoire très *Art Nouveau* à la Méliès. Il sera arrêté par le tandem formé par une petite débrouillarde, la version fille de Gavroche, Miette (Judith Vittet) et un Monsieur Muscle de foire étranger et un peu niais (Ron Perlman)<sup>167</sup>.

À noter que dans la période concernée par notre corpus Jan Kounen et Olivier Dahan sont les deux réalisateurs de cette génération qui ont adapté des contes traditionnels plus ou moins fidèlement. Le premier avec le court-métrage *Le Dernier*

---

<sup>167</sup> Jeunet tourne également *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001) qui est une comédie sur l'amour d'une jeune fille timide qui rêve sa vie plus qu'elle ne la vit. La narration demeure classique mais joue souvent sur la digression entre le rêve et la réalité, ce qui lui crée des effets de merveilleux, dans un Paris digne d'un cliché de carte postale pour touriste étranger (Montmartre, le Sacré Cœur et le Canal Saint-Martin). Le personnage principal offre une réflexion sur l'état réceptif et contemplatif du spectateur comme sur l'acte de mise en image qui met en retrait l'auteur de la vie active puisque l'héroïne préfère mettre en scène la réalisation des actes manqués de ses proches plutôt que d'accomplir les siens propres.



*Chaperon Rouge* (1996) offre, une variation *trip à l'acide*, du conte de Perrault plein d'allusions sarcastiques aux comédies musicales américaines des années 30 et notamment au *Magicien d'Oz*. L'histoire est scandée par de la musique techno et électronique et une profusion d'éléments visuels en rupture avec la représentation traditionnelle monde mais s'inspirant davantage du manga et de la pornographie, Emmanuelle Béart en cuir, le final dégueulant d'images de synthèses. Dahan opte pour une narration plus traditionnelle dans son adaptation du *Petit Poucet* (2001), également tourné en studio dans des décors tout en référence au cinéma expressionniste tel qu'il fut ingéré par les premiers films des studios *Disney* et par Tim Burton par la suite. S'y mêlent des références à l'univers des mangas japonais de Hayao Miyazaki des studios *Ghibli*, le compositeur de la musique du film étant celui des chefs d'œuvres du maître nippon, Joe Hisaishi.

Les adaptations les plus originales esthétiquement, de contes traditionnels en France sont celles de films d'animation de Michel Ocelot qui a composé trois films en combinant images de synthèse, dessins et ombres chinoises comme autant de configurations métafilmiques sur les diverses modalités d'expressions du conte à travers l'histoire du genre. Ces productions se distinguent par un souci d'authenticité de la démarche narrative et un retour à des modes de représentation plus « primitifs » comme sa prédilection pour les plans en pied de profils mettant en valeur le regard comme dans l'art égyptien antique ou les images statiques illustrées par des monologues intérieurs très écrits renvoyant à la tradition orale. Ocelot cherche souvent des collaborateurs (interprètes ou musiciens) du pays d'origine du conte raconté, des cultures du Sud. Il réalise ainsi en 1998, *Kirikou et la Sorcière*, un conte de la tradition orale africaine avec une musique de Youssou N'Dour. *Princes et Princesses* (2000) est une série de six contes issus du monde entier (Moyen-Orient, Europe et Asie) en ombres chinoises retouchées numériquement, dont l'un, *La Reine cruelle et le montreur de Fabulo* est une adaptation futuriste d'un conte des Grimm. *Azur et Asmar* (2002) est son projet le plus onéreux. Il conte les aventures d'un prince blond, et de son frère de lait sarrasin, partis en quête de la fée des Djins. L'œuvre combine l'univers oriental des *Mille et une nuits* à celui des contes médiévaux européens pour transmettre une synthèse originale dont le sujet est la tolérance.

## 2- L'ère du conte numérique

Rappelons que notre thèse s'est proposée comme objet d'investigation le genre du merveilleux dans le cinéma occidental et plus particulièrement dans les cinémas français et américain de ces vingt dernières années. Nous mettrons donc en lumière les raisons du phénomène de hausse de la production de films appartenant au genre de la *fantasy* depuis 1990 et les modes de composition et de réception d'un certain trait caractéristique de ce genre de récit, les effets spéciaux. À cet effet, il nous a paru nécessaire de procéder à un historique du genre du merveilleux au cinéma afin d'y situer le corpus d'œuvres que nous analyserons particulièrement et d'avoir en mémoire quelques éléments préliminaires relativement aux découvertes techniques des effets spéciaux.

### a- Présentation du corpus

Nous ne comprendrons pas sous le terme de *fantasy*, tous les récits nommés « contes » comme ceux d'Eric Rohmer ou de Mizoguchi, c'est-à-dire les contes moraux ou les romans picaresques. Nous ne traiterons pas non plus des nouvelles érotiques inspirées de Boccace et de Geoffrey Chaucer de *la trilogie de la vie* de Pasolini que sont *Le Décaméron* (*Il Decameron*, 1971), *Les contes de Canterbury* (*I racconti di Canterbury*, 1972). Nous en tenant à la *fantasy*, nous pourrions néanmoins garder sous cette dénomination *Les Mille et une Nuits* (*Il Fiore delle mille e una notte*, 1974), mais comme notre corpus porte sur des films américains, britanniques et français de ces vingt dernières années, nous n'aborderons pas directement cette œuvre. Nous n'étudierons pas directement non plus les adaptations des fictions merveilleuses en dessin animé et en image de synthèse – à l'exception de quelques films de Robert Zemeckis dont nous interrogerons le réalisme de la *motion capture*. Notre propos est plutôt de découvrir les modes d'intégration de la narration audiovisuelle cinématographique de ce dernier régime d'image dans la figure des effets spéciaux.

Nous ne traiterons pas non plus des fables animalières comme les deux films de George Miller sur le petit cochon Babe, *Babe : le Cochon devenu berger* (*Babe, the galant Pig*, Chris Noonan, 1995) et *Babe 2 : le Cochon dans la ville* (*Babe : Pig in the city*, George

Miller, 1998) quoiqu'il y soit fait un usage pertinent des effets spéciaux. Et enfin nous n'étudierons pas directement les films de *fantasy* d'animation (comme les œuvres issus des studios *Pixar* ou les films d'animation en pâte à modeler de Nick Park, Henry Selick ou Tim Burton). En effet, notre étude ultérieure s'axera surtout sur la manière dont le cinéma combine la prise réelle avec les effets spéciaux (et plus précisément les effets numériques).

Les films que nous étudierons sont, pour la plupart, les adaptations de récits de *fantasy* de tradition orale et des romans et nouvelles de la littérature enfantine anglo-saxonne de la fin du XIX<sup>ème</sup> et du XX<sup>ème</sup> siècle de 1990 à 2010. Les auteurs revenant le plus souvent dans ce corpus sont Roald Dahl, Theodor Seuss Geisel, J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, J.K. Rowling, Chris Van Allsburg... Nous incluons donc dans cette série les films que l'on classe habituellement sous la dénomination « fantastique » car ils mobilisent le bestiaire hérité de la *Universal* qu'ils ne correspondent pas à la définition du genre par Todorov mais plutôt à ce que nous appelions, auparavant, la *low fantasy*. (Cf. Classification p. 195-199)

## LOW FANTASY

**Le monde de la narration et la société des personnages principaux ressemblent à celle du spectateur mais certains éléments ou personnages explicitement surnaturels entrent en contact avec ledit monde pour nourrir l'intrigue.**

*Last Action Hero* (John Mac Tiernan, 1993)  
*Les Visiteurs* (Jean-Marie Poiré, 1993)  
*Un Jour sans fin* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993)  
*Hocus Pocus, les Trois sorcières* (*Hocus Pocus*, Kenny Ortega, 1993)  
*Super Noël* (*The Santa Clause*, John Pasquin, 1994)  
*The Mask* (*The Mask*, Chuck Russell, 1994)  
*Le Livre de la jungle* (*The Jungle Book*, Stephen Sommers, 1994)  
*La Petite Princesse* (*The Little Princess*, Alfonso Cuarón, 1995)  
*Casper* (Brad Silberling, 1995)  
*Matilda* (Danny de Vito, 1996)  
*Bienvenue chez Joe* (*Joe's Apartment*, John Payson, 1996)  
*La Fiancée de Chucky* (*Bride of Chucky*, Ronny Yu, 1998)  
*Family man* (Bret Ratner, 2000)  
*Les Savates du Bon Dieu* (Jean-Claude Brisseau, 2000)  
*Endiablé* (*Bedazzled*, Harold Ramis, 2000)  
*Incassable* (*Unbreakable*, M. Night Shyamalan, 2000)  
*Sale môme* (*The Kid*, Jon Turteltaub, 2000)  
*Le Fils du Mask* (*The Son of the Mask*, Lawrence Guterman, 2003)  
*Hyper Noël* (*The Santa Clause 2*, Michael Lembeck, 2002)  
*Bruce Tout-Puissant* (*Bruce Almighty*, Tom Shadyac, 2003)  
*Freddy contre Jason* (*Freddy vs. Jason*, Ronny Yu, 2003)  
*Nuit de terreur* (*Darkness Falls*, Jonathan Liebesman, 2003)  
*Big Fish* (Tim Burton, 2004)  
*La Coccinelle revient* (*Herbie : Fully loaded*, Angela Robinson, 2005)  
*Ma sorcière bien aimée* (*Bewitched*, Nora Ephron, 2005)  
*La jeune fille de l'eau* (*Lady in the Water*, M. Night Shyamalan, 2006)  
*Tideland* (Terry Gilliam, 2006)  
*Clic : Télécommandez votre vie* (*Click*, Frank Coraci, 2006)  
*L'île de Nim* (*Nim's Island*, Mark Levin, 2008)  
*Vendredi 13* (Marcus Nispel, 2009)  
*Ricky* (François Ozon, 2009)  
*Freddy : les griffes de la nuit* (*A Nightmare on Elm Street*, Samuel Bayer, 2010)  
*Evan Tout-Puissant* (*Evan Almighty*, Tom Shadyac, 2007)  
*Twilight, Chapitre 1 : Fascination* (*Twilight*, Catherine Hardwicke, 2008)  
*Twilight, Chapitre II : Tentation* (*New Moon*, Chris Weitz, 2009)  
*Twilight, Chapitre III : Hésitation* (*Eclipse*, David Slade, 2010)

## HIGH FANTASY

**Le monde et la société des personnages principaux sont différents (autre temps ou autres lois physiques) de la réalité spectatorielle (au mieux évoquée comme paravent de l'univers de l'histoire).**

## FAIRY FANTASY

**Les univers et personnages inspirés de l'univers des contes, les héros différent par degrés du public.**

*Les Sorcières (The Witches, Nicolas Roeg, 1991)*  
*La Famille Addams (The Addams Family, Barry Sonnenfeld, 1991)*  
*Les Valeurs de la famille Addams (Addams Family Values, Barry Sonnenfeld, 1993)*  
*Edward aux mains d'argent (Edward Scissorhands, Tim Burton, 1991)*  
*Hook, ou la Revanche du Capitaine Crochet (Hook, Steven Spielberg, 1991)*  
*Le Jardin Secret (The Secret Garden, Agnieszka Holland, 1993)*  
*L'étrange Noël de M. Jack (The nightmare before Christmas, Tim Burton, 1993)*  
*La Cité des enfants perdus (Marc Caro, 1995)*  
*Le dernier Chaperon Rouge (Jan Kounen, 1996)*  
*Jumanji (Joe Johnston, 1996)*  
*Le Secret de Roan Inish (The Secret of Roan Inish, John Sayles, 1996)*  
*Cœur de Dragon (Dragonheart, Rob Cohen, 1996)*  
*Au-delà de nos Rêves (What dreams may come, Vincent Ward I, 1998)*  
*Forever (Photographing Fairies, Nick Willing, 1998)*  
*Le Mystère des Fées : Une Histoire vraie (Fairy Tale : A true Story, Charles Sturridge, 1998)*  
*Les visiteurs 2 : les couloirs du temps (Jean-Marie Poiré, 1998)*  
*Blade (Stephen Norrington, 1998)*  
*Le petit Monde des Borrowers (The Borrowers, Peter Hewitt, 1998)*  
*Astérix et Obélix contre César (Claude Zidi, 1999)*  
*Les Amants criminels (François Ozon, 1999)*  
*La Momie (The Mummy, Stephen Sommers, 1999)*  
*Star Wars, Episode I : La Menace fantôme (Star Wars, Episode I : The Phantom Menace, George Lucas, 1999)*  
*Stuart Little (Rob Minkoff, 1999)*  
*Sleepy Hollow, la Légende du Cavalier sans tête (Sleepy Hollow, Tim Burton, 1999)*  
*Le Grinch (How the Grinch stole Christmas !, Ron Howard, 2000)*  
*Le petit Poucet (Olivier Dahan, 2001)*  
*Shrek (Andrew Adamson & Vicky Jameson, 2001)*  
*Le Retour de la Momie (The Mummy returns, Stephen Sommers, 2001)*  
*Astérix et Obélix, mission Cléopâtre (Alain Chabat, 2002)*  
*Stuart Little 2 (Rob Minkoff, 2002)*  
*Elfe (Elf, Jon Favreau, 2003)*  
*Peter Pan (P.J. Hogan, 2003)*  
*Le Chat Chapeauté (The Cat in the Hat, Bo Welch, 2003)*  
*5 enfants et moi (Five Children and It, John Stephenson, 2004)*  
*Le Manoir hanté et les 999 fantômes (The Haunted Mansion, Rob Minkoff, 2004)*  
*Shrek 2 (Andrew Adamson, 2004)*

*Le Pôle Express* (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004)  
*Les désastreuses aventures des orphelins Baudelaire* (*Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*, Brad Silberling, 2004)  
*King Kong* (Peter Jackson, 2005)  
*Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005)  
*Les Noces funèbres* (*Corpse Bride*, Tim Burton, 2005)  
*Iznogoud* (Patrick Braoudé, 2005)  
*Les frères Grimm* (*The Brothers Grimm*, Terry Gilliam, 2005)  
*Zathura : Une Aventure spatiale* (*Zathura : A Space Adventure*) Jon Favreau, 2006)  
*Arthur et les Minimoys* (Luc Besson, 2006)  
*Le secret de Térabithia* (*Bridge to Terabithia*, Gabor Csupo, 2007)  
*Les Portes du temps* (*The Seeker : The Dark is rising*, Ian Cunningham, 2007)  
*Nanny McPhee* (Kirk Jones, 2006)  
*Il était une fois...* (*Enchanted*, Kevin Lima, 2007)  
*Shrek le troisième* (*Shrek the Third*, Andrew Adamson, 2007)  
*Astérix et Obélix aux jeux Olympiques* (Thomas Langmann, 2008)  
*Les chroniques de Spiderwicks* (*The Chronicles of Spiderwick*, Mark Waters, 2008)  
*Le dragon des mers la dernière légende* (*The water Horse : Legend of the Deep*, Jay Russell, 2008)  
*Voyage au centre de la Terre* (*Journey to the Center of the Earth*, Eric Brevig, 2008)  
*La Momie : la Tombe de l'Empereur Dragon* (*The Mummy : Tomb of the Dragon Emperor*, Rob Cohen, 2008)  
*Le royaume interdit* (*The Forbidden Kingdom*, Rob Minkoff, 2008)  
*Histoires enchantées* (*Bedtime Stories*, Adam Sankman, 2008)  
*L'imaginarium du Dr Parnassius* (*The Imaginarium of Doctor Parnassius*, Terry Gilliam, 2009)  
*Coraline* (Henry Selick, 2009)  
*Arthur et la vengeance de Maltazard* (Luc Besson, 2009)  
*Max et les maximonstres* (*Where the Wild Things are*, Spike Jonze, 2009)  
*Le drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*, Robert Zemeckis, 2009)  
*Le secret de Moonacre* (*The Secret of Moonacre*, Gabor Csupo, 2009)  
*Cœur d'encre* (*Inkheart*, Iain Softley, 2009)  
*Alice au pays des merveilles* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010)  
*Fée malgré lui* (*Tooth Fairy*, Michael Lembeck, 2010)  
*Arthur et la guerre des deux mondes* (Luc Besson, 2010)  
*L'apprenti sorcier* (*The Sorcerer's apprentice*, Jon Turteltaub, 2010)  
*Shrek 4* (Mike Mitchell, 2010)  
*Nanny McPhee 2* (Susanne White, 2010)  
*Prince of Persia : les sables du temps* (*Prince of Persia : The Sand of Time*, Mike Newell, 2010)

## HEROIC FANTASY ou MYTH FANTASY

**Les univers de la narration sont inspirés de mythes et les personnages et leurs sociétés ont des pouvoirs surnaturels et innés que n'a pas le spectateur.**

*Kull le Conquérant (Kull the Conqueror, John Nicolella, 1996)*

*Donjons et dragons (Dungeons and Dragons, Courtney Solomon, 2000)*

*Le Seigneur des anneaux : La Communauté de l'Anneau (The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001)*

*Harry Potter à l'école des sorciers (Harry Potter and the Philosopher's stone, Chris Columbus, 2001)*

*Star Wars, Episode II : L'Attaque des Clones (Star Wars, épisode II : Attack of the Clones, George Lucas, 2002)*

*Blade II (Guillermo Del Toro, 2002)*

*Harry Potter et la Chambre des Secrets (Harry Potter and the Chamber of Secrets, Chris Columbus, 2002)*

*Le Seigneur des Anneaux : Les deux tours (The Lord of the Rings : The Two Towers, Peter Jackson, 2002)*

*Le Roi Scorpion (The Scorpion King, Chuck Russell, 2002)*

*Underworld (Len Wiseman, 2003)*

*La ligue des gentlemen extraordinaires (The League of Extraordinary Gentlemen, Stephen Norrington, 2003)*

*Pirates des Caraïbes : La malédiction du Black Pearl (Pirates of the Caribbean : The Curse of the Black Pearl, Gore Verbinski, 2003)*

*Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi (The Lord of the Rings : The Return of the King, Peter Jackson, 2003)*

*Van Helsing (Stephen Sommers, 2004)*

*Hellboy (Guillermo Del Toro, 2004)*

*Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Alfonso Cuarón, 2004)*

*Blade : Trinity (David S. Goyer, 2004)*

*Star Wars, Episode III : La Revanche des Sith (Star Wars, Episode III : Revenge of the Sith, George Lucas, 2005)*

*Harry Potter et la Coupe de Feu (Harry Potter and the Goblet of Fire, Mike Newell, 2005)*

*Le Monde de Narnia : le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire magique (The Chronicles of Narnia : The Lion, the Witch and the Wardrobe, Andrew Adamson, 2005)*

*Underworld 2 : Evolution (Len Wiseman, 2006)*

*Pirates des Caraïbes II : Le secret du coffre maudit (Pirates of Caribbean : Dead man's Chest, Gore Verbinski, 2006)*

*Eragon (Stefen Fangmeier, 2006)*

*The Fountain (Darren Aronofsky, 2006)*

*Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde (Pirates of Caribbean : At World's end, Gore Verbinski, 2007)*

*Harry Potter et l'ordre du Phénix (Harry Potter and the Order of the Phoenix, David Yates, 2007)*

*La Légende de Beowulf (Beowulf, Robert Zemeckis, 2007)*

*À la croisée des mondes : la Boussole d'or (His Dark Materials : The Golden Compass, Chris Weitz, 2007)*

*Hellboy II : Les Légions d'or maudites (Hellboy II : The Golden Army, Guillermo Del Toro, 2008)*  
*Le Monde de Narnia : Prince Caspian (Prince Caspian, Andrew Adamson, 2008)*  
*Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé (Harry Potter and the Half-Blood Prince, David Yates, 2009)*  
*Underworld 3 : Le soulèvement des Lycans (Underworld : Rise of the Lycans, Patrick Tatopoulos, 2009)*  
*Percy Jackson : Le voleur de foudre (Percy Jackson : The Lightning Thief, Chris Columbus, 2010)*  
*Le Choc des Titans (Clash of the Titans, Louis Leterrier, 2010)*  
*Le Dernier Maître de l'air (The Last Airbender, M. Night Shyamalan, 2010)*  
*Harry Potter et les reliques de la mort (Partie 1) (Harry Potter and the Deathly Hallows, David Yates, 2010)*  
*Le Monde de Narnia : l'Odyssée du Passeur d'Aurore (The Voyage of the Dawn Treader, Michael Apted, 2010)*



## b- Le trait commun des effets numériques

Les films que nous nous proposons d'étudier ont ainsi en commun d'être des films de *fantasy* et d'utiliser surtout d'effets spéciaux numériques, effets apparus ces vingt dernières années. Cette évolution technique a modifié le mode de composition des récits de fictions imaginaires au cinéma tout en se référant à des modes de réception filmique non nécessairement cinématographiques. L'imagerie numérique servait à réaliser des trucages visuels en postproduction sur la base d'images tournées et retouchées à la fin des années 1980 et au début des années 1990. Mais bientôt les images de synthèse s'ajoutent aux images du cinéma d'animation traditionnel.

Les premiers longs-métrages à composer avec celles-ci sont ceux des Studios *Disney* : *La Belle et la Bête* (*The Beauty and the Beast*, Gary Trousdale et Kirk Wise 1991) et *Aladdin* (John Musker et Ron Clements, 1992). Ces deux films comportent des séquences en images de synthèses composant surtout des décors et un espace qu'une fluidité de mouvements de caméra sans précédent peut explorer offrant des images dignes d'un cinéma dynamique (d'un *ride*). *Aladdin* présente même un personnage presque complètement en image de synthèse, le tapis volant, interagissant avec les personnages animés traditionnellement. Cette innovation redouble ainsi un effet spécial bien connu dans lequel excelle les studios *Disney*, celui d'insertion d'une séquence animée au sein d'un film en prise réelle par superposition des pellicules comme dans *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964).

Mais une étape supplémentaire est franchie en 1996 avec la diffusion du film *Toys Story* de John Lasseter, intégralement composé d'images de synthèse par les Studios *Pixar*, rachetés un peu auparavant par les studios *Disney*. Comme son titre l'indique, le film est une histoire de jouets, version moderne *Du Vaillant Petit Soldat de Plomb* d'Andersen, dans laquelle se développe une réflexion emprunte de nostalgie sur le cinéma et les autres formes de médias audiovisuels par rapport à la nouvelle image qui semble autonome et n'a plus besoin du temps du tournage, ni de la réception humaine mais pourrait exister pour elle-même. Cette nostalgie s'exprime par des citations d'autres films du cinéma américain, par exemple *Toy Story* et *Toy Story 2* (1999), nous montrent des jouets qui croient être les personnages qu'ils représentent des héros de western (un pseudo John Wayne) ou de films de science-fiction (un pseudo Bruce Willis) et récitent des répliques-types de ce genre de film. De même l'adoption de

configurations méta-filmiques absurdes dans un film d'animation, comme le bêtisier et surtout le refus de représenter le vivant, sinon, sur le mode de la caricature anthropomorphique comme le faisaient les anciens cartoonistes avec les fourmis de *Mille et une pattes* (*Bug's life*, 1998) ou les rats de *Ratatouille* (2007), font référence à l'image cinématographique passée et à l'histoire de ses récits de fiction.

Parallèlement les studios *Dreamworks SKG* produisent la trilogie des films en images de synthèse *Shreck* (1999 à 2007) qui prend l'univers du conte pour thème sur le mode de la parodie. Le spectateur est comme devant un programme informatique qui a un bug et déverse un flot de citations d'autres œuvres filmiques ou adopte les configurations de séries télévisuelles et autres films amateurs diffusés sur *Youtube*. Par exemple, le rapport des rôles entre le Sujet et l'Opposant s'inverse : le Prince charmant devient le méchant, l'Ogre devient le gentil... En confrontant l'univers médiéval féerique à celui de la presse *people* hollywoodienne, la franchise s'assure également des ruptures de tons cocasses dignes des parodies de Tex Avery ou de Chuck Jones pour la *MGM* et la *Warner*.

Ces films gardent néanmoins un graphisme proche du dessin traditionnel, à partir desquels ils travaillent, n'osant pas exploiter le potentiel d'imitation de la réalité virtuelle directement sur les acteurs par *Motion Capture* et modélisation de leurs photos, comme le fait déjà le jeu vidéo à la même époque. C'est sans doute pour cette raison que le premier film en image de synthèse, à adopter cette technique est l'adaptation d'un jeu vidéo *Final Fantasy* (2001) réalisé par le japonais Sakagachi Hinorobu pour la Columbia, qui raconte l'histoire des derniers hommes faces à des extraterrestres fantomatiques. Son échec au box office explique que ce mode de production hybride qui ne trouve pas encore son public ne fut pas réitéré sur grand écran. Notons toutefois l'exception de Robert Zemeckis qui paraît renouveler son style avec cette nouvelle imagerie au service de récits merveilleux. Avec *Le Pôle Express* (*The Polar*, 2003), il met en image le conte de Noël *Boréal-express* de Chris Van Allsburg, et *La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2007) qui est interdit en salle aux moins de 16 ans et visible en trois dimensions dans certaines salles. Il s'agit de l'adaptation du poème épique anglo-saxon narrant les exploits, la gloire et la chute du héros médiéval anglo-saxon belliqueux et vantard, Beowulf, au moment où l'Europe passait des valeurs païennes aux valeurs judéo-chrétiennes.

### c- La contamination numérique du cinéma en prise réelle

Cette évolution synthétique rétroagit sur les productions filmiques plus traditionnelles qui ne se contentent plus simplement de retoucher les images en postproduction, mais introduisent des séquences entières d'animations numériques. Celles-ci offrent non seulement dans l'image l'incrustation de créatures imaginaires à côté d'acteurs réels, mais également la possibilité de réaliser des plans séquences au découpage extrêmement complexe de par ses variations d'échelles et d'angles de prise de vue dans une durée simple non montée. *La Menace fantôme* (*The Phantom Menace*, 1999) premier épisode de seconde trilogie *Star Wars* innove en ce sens que le tournage a été réalisé intégralement (peu ou prou) avec un *blue screen* en studio, ce qui renforce le caractère virtuel de l'interprétation des acteurs jouant tant bien que mal avec des simulations d'interlocuteurs ou des acteurs affublés de collants à balles de ping-pong pour la *motion capture*. Le tournage n'a de sens qu'audiovisuel, c'est-à-dire en vue de la postproduction qui permet à l'image virtuelle de se venger du réel<sup>168</sup>.

À cet égard les films de Peter Jackson sont ceux qui manient avec le plus de maestria cette nouvelle technique. La trilogie du *Seigneur des Anneaux* (*The Lord of the Rings*) est en une parfaite démonstration. La bataille finale du *Retour du Roi* (*The Return of the King*, 2004) sort la narration du *complexe de Fabrice Del Dongo* à la bataille de Waterloo dans *La Chartreuse de Parme* de Stendhal. La séquence nous fait passer des sabots des chevaux dans la plaine au vol des dragons au-dessus de la cité, le tout dans le tumulte du conflit, la caméra s'attachant à un personnage et l'abandonnant en cours de route pour filmer l'action du groupe, puis le ressaisir par la suite. Peter Jackson fait une démonstration du *montage organique* de Griffith sans montage, avec ses allers-retours continus de l'individuel au collectif. Les mouvements de « caméra » sont tout à la fois aériens et terrestres, et nous font passer du plan microscopique au macroscopique

---

<sup>168</sup> Cependant, étonnamment cet ensemble de films de par le versant tragique de l'intrigue n'est pas sans offrir des configurations méta-filmiques mettant en exergue le nouveau statut de l'image cinématographique et le rôle qu'a joué la première trilogie dans sa mise en crise. Démarche notable par ce que le journaliste américain Bill Khron a appelé *l'inversion des signes*. *L'Attaque des clones* (*The Attack of the Clones*, 2002) est un film qui offre une mise en abîme à propos de la nouvelle image que nous sommes en train de contempler insistant sur l'oubli total de la question de la référence de l'image virtuelle allant de pair avec sa prolifération instantanée et infinie et sa propension à assimiler toute image antérieure à elle. Cette propension se confirme puisque *La Guerre des Clones* (*The Clone Wars*, 2008) est entièrement en image de synthèse.

donnant au spectateur un accès à l'espace visible comme totalité maîtrisée sous tous les angles et présentée par un narrateur démiurge partout et nulle part.

Jamais, jusqu'à présent, les effets spéciaux dans l'image n'avaient semblé aussi véridiques et les possibilités de monstrations aussi déliées des conditions concrètes de tournage. En ce sens, de nombreux critiques reprochèrent au remake de *King Kong* (2005) du même Peter Jackson d'avoir perdu en poésie par rapport à l'original. En modélisant un véritable gorille, ce film nous montre un animal gigantesque quand la première version nous montrait un monstre. Nous pourrions objecter que certains spectateurs du *King Kong* de Merian Cooper et de Ernest Schœdsack de 1933, croyaient peut-être voir un gorille et non directement un monstre métaphorique de la crise économique et de la montée du fascisme. En ce sens, il se fièrent autant à l'animation image par image et aux maquettes pour voir la créature escalader l'*Empire State Building* que le spectateur contemporain se fie au fond bleu et à l'incrustation pour voir la même séquence.

Pour cette raison, il nous paraît indispensable d'interroger la dimension poétique et esthétique des effets spéciaux (et particulièrement les effets spéciaux numériques) de ces films pour comprendre la nature du dépaysement qu'ils offrent. Néanmoins, nous ne pensons pas que la qualité du dépaysement soit nécessairement inhérente au seul mode de composition et à la technique narrative voire optique et sonore du ou des auteurs. De fait, il ne dépend pas moins du mode et du contexte de réception par le spectateur, et particulièrement de la possibilité qui lui est donnée d'adopter un regard rétrospectif sur l'œuvre, de réfléchir sur sa propre lecture. Ainsi il n'est pas impossible qu'en dépit du réalisme de ses effets numériques, un spectateur averti puisse appréhender le *remake* de Peter Jackson de la même manière que les spectateurs contemporains de la première version tout en comprenant la monstruosité de la bête d'une autre manière. Autre manière l'amenant à réfléchir sur le jeu de distance et proximité entre les deux versions et également entre les images d'aujourd'hui et celle d'hier.

## Seconde Partie : *Les effets de merveilleux*

*« Du reste, même quand il n'y a pas l'ombre de truquage dans les films, il en existe. C'est l'arsenal secret de la peinture et de la poésie. Un mauvais film, c'est comme un poète inculte qui se contenterait de raconter une histoire en vers (sans rien de ce qui fait qu'un poème est un poème). »<sup>169</sup>*

Jean Cocteau

---

<sup>169</sup> Cf. Jean Cocteau et André Fraigneau, *Entretiens sur le Cinématographe*, Editions du Rocher, 2003, p. 84.

La définition de notre objet d'étude nous a amené à constater que le trait de composition et de réception récurrent des films de *fantasy* est le recours à des effets spéciaux particuliers que nous pouvons qualifier d'*effets de merveilleux*. Ceux-ci nous offrent confirmation que l'action de l'intrigue se passe dans un univers imaginaire, un monde différent de celui dans lequel évoluent spectateur et auteur avec des personnages aux pouvoirs et émotions excédant les leurs. Néanmoins, nous avons vu que cette expression d'« *effet spécial* » a une signification cinématographique, et plus généralement audiovisuelle, qui n'est pas nécessairement coextensive à l'usage qu'en fait le récit de fiction, voire le genre particulier qui nous intéresse. Tout effet spécial n'est pas obligatoirement un effet de merveilleux. L'expression « *effet spécial* » apparaît d'ailleurs, pour la première fois au cinéma dans le générique de *Au Service de la gloire* (Raoul Walsh, 1926) pour créditer l'équipe de techniciens, principalement des artificiers, qui ont contribué au tournage de ce film de guerre.

Avant de définir l'effet de merveilleux, nous devons donc définir l'effet spécial. Ce faisant nous aurons à éviter deux écueils complémentaires qui rendent cette notion malaisée à connaître. Nous tâcherons de dépasser un dualisme récurrent conditionnant l'analyse des effets spéciaux opposant *effet spécial* sémiotique et *trucage* technique, dualisme hérité de l'opposition au théâtre du *truc* et de la *machinerie*. Nous nous efforcerons d'analyser les effets spéciaux selon une voie médiane en considérant ceux-ci selon trois axes : technique, sémiotique et poétique.

L'expression *effet spécial* est malaisée à définir car elle recouvre deux réalités apparemment opposées à savoir celle de la technique et celle de la sémiotique. Cela étant, notre analyse doit se garder de deux écueils complémentaires. D'une part traiter l'effet spécial comme un fait objectif relatif aux progrès mécaniques, électroniques et informatiques comme à la division des tâches dans le processus de production d'un film sans tenir compte de son intelligibilité, c'est-à-dire de la valeur du procédé dans l'économie du texte. D'autre part n'en retenir qu'une valeur sémiotique et courir le risque d'assimiler tout type d'expression cinématographique à un effet spécial.

Le premier de ces écueils réduit l'effet spécial à un fait technique, en le situant dans l'ordre de la production d'un objet de consommation répondant à des impératifs d'illusion que l'on retrouve dans d'autres médias d'expression (comme en peinture ou au théâtre). Ce premier mode d'analyse que nous avons nommé *passion du making of* risque, en effet, de se perdre dans une énumération de techniques hétéroclites (la

confection de décors, les maquillages, le *matte painting*...) sans réussir à établir des critères de division et de regroupement pertinents de celles-ci.

Le second de ces écueils consisterait en l'excès inverse, d'autant plus favorisé par la facilité de manipulation de l'image qu'offre le potentiel des trucages numériques. Il s'agit de ne considérer l'effet spécial que comme un phénomène linguistique, un certain fait de syntaxe. Nous montrerons qu'une telle analyse nous amène à considérer le cinéma lui-même comme un vaste effet spécial auquel nous nous sommes petit à petit habitué et qui passe, à présent, inaperçu. Or le problème est que, dans ce cas, plus rien n'est déterminé comme effet spécial, puisqu'il se confond alors avec le fait du caractère conventionnel de la syntaxe cinématographique à moins de supposer une autre méthode d'approche présupposée par l'analyse structurale elle-même.

Dans un premier moment, nous relèverons les difficultés soulevées par la définition de l'effet spécial en général. L'effet spécial est-il un phénomène technique s'apparentant aux autres techniques d'illusion en vigueur dans les autres arts ? Pour résoudre ce problème nous nous interrogerons alors sur la différence qui existe entre l'usage et la réception de ces techniques au cinéma et celles en vigueur dans les autres matières d'expression. Différence qui impose un niveau cinégénique déterminé au déploiement de techniques pourtant semblables.

Dans un second moment, nous commenterons la division sémiologique qu'opère Christian Metz entre trois types d'effet : les *effets perceptibles*, les *effets imperceptibles* et les *effets invisibles*. Nous montrerons comment cette trinité ne peut être comprise que grâce au présupposé psychologique et social de *la machination avouée* et par une définition de l'image cinématographique comme *trace*.

Enfin en s'inspirant de l'expression inventée par Jean Cocteau de *merveilleux direct* nous tâcherons de déterminer les éléments d'une poétique des effets spéciaux, permettant de dépasser la dichotomie du truc et de la machinerie en nous penchant tout particulièrement sur la formule-type du *truc* méliésien : « X rencontre Y dans un espace Z. ». Nous empruntons cette formule à l'article de Réjane-Hamus Vallée, « Pour une archéologie des effets spéciaux » qui y voit la synthèse de trois effets fondamentaux à la production de tout effet spécial mais également à l'usage poétique du langage cinématographique.<sup>170</sup>

---

<sup>170</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée in « Pour une archéologie des effets spéciaux », *Ciném'action* n°102, 1<sup>er</sup> semestre 2002.

# I- La passion des *making of*

L'expression *effet spécial* désigne ordinairement une réalité produite par une activité technique. On l'assimile alors indifféremment au truc, au trucage ou à la machinerie. L'expression désigne un moyen de tromper qui n'est pas nécessairement cinématographique. D'ailleurs le terme *truc* lui-même, est issu du théâtre. La majeure partie des trucages utilisés au cinéma a été intégrée dans ce nouveau média à partir de procédés déjà découverts par le biais d'autres modes d'expression. On les nomme alors des *procédés pro-filmiques* : ils sont utilisés avant et pendant le tournage. Un trucage désigne communément un ensemble de procédés clairement ordonnés par lesquels quelqu'un donne l'illusion – illusion de nature principalement auditive et visuelle au cinéma – de la présence ou de l'absence d'au moins un objet, d'actions, de propriétés physiques (sonores ou visuelles) de personnages, d'un milieu, illusion donnée à une autre personne. Cette définition rejoint peu ou prou celle qu'énonce Pierre Hermadinquer qui précise que cet ensemble de techniques consiste à « *créer des illusions d'action ou simuler des événements trop difficiles à filmer directement pour des raisons de sécurité, de possibilités pratiques ou de prix de revient.* »<sup>171</sup>

## 1- Un phénomène technique

Les trucs firent florès peu avant l'émergence du cinéma, au XIX<sup>ème</sup> siècle, notamment avec la figure de l'illusionniste et concepteur d'automates Robert-Houdin. Ils s'inscrivaient dans des spectacles de cirque, de cabaret et de music-hall, mais également dans les tours de forains où étaient brassés des stéréotypes exotiques, des exhibitions de monstres de foire (les *freaks* dans les pays anglo-saxons) et des démonstrations de prouesses pyrotechniques. Cette tradition des fêtes foraines (*fun fair*) et du music-hall est elle-même héritière des arts des machineries et des décors de théâtre – notamment à

---

<sup>171</sup> Cf. Pierre Hermadinquer, *Techniques des effets spéciaux pour le film et la vidéo*, Editions Dujarric, 1993, p. 5.



la fin du XVI<sup>ème</sup> siècle et au début du XVII<sup>ème</sup> siècle à l'époque du baroque espagnol et anglo-saxon – comme de ceux des acrobates et des danseurs de corde. Dans son ouvrage *Effets spéciaux : un siècle d'histoires*, Pascal Pinteau va jusqu'à affirmer que les premiers effets spéciaux sont les peintures rupestres de la grotte d'Altamira en Espagne où les représentations jouent avec les reliefs de la pierre, et figurent un cheval à huit pattes pour nous donner l'illusion du galop<sup>172</sup>.

Plus précisément, en tant que réalité technique, l'effet spécial intervient dans la réalisation d'un film en raison des contraintes budgétaires de la production, des nécessités imposées par les conditions réelles du tournage et des progrès techniques périphériques – non spécifiquement cinématographiques. Pour arriver à créer une représentation valant comme quasi-présence ou quasi-absence, le technicien doit connaître les lois objectives qui structurent la perception de celui auquel il s'adresse, les lois phénoménales. Cette connaissance lui permet de déformer la matière de son œuvre à cet effet, en définissant les règles générales d'un savoir-faire pour obtenir au mieux la créance de son public. Par exemple grâce à ses connaissances en optique et par des jeux de miroirs, le directeur de photographie, Eugen Schüfftan a inventé un processus de rétro-projection grâce auquel il est parvenu à insérer des images de personnages miniaturisés dans les maquettes d'Erich Kettelhut et à cacher les défauts de celles-ci, dans *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). La plupart de ces savoir-faire empruntent à divers arts antérieurs au cinéma – voire à des arts non esthétiques, à des arts mercantiles pourrait-on dire en adoptant la terminologie classique de Kant<sup>173</sup> – et qui collaborent entre eux pour composer des récits via ce média.

Un film quelconque, en lui-même, suppose déjà une division industrielle des tâches et la coordination générale de plusieurs techniciens. Mais à plus forte raison, un seul effet visuel ou sonore du septième art qui paraît simple sur l'écran, et dont le mode de production passe inaperçu, est le plus souvent (jusqu'à présent) le résultat de l'entraide de plusieurs individus encore plus spécialisés comme le révèle la majorité des génériques des films de notre corpus. Toute réalisation d'effets spéciaux au cinéma suppose ainsi la coordination d'au moins trois types de connaissances et de savoir-faire distincts :

---

<sup>172</sup> Cf. Pascal Pinteau, *Effet Spéciaux. Un siècle d'histoires*, Editions Minerva, 2003.

<sup>173</sup> Cf. Kant, *Critique de la Faculté de juger*, op. cit.

- La connaissance et la maîtrise de la cinégénie (photographie et mouvement).
- La connaissance et la maîtrise de la scénographie.
- La connaissance et la maîtrise de techniques non spécifiquement cinématographiques (conception de maquettes, maquillage...) voire non spécifiquement esthétiques.

Nous pouvons, toutefois, nuancer le constat d'une spécialisation croissante des intervenants dans la chaîne de production d'une œuvre filmique. D'une part, ce mode de fabrication industriel a été contesté depuis la Seconde Guerre Mondiale (au moins en théorie) notamment par des cinéastes et producteurs se réclamant de la *politique des auteurs* en France. Cette contestation peut s'expliquer historiquement par l'influence esthétique jouée par le type de réalisation italienne néoréaliste de l'immédiat après-guerre, et par des conditions économiques et techniques favorables comme la création du CNC à partir de 1958 et l'allègement du matériel de tournage. D'autre part, l'arrivée du numérique a réduit le nombre d'intervenants le long de la chaîne de productions des effets spéciaux – qui n'en demeurent pas moins les fruits d'un travail d'équipe.

Concernant les films que nous étudions, pour donner l'illusion d'un paysage ou d'un édifice impossible à réaliser pour des raisons techniques évidentes lors du tournage, les techniciens usent de la technique du fond bleu devant lequel le réalisateur fera jouer ses interprètes. Ainsi les steppes désolées du Mordor, dont l'air est censément saturé de soufre, et les flans de la Montagne du Destin où coulent des torrents de laves de part et d'autres de Sam (Sean Austin) et Frodon (Elijah Wood) isolés sur un rocher dans *Le Retour du roi* (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2003) sont des décors reconstitués au moyen de fonds bleus. De même le palais en chocolat du Sultan construit par Willy Wonka (Johnny Depp) dans *Charlie et la chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005), est, pour des raisons budgétaires et matérielles obviées, également un fond bleu. Cette technique est une réactualisation informatique de la peinture sur cache (ou *matte painting*) que l'on retrouve, par exemple, dans *Le Magicien d'Oz* (*The Wizzard of Oz*, Victor Fleming, 1939) où la plaine découvre la cité d'Émeraude à Dorothée et ses trois compagnons. La cité est une peinture ajoutée en fond de champ. Celle-ci joue sur la perspective pour faire interagir le décor artificiel avec les personnages au premier plan, dont les actions furent enregistrées durant une première prise. Or les principes optiques de l'interaction des divers niveaux du cadre, et des

rappports spatiaux des objets dans le champ sont les mêmes que ceux des trompe-l'œil et de la perspective dont on trouve les règles dès la Renaissance dans l'art de la peinture dans les traités sur les proportions de Dürer.

Il en va de même aussi du maquillage emprunté aux arts de la scène : les jeux des nuances de couleur de peau (grâce aux fards, fonds de teints et crayons gras) illustrent souvent divers caractères moraux et les divers postiches (perruques, fausses barbes ou bosses) permettent de transformer les corps des acteurs de manière monstrueuse. L'un des premiers techniciens qualifié dans un générique cinématographique de maquilleur, dans *La Crise* (*Crisis*, 1916), est d'ailleurs un homme de théâtre, Cecil Holland. Ses prouesses artistiques lui valurent le surnom d'« homme aux mille visages » qu'il cédera au cours des années 1920 à Lon Chaney. Afin de déformer les traits des visages et les silhouettes, les techniques cosmétiques, emploient également des connaissances et des matériaux en usage dans la médecine comme dans la prothèse et empruntent des découvertes à des industries sans aucun rapport immédiat avec l'industrie du divertissement. Ainsi John Chambers, le maquilleur qui reçut l'Oscar des meilleurs effets spéciaux en 1968 pour son travail dans *La Planète des singes* de Franklin J. Schaffner était lui-même prothésiste dentaire. Déjà dès les années 1920, Lon Chaney se grimaait au moyen de pansements de nitrocellulose (soit un mélange de produits médicaux éther, coton-poudre et alcool) afin de donner à sa peau un aspect parcheminé. De même, la découverte de la mousse de latex qui rendra possible une révolution dans le domaine du maquillage à partir 1939, est le fait des usines de pneumatiques *Dunlop*.

Nous retrouvons également les jeux de réflexions et de trappes empruntés aux arts de prestidigitation, ainsi que des procédés d'illusion photographique (la retouche, les jeux d'exposition...). Plus récemment encore, avec l'avènement de l'image numérique, les chaînes de production traditionnelles des médias cinématographiques et télévisuels ont fait appel à des ingénieurs en informatique pour pouvoir incruster des éléments numériques en deux dimensions voire en trois dimensions dans une image. Les premiers effets numériques ont été ainsi obtenus à partir de programmes servant à aiguiller les avions dans les tours de contrôle civiles et militaires, et de calculateurs comme le *Cray XMP/48* dont la fonction était de piloter des centrales nucléaires<sup>174</sup>.

---

<sup>174</sup> Cf. Pascal Pinteau, *Les Effets spéciaux. Un siècle d'histoire*, op.cit. p. 256.

## 2- Le *making of*

Corrélativement à la définition de l'effet spécial comme processus physique et instrumental (quant à sa production), nous nommerons *passionné de making of* celui qui aborde les effets spéciaux selon cet angle exclusivement technique. Cet aficionado n'est donc pas nécessairement un cinéphile, dans la mesure où le terme de *truc* n'est pas propre au cinéma et se retrouve à la convergence de plusieurs matières d'expression<sup>175</sup>. Il s'attache davantage à élucider le *comment* de la représentation visuelle et sonore et sa propension à susciter une illusion perceptive, plutôt qu'à sa fonction narrative dans l'économie de l'intrigue. Il s'agit alors d'une explication objective (quoique vulgarisée la plupart du temps) des lois physiques, chimiques voire informatiques des phases d'élaboration des « *miracles* » auxquels assistent les spectateurs.

Le point de vue du *making of* étudie une prouesse technologique qui l'intéresse parce qu'elle crée une quasi-perception assez crédible dont les moyens de réalisation passent inaperçus. Ce type d'analyse est celui adopté par des magazines comme *SFX* et *Cinefex* de nos jours. Il remonte, en France, s'il faut en croire Réjane Hamus-Vallée, à l'année 1907 lorsque Méliès confia quelques secrets de tournage à *L'Annuaire de la photographie*<sup>176</sup>. Ce mode d'explication se retrouve également pour le corpus de films qui nous intéressent, dans les séquences documentaires de *making of* qui constituent les séquences supplémentaires obligées de toute édition *DVD* qui se respecte. Ceux-ci nous livrent les secrets de fabrication d'un produit de consommation perceptif, les coulisses du tournage.

---

<sup>175</sup> C'est d'ailleurs cet exotisme de l'effet spécial, ce caractère hétérogène qui donne l'impression que le langage cinématographique se transcende, comme avec le recours à l'animation image par image et surtout avec le numérique.

<sup>176</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée, « Quand les réalisateurs parlent d'effets spéciaux : dire ou ne pas dire, telle est la question », *CinémAction*, n°102, 1<sup>er</sup> semestre 2002.

## a- Une explication démystifiante

Ainsi une compilation de nombreux ouvrages pratiquant ces analyses nous autorise à établir une énumération des divers procédés techniques en vigueur dans la production d'effets spéciaux, comme nous le ferons dans la sous-partie suivante. Cette énumération nous permettra d'établir un premier type de classification prenant en compte les énoncés des génériques, et donc la division des opérations supposée par le mode de fabrication du produit filmique. Cette classification distingue et regroupe les diverses tâches selon une relation de succession chronologique le long de la chaîne de production de l'œuvre selon le modèle trinitaire présenté par Maurice Bessy : effets optiques, effets de laboratoire et effets spéciaux (ou mécaniques)<sup>177</sup>.

L'un des avantages manifeste de cette division et de cet angle d'attaque est qu'ils nous dispensent de tout jugement esthétique normatif sur les films étudiés, dans la mesure où nous nous contentons de décomposer un fait technique constaté. Ainsi ne s'attache-t-on nullement à évaluer la qualité des œuvres dans lesquelles ces artifices sont déployés, ni s'ils sont convenablement employés dans la structure du texte filmique. De la sorte, nous éviterions l'écueil des préjugés esthétiques propres à une culture déterminée, à une structure d'attente et d'exigence traditionnelle et inconsciente de la part des récepteurs. Au mieux, ce type d'explication critique-t-elle l'efficacité de l'illusion perceptive, la pertinence du rapport entre les moyens utilisés et la fin obtenue, le rendu sur l'écran afin de distinguer les effets de bonne et de mauvaise facture, les effets convaincants et les effets éculés. Toutefois, la neutralité de ce mode d'explication, exclusivement technique, des effets spéciaux peut être sujet à caution. Les contenus de ces révélations sont très variables, car dépendent en grande partie du pôle émetteur de ceux-ci et du contexte d'énonciation desdites révélations.

Ces analyses font, dans le meilleur des cas, montre d'un souci de démystification voire de mise à disposition démocratique d'éléments tenus cachés par les auteurs, en vue d'encourager le *do it yourself* de son récepteur. Comme nous venons de le faire avec le bref synoptique précédent, ce type d'explication technique est également historique. Il met souvent en exergue l'origine (souvent extérieure au seul monde du cinéma) de ces pratiques. Ce faisant le procès opératoire présent est comparé avec des pratiques antérieures dont le but était de produire le même effet au cinéma, et il est aussi mis en

---

<sup>177</sup> Cf. Maurice Bessy, *Les Trucages au cinéma*, Editions Prisma, 1951.

rapport avec des techniques semblables en usage dans la vie quotidienne. Cette dernière mise en rapport suggère au lecteur la possibilité de détourner des objets non cinématographiques pour leur donner un usage esthétique, elle peut être considérée comme un encouragement à la création. Une espèce de *Sapere aude!* libérateur et généreux anime ce type d'analyse. Cependant, cet encouragement et cette aspiration à l'éclaircissement ne sont pas sans contreparties.

## b- Un outil promotionnel

Effectivement, la logique des *making of* n'est pas seulement pédagogique, mais elle est aussi, pour une bonne part, largement promotionnelle. Le *making of* a une fonction publicitaire qui incite les spectateurs à aller se faire tromper en éprouvant de nouvelles technologies à la pointe du progrès. La transmission des « secrets de cuisine » est donc savamment dosée par le locuteur que ce dernier soit l'auteur ou la maison de production du film (s'agissant des *making of* sur support DVD) ou qu'il soit un journaliste « indépendant ». Dans ce dernier cas, un impératif pragmatique dans l'écriture et la présentation de son article bride l'aspiration au dévoilement du journaliste. Les magazines ne peuvent obtenir des photographies, des plans et maquettes ou des interviews des membres de la production, étayant leurs conjectures sur la composition des trucs, sans l'accord des truqueurs – car ceux-ci font breveter leurs procédés la plupart du temps. Et même lorsqu'il propose de faire participer le spectateur à la découverte de l'effet, le journal planifie son reportage sur la base d'un échange de bons procédés avec la production en ce sens qu'il excite et entretient la curiosité des pôles récepteurs plus qu'il ne la calme. Nous pouvons évoquer, le cas du concours lancé par *L'Illustration* en 1933 qui donna lieu à toutes sortes de conjectures des plus extravagantes sur les trucages utilisés par la *RKO* dans *King Kong*. Concours qui n'eut pas tant pour résultat de mettre en lumière le *modus operandi* de Willis O'Brien que d'épaissir le mystère de l'œuvre et d'augmenter, corrélativement, le nombre d'entrées pour ce film et celui du tirage du magazine.

L'explication des techniques de tournage est donc prise dans une logique de la juste mesure du dévoilement, du « ni trop... ni trop peu... », qui est celle d'une logique de séduction où la production laisse voir ce qu'elle veut bien montrer plus qu'elle n'est vue par les spectateurs. En effet, *débiner le truc* comme disait Georges Méliès dans l'article

suscité, c'est déflorer une bonne part du mystère et relativiser le pacte de confiance que l'auteur d'une fiction établit avec son spectateur – pacte de confiance que nous avons vu être excessivement contraignant pour le lecteur concernant les récits de fiction que sont les contes.

### 3- Typologie des techniques d'effets spéciaux

L'analyse des *making of* distingue généralement dix techniques de trucage distinctes :

1. Les maquillages
2. Les maquettes
3. Les animatroniques
4. Le montage
5. Les peintures sur verre (*matte painting*)
6. Le *travelling matte*
7. L'animation image par image
8. La transparence
9. L'image en relief
10. Images numériques et images de synthèse

#### a- Le maquillage

Le maquillage est un moyen de modifier l'aspect du visage ou du corps, voire du visage et du corps, des acteurs ou des êtres vivants<sup>178</sup> d'un film. Sans doute est-ce de tous les trucages (non seulement cinématographique) le plus ancien, si l'on considère l'emploi de produits cosmétiques à des fins rituelles et comme signes de reconnaissance sociale chez les Egyptiens, et l'emploi des masques dans les théâtres grecs et romains de l'Antiquité. D'un point de vue strictement pratique, soit dans son usage le plus commun au théâtre comme au cinéma (mais aussi à la télévision dans n'importe quelle émission),

---

<sup>178</sup> Par exemple, les iguanes de *Voyage au centre de la Terre* (*A Journey at the Center of the Earth*, Henry Levin, 1959) sont affublés de cornes et autres prothèses pour ressembler aux dinosaures régnant dans le cité d'Atlantis.

le maquillage est utilisé pour dissimuler les effets de palissement de la peau et de reflet des éclairages artificiels. Nous redonnons des couleurs à l'interprète pour qu'il n'ait pas le teint blafard et que le spectateur n'aperçoive pas la surexposition nécessaire à la composition d'une bonne image.

Le masque est, quant à lui, la réification du rôle (le *prosopon* grec et la *persona* latine) : ce que je mets devant ce que je suis pour faire porter ma voix en m'adressant et en me montrant aux autres. De ce terme dérive évidemment celui de « personne » qui est l'homme en tant qu'agent plus ou moins libre et conscient, capable de répondre de ses actes et donc d'être honoré ou puni dans le vocabulaire juridique. Le masque est donc ce qui me révèle en tant que tel pour autant qu'il me cache. À cet égard, le film *Persona* (Ingmar Bergman, 1966) respecte parfaitement cette étymologie. En effet, il traite de l'ambiguïté se tissant entre l'interprète et son rôle d'un point de vue strictement cinématographique en offrant une réflexion sur la transparence et l'opacité des gros plans des visages de l'actrice reconnue (Liv Ullmann) et son infirmière (Bibi Andersson) finissent par se confondre.

Cette thématique du masque est proche de celle du monstre, celui dont on ne sait s'il est ou non son personnage, qui est tout entier apparaître. Dans l'analyse qu'il offre de *Freaks* (Tod Browning, 1935), Gilles Deleuze affirme ainsi que le monstre est un masque qui aurait perdu tout support<sup>179</sup>. Il est une fonction physiologique déterminée du corps s'hypostasiant, un exercice organique partiel hypertrophié se répétant pour lui-même et se substituant ainsi au Tout du corps et à l'activité humaine normale de survie et d'équilibre global.

Généralement ces procédés de transformation ont lieu avant le tournage, s'il s'agit d'une prise où l'apparence de l'interprète est stable. Ce qui donne lieu dans tous les *making of* à de profondes réflexions sur le temps de travail des maquilleurs et sur la patience de l'acteur pour s'imprégner de son rôle et entrer dans la peau de son personnage. Ce temps passé à subir les manipulations des maquilleurs est comparé à celui d'une gestation d'où naîtra l'autre identité, celle du rôle, à partir de l'acteur originel. Gestation qui implique douleur et dépossession de soi-même de ce dernier, il doit donner de sa personne pour en investir une autre. Par exemple Lon Chaney ayant conçu lui-même son costume (un corset pesant plus de 20 kilos) et son maquillage de

---

<sup>179</sup> Cf. Deleuze, *L'Image-Temps*, op. cit., p. 97-98.



Quasimodo dans *Notre-Dame de Paris* (Wallace Worsley, 1923) se blessera et gardera un port déformé des années plus tard.

La principale différence entre le maquillage et les costumes théâtraux et cinématographiques est que ceux-là peuvent se permettre d'être grossiers car les acteurs demeurent sur scène et que le regard du spectateur est moins attentif aux détails du fait de sa distance. En revanche, avec les premières fictions cinématographiques apparaît le code du gros plan, d'où la nécessité de concevoir des maquillages plus fins et inventifs mêlant plusieurs matériaux (perruques, celluloïd, collodion, prothèses en latex...) afin de reproduire la texture de la peau, des cheveux et des poils d'une manière cohérente. Comme dans la peinture sur verre, le travail du maquilleur va consister en l'exploitation des possibilités que présentent les traits du visage original de son acteur afin d'intensifier ou d'atténuer sa morphologie en fonction du caractère moral et intime de son personnage et de faire passer inaperçu les composants de la métamorphose instaurée sur cette base. Les années 1920 et 1930 du cinéma hollywoodien connaîtront ainsi quelques grands noms du maquillage comme Holland, Chaney ou Pierce (concepteur de tous les monstres des films de *Universal*).

L'un des avantages manifestes du maquillage au cinéma par rapport au maquillage de théâtre est qu'il offre la possibilité de représenter les diverses étapes d'une métamorphose d'un visage vers un autre tandis que celui en vigueur au théâtre est figé. Il présente ainsi, outre la vraisemblance de la proximité, celle du mouvement du masque grâce à l'illusion de synthèse cinématique qu'offre la caméra qui peut faire passer plusieurs prises discontinues pour un seul et même plan simple. Dans les années 1930-1940 la métamorphose des masques et prothèses en gros plan et très gros plan par fondus enchaînés enregistre souvent de nombreuses phases, très longues à élaborer, pour donner l'illusion d'une continuité dans un temps assez bref sur l'écran. Ainsi Jack Pierce, dans *Le Loup-garou* (*The Wolf Man*, George Waggner, 1941), a-t-il confectionné vingt maquillages différents pour la séquence de transformation du lycanthrope interprété par Lon Chaney Jr. pour seulement six secondes à l'écran. Un autre procédé est utilisé dans *Dr Jekyll et Mr Hyde* (*Doctor Jekyll and Mr Hyde*, Rouben Mamoulian 1931) : le maquilleur Wally Westmore recouvre le visage de Fredric March de plusieurs couches de maquillages de couleurs différentes tandis que le directeur photo, Karl Struss, place successivement divers filtres de couleurs complémentaires aux couleurs du visage pour montrer l'évolution progressive de la transformation du bon docteur.

Mais avec *Le Magicien d'Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939), le maquillage cède le pas aux masques prothétiques en mousse de latex qui constitueront la majorité des effets spéciaux jusque dans les films merveilleux que nous étudions. Ainsi les masques de Jim Carey dans *Le Grinch* (*The Grinch*, Ron Howard, 2000) et de Mike Myers dans *Le Chat Chapeauté* (*The Cat in the Hat*, Bo Welch, 2003) sont des prothèses de mousse de latex qu'ils portèrent durant le tournage quoique certaines finitions furent faites par retouches numériques de l'image en post-production. Le maquilleur du film de Fleming, Allan Dawn (récompensé d'un oscar pour sa performance), conçoit une nouvelle technique grâce à au nouveau matériau dont il dispose. Dans un premier moment, il fait un moule du visage de l'acteur, puis celui-ci lui permet de faire un buste en plâtre de ce dernier. Dès lors, il modèle le visage du double en plâtre pour lui donner l'aspect du personnage à interpréter, moule ce second visage, puis redonne au buste son aspect initial pour poser le second moule dessus et faire couler dans l'interstice le latex liquide préalablement chauffé. L'intérieur du masque épouse alors parfaitement la morphologie du visage de l'acteur, et l'extérieur présente une texture ductile semblable à l'épiderme, sur lequel il peut ensuite rajouter du maquillage.

L'évolution majeure de cette technique lors de ces dernières années est marquée par l'avènement des *masques procéduraux* ou masques numériques. L'acteur ne porte plus d'harnachement qu'il a fallu des heures à confectionner mais un simple maquillage monochrome, des prothèses bleues ou vertes, et un costume moulant d'une couleur unie s'il faut contrefaire son corps. La première apparition du masque procédural date de 1999 avec *La Momie* (*The Mummy*, Rob Cohen), l'acteur interprétant Imhotep (Arnold Vosloo) porte une prothèse sur le visage avec des trous noircis dont le centre contient des diodes lumineuses afin de disposer de repères permettant de coordonner les mouvements de la mâchoire originale et l'animation rajoutée en post-production. Mais la même année une autre étape est franchie puisque le corps entier d'un acteur, Ahmed Best, revêtu d'une tenue noire où sont cousues des balles de tennis, est filmé et modifié en post-production grâce à un logiciel de *motion capture* pour incarner l'extraterrestre Jar Jar Binks dans *La Menace fantôme* (*Star Wars Episode I: Phantom menace*, Georges Lucas, 1999). Cette technique sera surtout utilisée par Richard Taylor fondateur des studios néo-zélandais *Weta Workshop* ainsi que par Peter Jackson pour la création du personnage du hobbit corrompu Gollum – interprété par Andy Serkis. Cette prouesse

technologique leur vaudra l'oscar des meilleurs effets visuels en 2001 et dont nous reparlerons plus longuement en dernière partie.

## b- Les maquettes

Les maquettes (ou pour le moins des *scans* numériques de celles-ci) sont généralement utilisées dans les films que nous nous proposons d'étudier. Elles représentent quatre types d'éléments de décors : des paysages, des environnements urbains (villes, avenues, rues), des édifices (la Tour infernale, la Ziggurat), des moyens de locomotion. Le réalisateur les emploie pour suggérer au spectateur une perception spatiale vraisemblable d'un objet et d'un environnement selon une échelle différente de celle de l'objet qu'il filme actuellement. Il combine la technique de prise en gros plan et de tournage accéléré. L'accélération et le ralentissement de la vitesse de tournage durant la prise puis la projection à vitesse normale constituent l'un des premiers trucs proprement cinématographiques. Il apparaît dès la période primitive et donne l'impression inverse de la vitesse de tournage au spectateur qui voit les mouvements rapidement filmés plus lents et les mouvements lentement filmés plus rapides. C'est un procédé utilisé notamment dans les premiers *slapsticks* des *Keystone Cops* réalisés et produits par Mack Sennett.

La dimension de la maquette dépend de la finesse plus ou moins grande des détails que le technicien apporte à celle-ci selon ce que celle-ci est censée représenter. Le degré de complexité d'agencement des parties nous donnera l'illusion d'une totalité visible plus ou moins homogène. C'est cette variation qui donne l'illusion d'une échelle différente pour la maquette, elle détermine son niveau de vraisemblance. Or celle-ci est également dépendante de la prise et des mouvements de caméra décrivant la représentation. Le spectateur se repère et organise l'espace bidimensionnel du cadre en fonction des divers éléments qui composent le champ. Il est amené à voir ce qui y est montré comme ayant telle dimension plutôt qu'une autre par comparaison avec les autres éléments composant le champ, et dans la mesure où le réalisateur sait composer le cadre grâce à la syntaxe cinématographique que nous avons exposés auparavant. Ainsi le choix des angles de prise de vue (prévalence de la contre-plongée pour suggérer l'immensité d'un château d'un mètre de haut par exemple), le choix l'échelle du plan

(prévalence des faux plans d'ensemble ou de demi-ensemble qui sont des plans-détails avec une *lipstick camera*)...

Cette illusion dépend également d'une fonction prenant en compte les variations de la vitesse de tournage par rapport à celle de la vitesse d'enregistrement des mouvements et du champ visible par la caméra. Ladite fonction peut être formulée dans un langage mathématique répondant à des lois d'optique strictes au même titre que l'impression de profondeur répond aux lois de la perspective en peinture, et que le montage d'un champ contre-champ donne l'impression d'un espace homogène (sans faux raccord) s'il respecte la loi des 180° au cinéma. La loi d'illusion d'échelle est la suivante :  $v=\sqrt{e}$ . Donc une maquette à l'échelle 1/25 devra être filmée 5 fois plus vite que la normale. La projection à vitesse normale, créera une impression d'ampleur corrélative au ralentissement de l'image projetée<sup>180</sup>.

Pour des raisons techniques et budgétaires, les maquettes ne sont pas toujours des miniatures comme le sont celles que construisent les enfants<sup>181</sup>. En effet, la vitesse de tournage étant inversement proportionnelle à la taille de la maquette, plus une maquette est petite, plus la vitesse est grande. De surcroît, la luminosité doit être importante afin que les parties du plan soit clairement visibles. Toutefois cette vitesse corrélée avec les courtes focales de l'objectif font que le plan obtenu perdra également sa profondeur de champ. Pour suppléer à cette carence, les techniciens tâcheront d'avoir recours à d'autres procédés comme la peinture sur verre, les fonds bleus ou des écrans de fumée.

L'usage des maquettes n'est pas exclusivement merveilleux. Elles sont surtout utilisées dans la période muette et durant les années 1930 dans les films de science-fiction – *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) – et, dans la décennie de 1960 à 1970, dans les péplums – *Ben Hur* (William Wyler, 1959) – ou dans les films-catastrophes – *La Tour infernale* (*The Towering Inferno*, John Guillermin, 1974) – dans lesquels elles sont allégrement détruites. Mais pour des raisons de rentabilité, la production rechigne souvent à concevoir des maquettes, la raison principale de leur conception étant leur destruction durant le tournage pour les nécessités de l'intrigue. Une narration incluant

---

<sup>180</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets spéciaux*, Editions Cahiers du Cinéma, 2004.

<sup>181</sup> Par exemple, dans *Le Voyage fantastique* (*Fantastic Voyage*, Richard Fleischer, 1966) le maquettiste du vaisseau miniature le *Nautibus Proteus*, Harper Goff a conçu un vaisseau à taille réelle. D'où l'importance du budget accordé aux effets spéciaux dans cette même production (35 millions de dollars). Idem pour le Colisée de Rome dans *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) qui est une réplique en plâtre de 15, 8 mètres du monument original. Cf. Pascal Pinteau, *Effets Spéciaux, un Siècle d'histoire*, op. cit.

des maquettes révèle souvent le *complexe de Néron* de son ou ses auteurs. Nous reprenons ici une expression employée par Réjane Hamus-Vallée dans un article sur le film *Titanic* (James Cameron, 1997). Elle rapporte ainsi les propos du réalisateur qui admettait avoir éprouvé une grande joie à la reconstitution quasi archéologique de l'environnement et du mobilier du paquebot de 1912, mais une exaltation encore plus grande à mettre en image le passage du temps dans ce qu'il a de plus délétère révélant la contingence même de l'existence humaine à savoir l'avènement de l'accident et la destruction de son décors. Le souci des détails présidant à la confection de celles-ci sert directement le plaisir du spectacle de l'anéantissement dans la prise de vue. Plaisir qui, au-delà de tout point de vue moral, est économiquement contestable car fort dispendieux. Cependant à partir de la fin des années 1970 et au début des années 1980, avec *La Guerre des étoiles* (*Star Wars*, Georges Lucas, 1977) un progrès assez conséquent est fait quant à ce problème du coût de revient des maquettes. Le directeur des effets spéciaux, John Dykstra et le réalisateur ont l'idée de substituer à la prise de la destruction effective des maquettes, la prise d'une explosion superposée sur l'image de la maquette. Problème budgétaire qui, à présent, se pose assez peu dans la mesure où dans la plupart des films que nous étudierons les maquettes font l'objet d'une modélisation numérique en trois dimensions.

Toutefois, en dépit de ce progrès qui autorise à présent un emploi plus libre des maquettes entraînant les délires visuels les plus indigestes, nous pouvons déjà constater que la présence ou non d'un effet spécial ne répond pas simplement à des impératifs techniques, mais aussi économiques et narratifs. C'est l'usage que l'on fait ou non d'une maquette au sein de l'histoire, sa signification dans le contexte du récit, qui déterminera la production à débloquer les fonds pour la fabriquer.

### c- Les automates et animatroniques

Le procédé, non spécifiquement cinématographique, par lequel donner l'illusion visuelle de l'animation d'objets inertes dans un film consiste dans l'emploi d'automates. L'exhibition de ces mécaniques simulant la vie connurent un vif succès dès le XVI<sup>ème</sup> siècle dans les cours des diverses monarchies européennes, puis se popularisera à partir du XIX<sup>ème</sup> siècle dans les spectacles de foire, les machineries des féeries du théâtre du Châtelet et des spectacles de marionnettes comme le *Grand Guignol*. Les automates sont

des objets animés durant le tournage contrairement à l'animation image par image. Leurs mouvements (comme le mouvement de n'importe quel être vivant) sont enregistrés en une prise continue et non à partir de plusieurs prises discontinues jouant sur l'illusion de synthèse cinématique. Dès les années 1940, de nombreux courts-métrages dont les héros étaient des marionnettes entrant en relation avec des dessins animés ou des êtres réels voient le jour, devant la caméra du réalisateur tchèque Karel Zeman avec *Rêve de Noël* (*Vanocni Sèn*, 1946), *Le Trésor de l'île aux oiseaux* (*Poklad Ptaciho Ostrova*, 1953) ou *Voyage dans la Préhistoire* (*Cesta do Praveku*, 1955). La technique des automates se perfectionne à partir des années 1950 non pas sous l'impulsion de la seule industrie cinématographique, mais surtout sous l'impulsion de la création de parcs d'attractions par la *Walt Disney Company* (*Disneyland* et *Disneyworld*). Y sont montrées des animations électroniques dont la contraction *animatronique* finit par entrer dans le vocabulaire des techniciens du septième art comme du monde du spectacle. Le terme *animatronique* désigne des robots androïdes ou zooïdes qui répètent le même engramme cinétique passant, ordinairement, pour un mouvement unique, voire un geste, à l'écran. L'un des premiers emplois d'animatroniques au cinéma sera le fait de l'ingéniosité de Josh Hench et de Josh Meador, de l'obstination du producteur Walt Disney et de l'astuce scénographique de Fleischer. Il est ainsi mobilisé lors de la séquence du combat du Calamar géant et du Nautilus dans l'adaptation du roman de Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers* (1954).

Pour que l'illusion d'un mouvement continu et vivant (et non simplement mécanique et spasmodique) soit efficace les techniciens et réalisateurs doivent s'attacher à dissimuler le plus possible les câbles reliant les machines à leur source d'énergie, de trois façons :

- Par le moyen de jeux de cadrage, d'échelles de plan et d'angles de prise de vue en se servant des codes de l'illusion filmique.
- En concevant des animatroniques téléguidés dont la source d'énergie est contenue dans leur « corps » mais dont la durée de la performance est plus limitée.
- Via un *travelling matte* recouvrant, pendant le tournage, les câbles d'un matériau quelconque d'une couleur déterminée (bleue ou verte) qui permet (au moyen de la tireuse optique autrefois, aujourd'hui, au moyen d'un logiciel de retouche numérique de l'image) de les faire disparaître sur l'image finale.

Ainsi pour dissimuler aux yeux du spectateur l'appareillage de pompes qui animent les tentacules du Calamar Géant, Fleischer a eu l'idée de refaire tourner la séquence en intérieur nuit. Au surplus, il simule les conditions d'une tempête afin que l'attention du spectateur ne se dirige pas sur les détails de fabrication du monstre que l'opacité des eaux déchaînées occulte vraisemblablement.

L'objectif de ce processus étant de donner l'impression que l'animatronique est vivant, il n'est pas rare que les réalisateurs utilisent ceux-ci en gros plan afin que le spectateur puisse contempler le mouvement des diverses parties du corps artificiel ainsi que la manière dont elles sont coordonnées, et qu'ils usent d'un autre procédé pour montrer le mouvement de la totalité du corps dans des plans d'ensemble ou de demi-ensemble. Ainsi l'extra-terrestre de *E.T., l'Extraterrestre (E.T., the Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982)* est-il un automate dans les séquences pathétiques et intimes où il interagit émotionnellement avec Elliott (Henry Thomas), quand son ventre et son doigt s'illuminent. En revanche, il s'agit d'un nain costumé dans les séquences d'action pendant lesquelles le spectateur le voit courir ou marcher de dos et de loin. Il en va de même dans *Gremlins (Joe Dante, 1984)* et *Gremlins 2, la nouvelle Génération (Gremlins 2, the New Batch, Joe Dante, 1990)* dans lesquels, pour les moyens de séquences où des raccords regards et de champ et contrechamp en plans rapprochés voire des gros plans sont requis, mais aussi des plans d'ensemble sont employés des animatroniques. En revanche Dante utilise des animations images par image pour certaines séquences d'action filmées en plan de demi-ensemble.

Dans les films qui nous intéressent ce processus est encore employé pour quelques séquences intimistes comme nous venons de le signaler, mais peu à peu, ils sont remplacés par des effets numériques, plus pratiques et économiques pour les sociétés de production. Les exploits de Ian Wingrove, Brian Smithee et Roy Field, respectivement responsables des effets mécaniques et visuels dans le film *Dark Crystal (Jim Henson et Frank Oz, 1982)* où les seuls « acteurs » sont des automates, ne seront pas réitérés par après. De nos jours, les animatroniques sont davantage utilisés dans les parcs d'attractions et dans les laboratoires de recherche robotique sur l'élaboration d'une intelligence artificielle que lors de tournages de films. En effet, si les infographistes et réalisateurs ont longtemps évité l'usage des images de synthèses en gros plan et leur ont préféré les automates, plus expressifs, aujourd'hui la majeure partie des productions utilisent exclusivement les effets numériques. Auparavant les mémoires des ordinateurs

n'étaient pas assez puissantes pour que les détails qu'exige le niveau de vraisemblance des gros plans de la troisième image soient satisfaisants : les pixels étaient trop grossiers pour que le gros plan soit bien défini. Ce qui n'est plus le cas puisqu'en un mouvement de « caméra » unique, on peut, à présent, passer d'un plan de grand ensemble d'un décors numérique à un très gros plan avec une définition imitant parfaitement le niveau cinématographique traditionnel.

Cependant, comme Burton qui emploie des images de synthèse pour rendre hommage aux techniques d'animation images par images<sup>182</sup>, certains réalisateurs utilisent volontairement des marionnettes et autres costumes automatisés à notre époque. C'est-à-dire qu'ils ont recours à des techniques visiblement éculées pour une réception contemporaine habituée aux effets numériques, techniques qu'ils juxtaposent avec des images de synthèse. C'est le cas des costumes des monstres, et des chouettes géantes, dans l'adaptation du livre pour enfant *Where the Wild Things Are* de Maurice Sendak, *Max et les Maximonstres (Where the Wild Things Are, Spike Jonze, 2009)*. Les parties des visages des monstres sont animées mécaniquement et non pas numériquement, rendant possible une prise sur le vif du jeu des acteurs corroborant le cachet « prise sur le vif » nerveux, voire *live*, des configurations cinématographiques du plan (la caméra portée à l'épaule particulièrement) reflétant le point de vue de l'enfant irascible.

#### d- Le montage

Le montage est un procédé spécifiquement cinématographique qui permet une manipulation du temps de prise par le réalisateur et son monteur afin de générer le temps de projection propre au film. Cette technique permet de transformer le présent vif du tournage et sa durée réelle (visible dans la vitesse des mouvements dans le champ) en le morcelant en divers instantanés puis en le recomposant pour lui donner une nouvelle extension pour le rallonger ou le raccourcir. Nous n'aborderons pas dans ce passage la fameuse question théorique et esthétique de la place du montage dans le langage cinématographique et la controverse, déjà évoquée précédemment entre les partisans d'Eisenstein et ceux de Bazin car nous la traiterons à la fin de cette seconde partie. Nous nous contentons de constater que le montage est un moyen de modifier la perception de l'espace et du temps et donc des mouvements des corps dans le champ

---

<sup>182</sup> Cf. *Infra* p. 294-299.



réel filmé, par manipulation de la caméra et de la pellicule pour déformer ce qui est enregistré.

Cependant nous pouvons déjà relever, en invoquant par anticipation les analyses sémiologiques de Christian Metz, qu'un effet spécial n'est pas simplement un phénomène technique<sup>183</sup>. C'est également une configuration linguistique, un élément de syntaxe original, c'est-à-dire un nouveau mode de composition d'un texte (en l'occurrence filmique) enrichissant les possibilités d'expression et de communication de l'être humain. Et de fait, si le montage *cut* est utilisé dans le cinéma primitif (ou cinéma d'attraction) à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle et au début du XX<sup>ème</sup> siècle, pour exhiber les nouvelles possibilités du média d'expression cinématographique par rapport aux arts antécédents, il va s'intégrer progressivement dans l'économie d'un nouvel art de raconter comme une configuration syntaxique tout à fait banal. De surprenant, le montage deviendra rapidement un élément de ponctuation entre diverses séquences et divers plans qui passera tout à fait inaperçu aux yeux des spectateurs.

La manipulation la plus élémentaire est celle qui est rapportée par la pseudo-anecdote de Georges Méliès dans l'entretien qu'il donna à *L'Annuaire de la photographie* en 1907 et qui lui servit pour la réalisation de son premier court-métrage, *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (1896). Il s'agit de l'arrêt de la caméra filmant un certain sujet et de sa remise en marche alors que le sujet s'est déplacé, entre-temps, dans le champ ou l'a même carrément quitté. La synthèse cinématique à laquelle le montage donne accès, rend ainsi possible un jeu avec les intervalles invisibles (les temps morts) afin de créer une illusion de continuité durative sur l'écran. Néanmoins l'arrêt et la remise en marche de la caméra ne suffisent pas puisque le moteur de celle-ci continuant à tourner un petit peu après son arrêt certains photogrammes sont encore impressionnés quoique voilés. Il est donc nécessaire de traiter une même pellicule en laboratoire pour couper les photogrammes mal exposés et de coller ensuite les parties visibles d'où le terme de montage *cut* pour cette figure de montage apparemment élémentaire.

D'autres types de montage vaudront comme effets spéciaux, ainsi en va-t-il du volet et de la surimpression. Cette dernière est très prisée dans les années 1920 par les Impressionnistes français (Epstein, Gance, Dullac et L'Herbier) et les cinéastes soviétiques (Eisenstein, Vertov, Dovjénko...). La surimpression permet de donner à des

---

<sup>183</sup> Cf. Christian Metz, *Essais sur la Signification au cinéma*, Editions Klincksieck, 1973, p. 173-192.

corps opaques et à des parties de corps, une présence spectrale par un fondu enchaîné prolongé. Considérons la séquence de rêve de *Sherlock Junior* (Buster Keaton, 1924) dans laquelle le projectionniste s'assoupit et se dédouble en sa propre image onirique et translucide. Cette image est obtenue par voie de surimpression. Soit un plan normalement exposé d'un décor comme celui d'une cabine de projection, auquel on superpose un second plan de ce même décor surexposé avec un personnage y évoluant, nous aurons l'impression que le corps du personnage est un fantôme diaphane évoluant dans un décor d'autant plus réel qu'il apparaît opaque.

#### e- La peinture sur verre (*Glass shot* et *Matte painting*)

Il s'agit probablement de l'effet spécial le plus ancien de l'histoire du cinéma. Grâce à ce procédé, technicien et réalisateur peuvent donner l'illusion de la présence d'un environnement naturel ou urbain visible, d'une profondeur de champ, inexistante au tournage, à son spectateur. L'un des premiers usages de cette technique fut dans un documentaire par Norman O'Dawn dans *Les Missions de Californie* (*The Missions of California*, 1907) pour reconstituer fresques, piliers, vitraux ou nefs d'églises en ruine. Il s'agissait, dans les premiers temps, d'intercaler entre l'objectif et le sujet filmé, une plaque de verre peinte pendant le tournage, c'est la technique du *glass shot*. Puis, avec la technique du *matte painting*, on substitua à la plaque, un cache sombre, afin que le peintre puisse travailler ses effets en studio, l'image étant rajoutée lors d'une seconde projection. Dans les films que nous étudierons la technique du *matte painting* est considérée comme dépassée même si demeurent des principes de confection communs.

Avec l'avènement du numérique, de la palette graphique et du fond bleu (*blue screen*) disparaît l'un des principaux inconvénients de cette technique, à savoir l'immobilité de l'image peinte relativement aux mouvements des éléments réels du champ pris durant le tournage. Ainsi Jean-Marie Vivès, peintre sur verre français de *La Vie est un roman* (Alain Resnais, 1978) explique-t-il que le progrès numérique rend possible une multiplication des interactions entre l'image « réelle » et l'image « artificielle ». Cette interaction accroît l'illusion d'homogénéité du champ visible de la troisième image (vue par le spectateur) et s'obtient grâce à des jeux sur des détails comme le balancement d'une chaîne sur les docks dans *La Cité des enfants perdus* (Marc

Caro et Jean-Pierre Jeunet, 1995) ou le vol de hiboux et de chauves-souris dans la forêt maudite du *Petit Poucet* (Olivier Dahan, 2002)<sup>184</sup>.

La tâche principale du peintre sur verre demeure l'exploitation des possibilités visuelle de l'image « réelle ». Il doit trouver dans les éléments visibles composant le champ de la première prise ceux qui seront des points de raccord lui permettant d'interpréter ses variations spatiales au moyen des lignes, couleurs et figures afin de donner l'impression d'une image complexe homogène et simple. La découverte de ces points de raccord, combinée à la connaissance des lois de perspective d'une image bidimensionnelle, rendent possible une déformation cohérente de l'image première et l'auto-effacement de la frontière entre celle-ci et l'image peinte dans une troisième image fictive. Le bon fonctionnement de cette technique suppose que le peintre établisse des interactions entre les éléments du champ visible enregistré et ceux du champ visible peint afin de susciter l'illusion d'un espace homogène.

Néanmoins, comme le rappellent Harold Schechter et David Everitt, le niveau de vraisemblance, de lisibilité visuelle de la troisième image est beaucoup moins exigeant pour le peintre de cache que le niveau de vraisemblance des trompe-l'œil ne l'est pour un peintre<sup>185</sup>. En effet, dans ce premier cas, il s'agit d'un niveau de vraisemblance cinégénique. Certes, une même technique, dépendante des mêmes lois optiques de perspective, crée l'illusion de la profondeur sur une surface à deux dimensions dans les trompe-l'œil et dans les peintures sur verre projetée sur un écran. Néanmoins l'usage des déformations perspectives n'est pas identique car l'image picturale est statique tandis que l'image cinématographique est en mouvement.

Ainsi le peintre de caches (*matte painter*) Albert Withlock, concepteur des trucages de *Tremblement de Terre* (*Earthquake*, 1974) et des *Oiseaux* (*The Birds*, Alfred Hitchcock, 1968) a-t-il découvert qu'une trop grande définition des détails des objets ou décors peints tue l'illusion. Elle laisse voir la composition de la troisième image qui est projetée sur l'écran pour le spectateur. En revanche, une telle définition est nécessaire au spectateur d'un tableau. Au cinéma, le niveau de visibilité suppose que l'on brouille les contours de figure au dernier plan. C'est la *loi du flou filé cinégénique*, par laquelle on suscite une focalisation sur une partie déterminée du champ pour la mettre en

---

<sup>184</sup> Cf. Pascal Pinteau, *Effets spéciaux, un Siècle d'histoires*, op. cit..

<sup>185</sup> Cf. Harold Schechter et David Everitt, *Film tricks, special effects in the movies*, Editions Harlin Quist Book, 1980, p. 186.

opposition avec une contrepartie floue due au mouvement. Elle se retrouve dans les films récents que nous étudions avec l'effet de *motion blur* nécessaire à l'intégration de personnages numériques dans l'image réelle pour donner l'impression d'un mouvement. Vivès, dans l'entretien suscité, affirme que le plus difficile à présent, n'est pas tant d'obtenir des décors, des objets ou des êtres vivants détaillés en image de synthèse que de trouver la juste définition de l'image « *artificielle* » pour qu'elle passe inaperçue dans la troisième image.

D'où nous constatons que l'autre impératif présidant à la réalisation de tels processus techniques, outre les nécessités objectives et économiques, est la vraisemblance de la troisième image pour le spectateur de cinéma. Cette exigence explique que si les médias cinématographiques et télévisuels empruntent des procédés d'illusion perceptive à divers arts esthétiques hétérogènes, l'usage qui en est fait est, tout de même, original. Il répond aux exigences d'un langage spécifiquement cinématographique.

#### f- Le travelling matte et la truca

Le *travelling matte* est une technique d'illusion visuelle proprement cinématographique. Il est analogue, quant aux étapes de sa réalisation, au jeu de caches contre-caches du *matte painting*. Les techniciens et réalisateurs disposent un cache sur une partie d'un premier plan, dans un second moment, ils rembobinent la pellicule puis tournent un plan dans l'espace caché initialement occultant le reste du champ. Grâce au principe de photo composite, ce processus nous permet de présenter une troisième image où deux mouvements (voire deux actions) qu'on ne pouvait tourner ensemble (pour des raisons techniques, économiques voire physiques...) paraissent simultanées. Contrairement au *matte painting*, ce procédé de juxtaposition des prises a l'avantage de présenter l'illusion d'un espace en mouvement. Il sera donc utilisé dans la narration à d'autres fins que, comme décor dans des plans de grand ensemble à fonction descriptive. Il aura alors une autre signification dans la narration que comme espace statique englobant dans lequel doit se passer l'action.

Par exemple, le *travelling matte* rend possible la multiplication de corps animés au sein d'une même image. Il a été particulièrement employé dans les genres qui nous occupent pour mettre en image le thème du *je*, soit la division de l'identité personnelle et

la prolifération des figures du double. *Sherlock Junior* (Buster Keaton, 1924), présente une séquence durant laquelle le projectionniste endormi (Buster Keaton) se dédouble en un second lui-même diaphane. Un plan nous montre les « deux » protagonistes au sein d'un même plan, dans la cabine de projection, le double voulant réveiller l'endormi qui maugrée. L'ubiquité imaginaire de l'acteur dans un espace visuel homogène est obtenue par *travelling matte* et surimpression. Cette impossibilité d'entrer en contact avec son double peut être considérée comme une mise en abîme des limites esthétiques qu'offre cette technique. Si cette dernière peut nous présenter plusieurs fois un même corps en mouvement dans un même champ et une interaction simultanée entre eux dans un même temps, l'interaction ne s'accompagne pourtant jamais d'un rapport direct entre les deux corps de la troisième image. La troisième image ne nous offre pas à voir un contact où chacun des corps serait touchant et touché à la fois. Le plan porte en lui une distance impossible à combler : celle du cache et de la différence de temps de prise et de reprise. Temps du différé que l'avènement des effets numérique tendra à minorer, comme nous le verrons en troisième partie. Les mouvements simultanés sont donc généralement présentés dans un plan fixe car le cache circonscrit un cadre bidimensionnel précis. Comme le fait remarquer Réjane Hamus-Vallée, si les acteurs ont le champ libre pour manifester leurs mouvements en profondeur, en revanche en largeur cette liberté est restreinte<sup>186</sup>.

Néanmoins dans *Le Vol du grand rapide* (*The Great train Robbery*, Edwin S. Porter, 1903), le *travelling matte* est utilisé à des fins véridiques et pour des raisons de sécurité de tournage. Le plan-tableau dans lequel les desperados vident le coffre du train tandis que la porte ouverte du wagon nous laisse voir un paysage défilant en fond de champ, est recomposé grâce au *travelling matte*. La première prise a été opérée, dans le wagon immobile, montrant les acteurs interprétant leurs rôles tandis qu'un cache couvrait la partie du cadre où se trouvait la porte de celui-ci. Puis une seconde prise nous montre un travelling horizontal pris d'un train en marche filmé avec le cache complémentaire. Nous avons ainsi une troisième image qui nous donne l'impression que les bandits dévalisent le train en marche.

Cette technique est perfectionnée et connaît un vif succès à partir des années 1930 grâce à l'invention, en France, en 1924, de la *truca* (ou tireuse optique alternative)

---

<sup>186</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets spéciaux*, Editions Cahiers du cinéma / SCEREN-CNNDP, 2004, p. 52.

par les établissement *André Debrie*, puis en 1929, aux U.S.A. pour l'entreprise *Linwood Dunn*. La truca se compose de trois éléments principaux :

- Un corps de projection sans objectif à une extrémité.
- Un chariot porte-objectif.
- Un appareil de prise de vue sans objectif également à l'autre.

Le corps de projection est une tireuse optique qui peut se mouvoir de manière transversale ou longitudinale. Elle peut projeter deux pellicules simultanément et faire varier graduellement le sens, la vitesse et la luminosité des images. Le chariot mobile porte-objectif projette l'image émise par la tireuse optique mobile sur la pellicule vierge de l'appareil de prise de vue situé à l'autre extrémité de la truca. Il permet de faire varier la taille de l'image grâce à son déplacement. L'appareil de prise de vue sans objectif (ou tireuse optique fixe) peut contenir jusqu'à deux bobines de pellicule vierge. Il est muni d'un régulateur qui permet de faire varier la vitesse de tours de bobines selon quatre vitesses différentes.

Outre les avantages qu'elle présente pour modifier le format d'un film et pour sa duplication, avantages intéressant l'ensemble de la production cinématographique (et non spécifiquement les techniciens d'effets spéciaux), la truca permet de faciliter la composition de plusieurs plans différents et leurs caches. Elle rend alors possible la disparition et l'apparition à volonté des éléments visibles dans le champ de manière plus vraisemblable et plus simple que le trucage primitif de l'arrêt et de la reprise du tournage. Qui plus est cette innovation technique rend possible l'utilisation d'un support en mouvement, comme un corps humain, afin de faire la jonction cache contre-cache. C'est ce procédé qu'emploiera Fulton et qui interpellera tant le public du film *L'Homme invisible* (James Whale, 1933).

Au moyen d'un *rotoscope*, appareil de rétroprojection mis au point en 1914 par les frères Fleischer (créateurs de *Betty Boop* et oncles du réalisateur Richard Fleischer), John P. Fulton, reproduit la silhouette de l'acteur Claude Rains qui interprète le professeur Griffin. Il obscurcit son dessin (à l'exception de certains vêtements) pour avoir un cache mobile. Il rembobine et se servira de son négatif pour que ce qui est noir dans la première image soit blanc et ce qui est blanc soit noir. Mais dans un second moment, il filme l'image du décor et le personnage caché faisant une série de mouvements et, ensuite, le même personnage faisant la même série mais sur fond noir. Il mixe ces deux images dans la truca, et Rains disparaît, ses vêtements flottant dans les

airs pour le spectateur. Ce procédé sera également utilisé pour faire disparaître les ficelles par lesquelles, durant le tournage, on élève certains corps dans les airs afin de donner l'impression qu'ils ne sont plus sujets à la pesanteur voire qu'ils volent d'eux-mêmes. L'avènement de la couleur a pour conséquence l'abandon de l'usage du fond noir, remplacé par des fonds d'autres couleurs comme des nuances de vert ou de bleu naturellement peu visibles.

Le *travelling matte* rend possible l'illusion d'une interaction dans un même film voire une même séquence entre la prise de vue réelle et le dessin-animé, soit l'insertion dans l'image enregistrée, d'éléments dessinés et mis en mouvement. L'illusion d'échanges de mouvements et de paroles, voire de contacts physiques entre personnages réels et personnages dessinés dans un même plan deviendra une figure de style récurrente des fictions merveilleuses des studios Disney dès les années 1940. Certes, les frères Fleischer n'ont pas attendu l'invention de la *truca*, pour faire ce genre de *travelling matte* puisqu'ils mettent en scène ce mélange des images cinématographiques et dessinées avec le court-métrage *Out of the Inkwell* (1919) dans lequel Koko le clown et Betty Boop sortent de l'encrier de leur dessinateur pour prendre vie sur sa main. De même la série des *Alice Comedies* (Walt Disney, 1923-1927) fait évoluer une petite fille dans le pays de *Cartoonland* au côté du chat dessiné Julius.

Cependant l'invention de la *truca* permet une interaction plus vraisemblable des corps en mouvements. D'où une certaine prédilection pour les séquences de danse avec mouvements de caméra entre personnages en prise de vue réelle et personnages dessinés pour montrer que l'illusion ne craint aucune limitation dans l'espace du cadre. Une courte séquence de *Fantasia* (1940) réalisée par James Algar nous présente ainsi en contre-jour la silhouette de Mickey Mouse serrant la main du chef d'orchestre Leopold Stokowski. Mais ce sont surtout le court-métrage *Le Dragon récalcitrant* (Hamilton Luske et Ford Beebe, 1941) et le long-métrage *Les trois Caballeros* (Norman Ferguson, 1944) où Donald Duck fait le joli cœur et danse le flamenco avec Aurora Miranda qui démontrent la maîtrise du *travelling matte* des techniciens du studio. Néanmoins, Disney n'est pas le seul puisque la M.G.M. en produisant la comédie musicale *Escale à Hollywood* (*Anchors Aweigh*, George Sidney, 1945), présente sur les écrans Gene Kelly dansant aux côtés du personnage de *cartoons* créé par Hanna et Barbera, Jerry.

Dans les années 1960, Peter William Ellenshaw et Hamilton Luske (travaillant pour les studios Disney) inventent le *travelling matte* au sodium qui permet de jouer sur

les lumières, ombres et couleurs des personnages dessinés afin de rendre plus vraisemblables leurs mouvements et surtout leur présence suivant la position qu'ils occupent dans le champ et le nombre, les angles et les filtres des sources lumineuses présidant à la prise réelle. Aussi dans *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964), cette technique donne lieu à une longue séquence musicale mettant en scène les prouesses chorégraphiques de Bert (Dick Van Dyke) faisant des claquettes avec des pingouins dessinés. Puis nous assisterons à une partie de football entre des animaux dessinés et des êtres humains en prise réelle dans *L'Apprentie sorcière (Bedknobs and Broomsticks)*, Robert Stevenson, 1971), et aux embrassades d'un petit garçon et de son gigantesque dragon vert dans *Peter et Elliott le Dragon (Pete's Dragon)*, Don Chaffey, 1977).

La technique est encore améliorée une décennie plus tard grâce à la société d'effets spéciaux de Lucas, *I.L.M.* avec l'invention de la *truca numérique*. Le technicien d'effets visuels Ed Jones invente des caches d'ombres par ordinateur qui sont réintégrés à la pellicule, elle-même numérisée, pour le film *Qui veut la Peau de Roger Rabbit ? (Who framed Roger Rabbit ?)*, Robert Zemeckis, 1988). Non seulement, le *travelling matte* est amélioré pour intégrer les personnages dessinés dans les jeux d'éclairages de la prise réelle (et particulièrement les ombres projetées par les mouvements des acteurs réels jouant la scène) mais il crée également une impression visuelle de tridimensionnalité que ne permettait pas le *travelling matte* au sodium. La *truca numérique* remplace à présent le *travelling matte* dans les productions récentes pour des raisons économiques. Elle paraît sonner le glas de l'image cinématographique d'origine photographique, voire de l'image analogique d'origine télévisuelle. En effet, la *truca numérique* suppose une conversion réversible des informations du film sur pellicule en numérique et du numérique sur pellicule. Ainsi procède-t-on par traitement des images originales, par *scan* d'images argentiques sur ordinateur et, réciproquement, on intègre des images numérisées sur une autre pellicule.

Or, hormis le fait que cette opération de conversion et reconversion est extrêmement dispendieuse, d'un point de vue esthétique le passage d'un système analogique au numérique puis retour du numérique à l'analogique puis à l'argentique, a pour conséquence une double perte d'informations visuelles et sonores. C'est pour cette raison qu'à la sortie de *La Menace fantôme (Phantom Menace)*, George Lucas, 1999) puis des suites de sa seconde trilogie du *space opera*, *Star Wars*, Lucas a cherché à concevoir une caméra numérique pour régler définitivement ce problème esthétique et



économique et du même coup éliminer tout support matériel de l'image visuelle et des données sonores, toute pellicule, pour faire advenir le tout virtuel de l'image numérique.

#### g- L'animation image par image

L'animation image par image est un procédé technique par lequel on peut donner l'illusion que des objets inanimés se meuvent d'eux-mêmes comme s'ils étaient vivants. Ce processus dépend du principe de la synthèse cinématique qui est un principe optique congénital à la production de l'image cinématographique, il existait déjà dans le zooscope, jouant l'effet perceptif de persistance rétinienne, mais également dans les dessins animés. L'illusion cinématographique primitive suppose que si nous voyons une succession d'image distinctes de corps adoptant diverses positions dans le champ visuel à une certaine vitesse de défilement alors nous aurons l'impression d'un mouvement continu dudit corps sur l'écran. 24 photogrammes différents d'un mobile réel défilant en une seconde lors de la projection nous donnent l'illusion d'un seul et même mouvement, reproduisant la mobilité enregistrée. Pour reprendre l'expression de Panofsky le cinéma procède à une mise en présence du monde par « *dynamisation de l'espace et spatialisation du temps* »<sup>187</sup>. Il lui est donc possible d'inverser le processus d'impression visuelle du mouvement réel simple par la voie d'un enregistrement et d'une fragmentation imperceptible de positions spatiales en usant de divers fragments de positions spatiales pour donner l'illusion d'une unité cinématique continue.

Pour une seconde de film, l'animateur effectue 24 prises différentes montrant dans chacune des changements minimes de position de l'objet. À cet effet il divise la trajectoire globale du mouvement qu'il veut suggérer en positions critiques élémentaires, les points-clefs<sup>188</sup>. Ensuite il demande à des animateurs subordonnés de traiter les détails, c'est-à-dire les mouvements infimes qui occupent les intervalles. L'impératif de vraisemblance de ce processus est alors satisfait si ces diverses positions (les degrés infinitésimaux de la trajectoire spatiale du mouvement dans les intervalles des points-clefs) sont regardés par le spectateur, assistant au mouvement intégral, comme étant négligeables et passent inaperçus. Pour reprendre une terminologie

---

<sup>187</sup>Cf. Erwin Panofsky, « Style et matière du septième art » in *Trois Essais sur le style*, Paris, Editions Gallimard, Le Promeneur, 1996 .

<sup>188</sup> Il s'agit du principe du *key frame* présidant à la division des tâches des animateurs principaux et de leurs subordonnés telle qu'elle est organisée dans les productions Disney par exemple et que l'on retrouve également comme la dernière étape de l'animation des images de synthèse.

leibnizienne (que nous expliciterons lorsque nous traiterons de l'analyse sémiologique des effets spéciaux qu'offre Christian Metz), l'illusion est réussie lorsque le spectateur perçoit qu'il y a mouvement mais qu'il n'aperçoit pas comment il est produit<sup>189</sup>. Alors l'intervention du déplacement de l'objet par le technicien entre les prises est réussie puisqu'il parvient à se faire oublier.

Ce trucage est en usage dès les premières œuvres de Méliès où le réalisateur nous présente des objets s'animant, comme des chaises tournoyant dans une ronde infernale. C'est sans doute avec le travail de Willis O'Brien avec ses figurines articulées de dinosaures qui popularisera cette technique au cinéma avec *Le Monde perdu* (*The Lost World*, Harry O. Hoyt, 1925) où un brontosaurus ramené par quelque savant inconscient sème la panique à Londres et surtout avec *King Kong* (Merian Cooper et Ernest Shoedsack, 1933). D'où l'on voit que cette technique a gagné en efficace, c'est-à-dire en vraisemblance, en étant associée à d'autres procédés ici en l'occurrence celui des maquettes pour *Le Monde perdu* et celui des jeux de caches et contre-caches ou des projections par effet Schufftan de personnages dans les maquettes pour *King Kong*.

En effet, grâce à un jeu de caches et de contre-caches, on parvient à faire interagir des personnages réels aux mouvements décomposés par l'enregistrement avec des objets inertes aux mouvements recomposés par des déplacements imperceptibles images par image. Cette seconde performance consiste donc à lier les principes de synthèse cinématique et de photo composite afin de donner l'impression d'une homogénéité spatio-temporelle entre la prise réelle première et l'animation seconde qui se font par là même oublier lorsque le spectateur appréhende la troisième image. Cette méthode d'animation et de composition, vieille comme le cinéma, connaît, à partir des années 1940-1950 et pour le genre qui nous occupe, deux animateurs majeurs de l'histoire des effets spéciaux : George Pal (créateur de la série *Puppetoons*) et son ancien assistant, Ray Harryhausen.

Ce dernier, dans les années 1950, sévit dans divers films de science-fiction dans lesquels des monstres gigantesques extraterrestres ou issues des manipulations contre-nature de savants apprentis sorciers ravagent les villes comme dans *Le Monstre des temps perdus* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, Eugène Lourière, 1953), *Le Monstre vient de la mer* (*It Came from Beneath the Sea*, Robert Gordon, 1955) et *À des millions de kilomètres de la Terre* (*20 Million miles to Earth*, Nathan Juran, 1957). Il met ainsi au

---

<sup>189</sup> Cf. *Infra* p. 261-265.

point le procédé de *dynamation* : on fait une prise réelle avec un cache en prenant soin de faire jouer l'acteur à l'intérieur de la partie du cadre non couverte, puis on rembobine la pellicule et l'on fait l'animation dans un décors sur verre si besoin, tout en posant sur la caméra le cache complémentaire. C'est dans les années 1960 et 1970 que Harryhausen déploiera tout son art d'animateur et de compositeur d'images dans des adaptations filmiques de récits merveilleux des traditions orales et littéraires grecques (qui ont pour héros Jason et Persée) et orientales (ayant pour héros Sinbad le marin). Il donne vie à des créatures fabuleuses et surtout aux combats des héros contre celles-ci. Ainsi assiste-t-on à la lutte de sorciers et de cyclopes dans *Le septième Voyage de Sinbad* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, Nathan Juran, 1958) aux batailles du géant Thalos contre Hercule, du dragon de Colchide contre Jason et de l'armée des Spartoï contre les argonautes dans *Jason et les argonautes* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963), d'immenses rapaces affrontant des scorpions gigantesques dans *Le Voyage fantastique de Sinbad* (*The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, 1974) et de même voit-on Persée défaire la Méduse et le Kraken en chevauchant Pégase dans *Le Choc des titans* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981).

Ce procédé est peu à peu tombé en désuétude avec l'arrivée du numérique et l'animation en images de synthèse. En 1975, alors qu'il prépare *La Guerre des étoiles* en vue de continuer sa saga sans trop dépendre des fonds de la *Twentieth Century Fox*, George Lucas, et l'ancien assistant Douglas Trumbull, John Dykstra, fondent l'entreprise d'effets spéciaux *ILM* (*Industry Light and Magic*). Celle-ci finance dès 1979, une division spécialisée dans les effets visuels informatiques, dirigée par Edwin Catmull. Division informatique qui sera rachetée en 1986 par Steve Job, dirigeant de *Apple*, qui la rebaptisera *Pixar*. Entre temps, celle-ci met au point, le programme de *Renderman* qui permet de faciliter l'animation des dessins ainsi que le premier ordinateur ayant un programme de calcul d'images.

La métamorphose progressive d'un même sujet dans un plan simple est simplifiée dès 1988 avec le procédé de morphose ou *morphing*. Il s'agit à partir du *scan* de deux images vectorielles (ou *bitmap*) de sujets divers sur un même fond, afin de produire l'impression d'un fondu enchaîné au sein d'une même image, et non pas un fondu enchaîné entendu comme transition d'une image à une autre. On dispose sur les diverses images des unités de division (ou points-clefs) à partir desquels l'ordinateur calcule et trace des vecteurs de projection des points de l'un aux points des autres. L'œil

a alors l'impression d'une métamorphose continue de la structure visible initiale en une seconde structure visible. Le *morphing* est inventé par *ILM* dans la séquence de transformation de la sorcière Fin Raziel (Patricia Hayes) en divers animaux avant de recouvrer son aspect originel dans *Willow* (Ron Howard, 1988). Il sera combiné avec d'autres effets comme les images de synthèses dans les premières heures du numérique pour mettre en évidence des êtres protéiformes.

La prédilection pour les effets visuels numériques est confirmée par le progrès de son rendu réaliste et l'économie de temps de tournage qu'ils permettent de réaliser par rapport à l'animation image par image. *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) présente ainsi les premières images numériques en trois dimensions réalistes modélisées à partir de maquettes dont la peau a été dessinée pour avoir une texture reptilienne. Au moyen de silhouettes en fils de fer, on a dégagé des points d'articulation dans le corps afin d'établir une hiérarchie dans l'ordre des mouvements de son organisme – par exemple afin que le mouvement de la cuisse droite entraîne simultanément la flexion de la cheville et la tension du cou du tyrannosaure sur le modèle du mouvement enregistré chez des gallinacées. Ce procédé sera amélioré, trois ans plus tard, grâce à l'invention du logiciel d'animation *CARI* qui permet de présenter des personnages en *rendering* complet (peau, muscles, puis plus tard cheveux et poils) pour les animer de manière harmonieuse comme dans *Cœur de Dragon* (*Dragonheart*, Rob Cohen, 1996).

L'usage de l'image par image est ainsi peu à peu abandonné et n'est utilisé dans les années 1990 et à partir de 2000 que pour rendre hommage à une certaine esthétique des films précédents. Comme nous le verrons Tim Burton, par exemple, était féru du trucage par animation, son premier court-métrage, *Vincent* (1982), est une animation en pâte à modeler. De surcroît, il compte dans sa filmographie deux œuvres intégralement animées que sont *L'étrange Noël de M. Jack* (*The Nightmare before Christmas*, Henry Selick et Tim Burton, 1994) et *Les Noces Funèbres* (*The Corpse Bride*, Tim Burton, 2005). Toutefois, il ne dédaigne pas employer les effets numériques visuels et sonores dès leur apparition ainsi *Batman, le Défi* (*Batman Returns*, Tim Burton, 1992) est-il le premier film en *dolby digital* et la carapace de la *batmobile* et certains pingouins de l'armée d'Oswald Cobblepot (Danny de Vito) sont-ils des images de synthèse.

Au demeurant, Burton s'arrange pour que, paradoxalement, ces effets ne soient pas réalistes. Il s'attache plutôt à ce qu'ils ressemblent aux animations de marionnettes image par image et non à une reproduction de la réalité. L'emploi des effets numériques

n'a donc pas directement une visée réaliste. Ils représentent des modes de représentation dépassant plus anciens et ont une signification dans une perspective d'intertextualité avec d'autres œuvres composant l'histoire du cinéma. Aussi dirons-nous, dans le vocabulaire de l'analyse structurale qu'il s'agit là de configurations métaphiliques voire méta-cinématographiques. Or, dans ce cas-là encore, un point de vue strictement technique et économique échouerait à relever la spécificité de l'emploi de ce processus. Pour ce faire il est impératif de considérer sa fonction au sein de la narration et l'effet qu'il est censé produire sur les spectateurs.

#### h- La transparence (*rear projection*)

La transparence est une technique d'effets visuels qui apparaît à la fin des années 1920 et surtout dans les années 1930 permettant de projeter une image sur un écran semi-transparent situé derrière les sujets réels de la prise afin de donner l'illusion que ces derniers et l'image projetée ne constituent qu'un seul champ visuel homogène. L'idée de concevoir une image composite durant la prise même (et non par un jeu de caches contre-caches puis en post-production) a germé dès les premiers temps du cinéma, mais le procédé présentait deux problèmes corollaires : soit l'image projetée se réfléchissait sur les sujets de la prise et laissait voir un *spotlight* au centre de l'écran, soit les ombres de ceux-ci obscurcissaient l'écran. Ces problèmes sont résolus dans le cours des années 1930 avec une meilleure répartition de la lumière sur l'écran et des jeux avec l'éclairage réel afin que l'image ne paraisse pas trop pâle. De même, les techniciens s'attachent à synchroniser la projection avec l'enregistrement de la prise, et le réalisateur s'efforce de trouver des astuces pour susciter l'impression visuelle d'une interaction entre l'image projetée et la prise réelle afin que l'image composée, la troisième image, passe pour une totalité simple.

Ainsi dans *Orphée* (Jean Cocteau, 1950) lorsque le poète Orphée (Jean Marais) et son démon Heurtebise (François Périer) évoluent dans la *zone*. La transparence nous montre un travelling arrière sur paysage dévasté tandis que les acteurs font du sur place créant une impression de mouvement étrange puisqu'au final – comme dans l'expérience de pensée de l'ascenseur d'Einstein – c'est l'espace qui se déplace. Cette étrangeté est rendue vraisemblable par les efforts scénographiques pour induire chez le spectateur l'illusion de la perception d'un champ homogène, efforts consistant à établir

des interactions causales entre les sujets de la prise réelle et l'arrière-plan de l'image obtenue par *rear projection*. Des ventilateurs soufflent dans les cheveux des deux acteurs pour donner l'impression qu'ils avancent rapidement, et un vitrier passe devant eux de droite à gauche au premier plan, sort du champ, puis de gauche à droite sur l'écran de derrière. Le jeu sur les trois principes dépaysant des effets spéciaux cinématographiques (photo composite, synthèse cinématique et illusion filmique, soit l'usage des limites du cadre pour suggérer un hors-champ) donnent l'impression qu'il s'agit d'un même mouvement de déambulation dans un même espace en mouvement.

La transparence présente donc l'avantage technique et économique d'être un procédé plus simple que le *travelling matte*, puisque le réalisateur peut évaluer le rendu du *rush* immédiatement après la prise, sans passer par le laboratoire. Il est utilisé pour représenter des plans d'environnements extérieurs qu'il serait trop coûteux, voire dangereux, de tourner directement avec les sujets réels, ceux-ci étant filmés en studio. Ainsi en va-t-il des images de pleine mer et de tempête dans lesquelles est supposé dériver le canot de sauvetage de *Libeboat* (Alfred Hitchcock, 1943). Contrairement au *matte painting* non numérique qui figurait des environnements fixes, la transparence nous présente des environnements en mouvement. Toutefois, pour des raisons de vraisemblance, les sujets réels ont un champ d'action limité au premier plan et ne peuvent se déplacer en profondeur sans révéler le subterfuge visuel. Le plan obtenu grâce à la conjonction de transparence projetant une image en mouvement avec la prise réelle peut donc donner l'illusion d'une mobilité globale de la caméra qui, durant la prise est pourtant fixe. Ainsi ce trucage était-il fréquemment employé pour filmer les trajets en automobile dans un plan unique. Le ou les acteurs sont dans une voiture à l'arrêt à l'arrière est projeté un paysage défilant et cette prise fixe donnera l'impression que le plan composé est lui-même un travelling arrière suivant le mouvement supposé de la voiture.

Cette illusion du mouvement est perfectionnée avec l'abandon de la *rear projection* à la fin des années 1960, et l'invention de la *front projection* par Douglas Trumbull pour *2001, l'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968) dans la séquence d'ouverture représentant l'aube de l'humanité, puis la séquence de découverte du monolithe sur la Lune. Trumbull a l'idée de placer le projecteur à côté de la caméra selon un angle de 90°. L'image projetée est réfléchiée par un miroir semi translucide positionné selon un angle de 45° vers un écran situé derrière les sujets réels de la prise. Ce dernier

n'est plus l'écran semi-transparent de la *rear projection* mais un *scotchlite screen* qui rend possible une moindre perte de luminosité et atténue les différences de couleurs et de définitions qui rendaient évidente la composition de l'image dans le précédent procédé. A l'instar de la peinture dont nous nous servons sur les routes qui réfléchissent les rayons selon un angle égal à celui de leur incidence, le *scotchlite* a la propriété optique de renvoyer la lumière qui l'a frappé dans la direction exactement inverse. Cette illusion est particulièrement complexe à réaliser car il est nécessaire d'éclairer les sujets réels de telle sorte qu'ils n'interfèrent pas avec l'image projetée et ne servent eux-mêmes d'écran.

Elle est perfectionnée par Zoran Perisic lors du tournage de *Superman* (Richard Donner, 1978) qui ajoute à la *front projection* des effets de zoom, d'où le nom *zoptic* de ce nouveau procédé. En effet, outre la différence de luminosité à laquelle prétend répondre le recours à un *scotchlite screen*, l'un des problèmes présenté par ce procédé était l'impression de disjonction dans la troisième image entre l'immobilité des sujets de la prise réelle et le mouvement de caméra induit par l'image projetée. Cette disjonction est relativement masquée par le *zoptic*. En plaçant des lentilles de zoom sur les objectifs de la caméra et du projecteur que l'on synchronise pour rallonger ou raccourcir leurs focales simultanément nous avons une image composite dans laquelle le sujet de la prise paraît se mouvoir (alors qu'en réalité c'est le champ de vision qui s'est rétréci). Ainsi l'acteur Christopher Reeve, interprétant *l'homme d'acier* volant dans les airs, est-il couché immobile tandis que l'image d'un *travelling* sur un paysage défile derrière lui et que les deux zooms synchronisés nous donnent l'impression qu'il bouge lui-même.

L'arrivée du numérique va rapidement rendre le procédé de transparence obsolète car trop onéreux et restrictif pour les mouvements et éclairages des corps de la prise de vue réelle. Si bien qu'il apparaît peu dans les films que nous nous proposons d'étudier. Il sera remplacé progressivement par le *travelling matte* et la truca numérique. D'autant que le studio de post-production *Weta Digital*, fondé par Richard Taylor et Peter Jackson, met au point entre 1995 et 1999, un logiciel d'image en trois dimension permettant au réalisateur de pré-visualiser les images de synthèse de décors et de personnages durant le tournage de son film, en parfait raccord avec les mouvements de caméra. Cette technique utilisée pour la réalisation de la trilogie *Le Seigneur des anneaux* (2001-2003) éclipse l'avantage que présentait la transparence à savoir la possibilité d'une visualisation du rendu de l'effet durant la prise.

## i- L'image en relief

Nous noterons, pour conclure cet inventaire des procédés techniques d'effets spéciaux, une recrudescence particulièrement frappante des films utilisant la technique de la 3D et de l'illusion de la perception du relief nécessitant des salles spécialisées pour ces types de projection et le port de lunettes par les spectateurs. Comme nous le verrons en dernière partie, la recrudescence d'un tel procédé, particulièrement en usage pour l'élaboration de films de *fantasy*, est un phénomène évident de retour à ce que l'on pourrait nommer, avec l'historien Tom Gunning, le *cinéma des attractions* qui trouve souvent ses lieux de diffusion dans des parcs du même nom<sup>190</sup>. Comme pour l'illusion cinématique de l'image par image qui joue sur un changement infinitésimal de positions spatiales du sujet et la persistance rétinienne constituant notre vision naturelle du mouvement, la technique de la 3D s'inspire des principes optiques de la différence entre la vision monoculaire et binoculaire afin de donner l'impression de la profondeur. Les images en relief sont obtenues par un procédé stéréoscopique : on déconstruit l'image initiale en deux dimensions en la scindant en deux images superposées afin que le spectateur fasse lui-même la synthèse binoculaire qui lui donnera l'illusion du relief. Celle-ci s'obtient, d'une part, par projection d'*anaglyphes* avec des lunettes bicolorées ; d'autre part, il est possible de placer des filtres polarisants dans des objectifs de projecteurs normaux, argentiques ou numériques, placés l'un et l'autre selon un certain axe face à un écran de métal pour des spectateurs munis de lunettes polarisante ; ou encore, on peut avoir recours à une projection alternée d'images pour l'œil droit et l'œil gauche qu'unit la vision à travers des lunettes à cristaux liquide.

L'image projetée est un *anaglyphe*, c'est-à-dire la superposition de deux images de différentes couleurs complémentaires représentant les mêmes sujets mais légèrement décalées. Les lunettes dont dispose le spectateur sont équipées de filtres de couleurs différentes pour chaque œil. Elles permettent à celui-ci de reconstituer cette superposition en une seule image de telle sorte qu'il a l'impression du relief. Les premiers films à présenter de tels procédés voient le jour dans les années 1950 pour concurrencer l'arrivée de la télévision qui conquiert peu à peu les publics américains et européens. On donne à l'entrée de ces films des lunettes avec des filtres vert et magenta,

---

<sup>190</sup> Cf. Tom Gunning, « The Cinema of Attractions : Early Films, its Spectator and the Avant Garde » in *Early cinema*, Editions BFI, 1990.



puis cyan et rouge : parmi les plus célèbres nous comptons, par exemple, *L'étrange Créature du Lac Noir* (*The Creature of Black Lagoon*, Jack Arnolds, 1954) et *Le Crime était presque parfait* (*Dial M for a murder*, Alfred Hitchcock, 1954).

Ce procédé est peu à peu abandonné jusqu'au milieu des années 1990 car il est surtout efficace pour les œuvres en noir et blanc. Les couleurs qui servent de filtre atténuent les couleurs correspondantes de l'image et contraignent les techniciens à les saturer ce qui provoque un plus grand effort oculaire de la part du spectateur, effort nommé rivalité rétinienne. C'est pourquoi les procédés privilégiés, entre temps, furent ceux de la projection polarisée et de la projection alternée dont le coût élevé de l'équipement fit que le relief fut longtemps l'apanage de certains parcs d'attractions. Avec l'essor des multiplexes depuis le début des années 1990 et la recrudescence des films de *fantasy* visant à brasser le public le plus large possible pour *en mettre plein les yeux* grâce aux nouvelles possibilités visuelles (voire sonores) qu'offrent les images de synthèse et les effets numériques, ces procédés se retrouvent de plus en plus utilisés.

## 4- Quand une technique est une nouvelle image : le numérique

Pas une seule de nos sous-parties sur les techniques de production d'effets spéciaux visuels ou sonores au cinéma ne s'est terminée sans une mise au point dans l'actualité de la création et un examen de la manière dont celles-ci furent ou non transformées par l'arrivée du numérique. Sans entrer dans une analyse esthétique de l'avènement du numérique – qui fera l'objet de notre dernière partie – nous présenterons succinctement l'usage qu'il est fait de cette nouvelle technologie dans l'industrie des effets spéciaux.

## a- L'infographie en deux dimensions et en trois dimensions

D'une manière générale la technologie de traitement informatique des données visuelles et sonores a bouleversé le mode de production des films, le statut de l'image cinématographique et son mode de réception<sup>191</sup>, mais il a plus particulièrement changé le monde des effets spéciaux. La simplification des procédés de trucages et les possibilités qu'offrent les images numériques et les images de synthèses paraissent éliminer le charme artisanal – et personnel parce qu'imparfait – qu'offraient les œuvres réalisées au moyen des procédés précédents. L'arrivée de cette nouvelle technique a déjà modifié les structures des techniques antécédentes pour en repousser les limites constitutives : ainsi en va-t-il des masques procéduraux, de la nouvelle forme de montage que constitue *le morphing*, de la modélisation des maquettes, des images de synthèses, du *matte painting* numérique, ou de la truca numérique dont la mise en œuvre appelle une modification du support de l'image – comme nous l'avons vu précédemment<sup>192</sup>.

L'image numérique, ou image virtuelle, est un nouveau support d'informations visuelles et sonores qui désigne aussi bien les informations audiovisuelles que présentent les jeux vidéos entièrement issues de programmes mathématiques d'algorithmes informatiques, que celles enregistrées (retraduites dans le langage formel binaire à base de suites de 0 et de 1) directement par des caméras numériques qui gravent ces données sur des disques lasers voire sur des cartes mémoires. Elle désigne aussi les images transférées via des scanners d'un support analogique à un autre – argentique ou numérique. L'image numérique présenterait ainsi l'avantage (ou l'inconvénient) de pouvoir être appréhendée comme phénomène signifiant en évacuant totalement la notion de référence. Il actualiserait le fantasme structural (voire cybernétique) d'un être de langage abstrait de ce qu'il reste de matérialité dans l'image. Toujours est-il que cette technique de production d'images donne lieu à de nouveaux types d'effets et surtout deux effets numériques majeurs : *l'infographie en deux dimensions* et *l'infographie en trois dimensions*.

La première suppose un transfert d'images enregistrées d'un support argentique à un support analogique, à deux trames, et d'un support analogique vers un support

---

<sup>191</sup> Cf. *Infra* p. 394-400.

<sup>192</sup> Cf. *Supra* p. 225-232.

numérique, de sa transformation en combinaison de données binaires (une suite de 1 et de 0) donnant une image pixellisée. A partir de ce transfert il est possible de manipuler les données visuelles de l'image par des retouches qui vont éliminer du champ des corps en deux dimensions de l'image qu'est la prise. Par exemple En 1991, l'informaticien d'ILM, Douglas Smyrthe conçoit un logiciel qui permet de supprimer plus facilement les câbles auxquels sont suspendus acteurs, cascadeurs voire véhicules. Il sera utilisé pour mettre en image le combat des cyborgs T 1000 (Robert Patrick) et T 800 (Arnold Schwarzenegger) dans *Terminator 2 : le Jugement dernier* (*Terminator 2 : the Judgment Day*, James Cameron, 1991).

Cependant dans le même temps, le même Douglas Smyrthe emploie l'infographie en trois dimensions, c'est-à-dire les images de synthèse. En effet, il ajoute dans certaines images en deux dimensions un corps qui a longueur largeur et profondeur à savoir la flaque de mercure polymorphe qu'est le T 1000. Le rendu visuel des propriétés morphologiques et cinétiques de ce corps singulier résulte d'un programme informatique, et non des propriétés physiques de la lumière durant la prise réelle comme c'était le cas de l'enregistrement photographique. Ce procédé donne, dès lors, aux réalisateurs et aux techniciens une maîtrise sans précédent des conditions de la présence visible ou de l'absence des corps animés dans le champ mais aussi des mouvements de caméra, sans parler de la modulation des sons et musiques.

#### b- De la synthèse des autres techniques à un mode de composition audiovisuel inédit

Très rapidement nous pouvons nous rendre compte que cette évolution technique bouleverse évidemment le mode de composition. Nous pensons alors aux retouches innombrables qu'a apporté George Lucas et ILM à la première trilogie *Star Wars* au fil de ses ressorties et autres éditions *DVD* dans le cours des années 1990. Comme nous le montrerons plus amplement en dernière partie, l'ajout des séquences et personnages grâce à l'ordinateur oscille entre une conception de l'œuvre en mutation permanente<sup>193</sup> et un mouvement rétrograde de vérités et d'intentions digne des plus

---

<sup>193</sup> Nous reprenons ici l'analyse que présente Réjane Hamus-Vallée qui qualifie plus précisément l'œuvre de Lucas de *work in progress*. Cf. Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets spéciaux*, op. cit., p. 56-57.

grandes heures des retouches d'image des actualités des régimes totalitaires<sup>194</sup>. Le point culminant de cette ambiguïté étant sûrement le dernier plan de la version la plus remasterisée, du *Retour du Jedi* (*Return of the Jedi*, George Lucas, 2004) où l'acteur interprétant Darth Vader (Sebastian Shaw) est remplacé par celui qui l'interprète dans la trilogie sortie 20 ans plus tard, à savoir Hayden Christensen, pour nous suggérer qu'à travers le temps Lucas avait toujours eut l'intention de faire une trilogie axée sur ce personnage. Nous pouvons déjà signaler que Lucas, ce faisant, a réussi à représenter au cinéma ce qui est sûrement l'un des caractères propre d'un récit merveilleux, à savoir sa prétention à présenter un temps non objectif quasiment intemporel en faisant une réflexion sur la distance chronologique nécessaire qui sépare deux versions différentes d'une même histoire.

Le numérique rend possible la production de séquences monumentales sans faire exploser le budget du film durant le tournage en décors ou en figurants par exemple. Ainsi est-il possible de dupliquer des individus filmés dans le champ afin de donner l'illusion d'une foule gigantesque de dix personnes. Tel est le cas dans les séquences censées se dérouler au Colisée dans *Gladiator* (Ridley Scott, 2000). La société de post-production anglaise *The Mill* a tourné plusieurs *rushes* de diverses séquences cinétiques de figurants sous divers angles afin de les modéliser et de multiplier ces corps dans les tribunes du Cirque. Mais, dans le même film une illusion d'un autre genre est réalisée puisque l'on donne l'illusion qu'un des acteurs, Oliver Reed, décédé alors qu'il n'avait pas tourné la moitié de ses séquences, a réellement participé aux *rushes* par une modélisation de son visage et le port d'un masque procédural par un acteur ayant une corpulence comparable. À ce stade nous ne faisons qu'évoquer un problème esthétique et éthique que peut poser cette nouvelle image qui est celui de la confusion de l'effet d'absence et de la fausse présence ou du simulacre<sup>195</sup>.

Néanmoins, comme nous le constatons, la création de structures visibles ou sonores, d'images virtuelles, n'est pas pour autant *ex nihilo*. N'en déplaise aux puristes de la sémiologie la plus formelle, dans la plupart des productions cinématographiques

---

<sup>194</sup> On peut rapprocher ce potentiel numérique de réécriture amnésiante de ce qui, selon Benjamin, faisait déjà la différence du cinéma comme art mécanique de la prolifération des biens culturels d'avec la statuaire grecque. Cette différence résiderait dans une définition de la beauté comme *perfectibilité* par opposition à une beauté comprise comme *éternité*, liée aux différences des modes de production et de réception des œuvres. Cf. Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité mécanique », *Œuvres III*, Editions Folio, 2000, p. 82-84.

<sup>195</sup> Cf. *Infra*, p. 348-353.

utilisant les effets numériques, nous ne voyons pas directement des fractales, ni des séries de 1 et de 0 (même dans *Tron* ou dans *Matrix* quoiqu'il semble) mais des combinaisons telles qu'elles ressemblent des productions d'une imagination sensible. La notion de *rendering* norme la fabrication de ces images qui imitent un certain niveau cinégénique. Ce qui explique que de nombreux logiciels, comme le *motion blur* par exemple, créent des effets numériques qui ont pour fonction d'amoindrir sciemment la définition de l'image de synthèse pour donner l'impression de flou et de distorsion de focale que donne le plan cinématographique en mouvement, voire d'imiter les imperfections visuelles et sonores des supports d'image antérieurs afin de retrouver les aléas conditionnant la production photochimique de l'image argentique.

Deux exemples peuvent illustrer cet usage des effets numériques. D'une part celui de Rob Legato travaillant pour *Digital Domain*, et technicien superviseur des effets visuels de *Titanic* (James Cameron, 1997). Celui-ci s'est échiné non pas tant à recréer les plans d'ensemble de la catastrophe qu'à insérer dans les plans rapprochés et les gros plans des héros, des nuages de vapeurs, et à perler les décors, comme l'écran, de gouttelettes et de filets d'eau. D'autre part, nous pouvons mentionner l'usage qu'en font les *New Deal Studios* dans *Aviator* (Martin Scorsese, 2004) qui, au moyen d'une palette numérique, imitent la couleurs de la photographie des films américains des années 1930, lorsque nous est racontée l'histoire d'amour de Howard Hughes (Leonardo di Caprio) et de Katharine Hepburn (Cate Blanchett). L'image de 2004 simule le *technicolor* bichromique (superposant pellicules vertes et rouges) faisant ainsi référence à la technique en vigueur au cinéma lors des épisodes racontés par la diégèse. Puis de la même manière, il passe en *technicolor* pour rapporter le combat du magnat mégalomane contre la *Panamerican Airway* dans les années 1950.

### c- Le processus de fabrication de l'image numérique

La production d'images virtuelles comporte des étapes nécessaires à sa mise en forme, en particulier elle est souvent la reproduction d'une représentation primitive. Dans un premier moment on dessine ou on façonne une maquette du ou des corps voire du décors. Dans un second moment, on scanne celui-ci pour disposer de son image numérisée sur l'ordinateur, et, surtout, de la structure globale du corps dans l'espace ressemblant à une silhouette creuse en fil de fers. Puis on ajoute la texture par *mapping*

via des photographies en deux dimensions de l'objet, numérisées et collées pour épouser les contours de sa surface. On positionne les lumières et les angles de prise de vue en trois dimensions et, au final, on anime le corps numérisé. Cette dernière étape peut être réalisée au moyen de deux procédés distincts et pourtant complémentaires lors de la production des effets : le *key frame* et la *motion capture*. En effet, généralement les corps sont animés en *motion capture* et les détails plus fins, comme les mouvements des traits du visage et tout gros plan à visée plus pathétique que descriptive sont obtenus par *key frame*.

Le *key frame* est particulièrement inspiré par les acquis des techniques de l'animation image par image et des dessins-animés, et leur présupposé optique et physiques, l'illusion de la perception cinématique du mouvement par persistance rétinienne. Ce procédé suppose un découpage du mouvement continu en un nombre fini de points-clefs ainsi qu'une bi-partition des tâches quant à sa réalisation. D'une part, un animateur détermine dans la séquence cinématique du corps les stations spatiales et temporelles déterminantes : les positions critiques du corps pour l'attention d'un spectateur. Elles vont servir de divisions, de points de repère, pour la reconstitution du mouvement intégral. D'autre part, l'ordinateur, selon sa puissance de calcul, va déterminer au moyen d'équation différentielles les positions contenues dans les intervalles définis par ces points ou *keys frames*

Le second procédé est inspiré de la rotoscopie inventé par les frères Fleischer en 1915. Il implique une prise d'un acteur réel vêtu d'un costume collant et aux articulations duquel sont cousues des balles de ping-pong ou des balles de tennis, voire des diodes lumineuses comme dans le cas des masques procéduraux. L'ordinateur enregistre les diverses trajectoires de ces points qu'il recompose ensuite comme un mouvement global du corps en projetant ceux-ci dans son image comme des articulations du corps de synthèse. Ainsi pour le premier film en images de synthèse réalistes, *Final Fantasy : les Créatures de l'esprit* (Hinobu Sakaguchi, 2001), la société de jeux video *Square Soft*, a utilisé exclusivement ce procédé pour figurer les mouvements des corps des personnages et reproduire ainsi des scènes d'action impressionnantes. Le problème demeure le raccord des mouvements du corps avec celui des traits du visage. Comme nous le verrons en dernière partie – en particulier avec la séquence de métamorphose de Sméagol en Gollum (Andy Serkis) dans *Le Retour du Roi* (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2003) – le visage paraît présenter une limite indépassable de

la simulation numérique : même lorsqu'il est numérisé par *key frame*, ses expressions font factices et génèrent plutôt des masques pétrifiés dans des caractères morts voire des non-visages.

## II- L'analyse sémiologique des effets spéciaux

L'analyse technique permet donc d'envisager l'effet spécial au cinéma voire dans les autres arts comme un fait artificiel répondant aux exigences d'un certain savoir-faire en vue de produire une illusion perceptive. Le problème est que si cette énumération des principaux procédés de création de pseudos perceptions au cinéma nous permet de comprendre comment fonctionnent les effets spéciaux (voire quand ils ont été inventés et dans quelles œuvres on peut les remarquer), elle est insuffisante pour nous faire comprendre pourquoi tel procédé est employé plutôt que tel autre. C'est-à-dire de répondre à la question : « Pourquoi tel effet est employé dans telle séquence de ce film ? » C'est une interrogation qui n'intéressera pas le passionné du *making of* car ce dernier s'attache au *trucage* et non à *l'effet spécial*, pour reprendre une bipartition héritée de l'opposition entre *machinerie* et *truc* au théâtre, voire entre *opsis* et *muthos* dans l'écriture dramatique selon Aristote<sup>196</sup>.

L'ingénieur ou le passionné de *making of* pourra, à la rigueur, s'interroger sur le rendu des illusions perceptives pour un sujet *lambda*, et les causes de la manifestation effective ou non de celle-ci. Mais il n'abordera sûrement pas la valeur de ces effets dans l'agencement de signes qu'en fait l'auteur pour son interlocuteur spectateur. C'est-à-dire qu'il ne se posera aucune question quant à leur signification émotionnelle ou cognitive, ni sur leur dimension sémiotique voire rhétorique et poétique.

C'est alors que l'analyse sémiologique prend le relais, afin d'examiner l'effet spécial non plus comme un fait physique et industriel, mais comme un signe voire une certaine forme d'articulation de signes, une figure de discours. L'effet spécial est alors compris comme un fait du langage cinématographique à l'intérieur d'un texte concret, le film, et fait l'objet d'une analyse structurale. Celle-ci distingue alors trois types d'effets spéciaux au cinéma : les *trucages visibles*, les *trucages invisibles* et les *trucages imperceptibles*. Le problème est, comme nous le verrons, qu'une telle analyse se heurte à la double dimension diégétique et extra-diégétique de l'effet spécial, et à cette indépassable ambiguïté qui en fait, à la fois, un acte dans le récit et un code d'énonciation.

---

<sup>196</sup> Cf. Aristote, *Poétique*, *op. cit.* 1449b-1450a et 1453b- 11454b.



Mais avant d'aborder cette distinction, il nous est nécessaire, en guise de transition, de comprendre la raison pour laquelle l'analyse technique est insuffisante pour discourir sur les effets spéciaux. Son principal inconvénient est de se calquer sur l'ordre de la division des tâches présidant à la production d'un film, un ordre chronologique considérant l'avant, le pendant et l'après tournage.

## 1- Limites de la classification technique des effets : avant, pendant et après le tournage (une chronologie trop linéaire)

### a- Trucages profilmiques et trucages cinématographiques

L'énumération à laquelle nous nous sommes livrés précédemment, nous présente divers types de techniques qu'il est possible de regrouper ou distinguer selon la place qu'elles occupent dans l'ordre des opérations de production d'un film : en pré-production, durant le tournage, et en post-production. Il s'agit de la classification que l'on peut retrouver dans les génériques des œuvres filmiques. Si l'on se rapporte aux génériques de la plupart des films de notre corpus, l'effet spécial désigne divers types de trucages dont la différence est directement relative aux différentes situations qu'ils occupent dans le processus de production réel d'un film au cinéma. Ce qui est désigné par le terme général d'*effet spécial* dépend donc de la nomenclature professionnelle des divers métiers du cinéma et recouvre le plus souvent deux réalités : *les effets spéciaux*, réalisés durant le tournage du film et *les effets visuels*, réalisés en post-production.

Nous pourrions affiner cette classification si, à l'instar de Thierry Lefebvre, nous distinguons trois types : *les effets de laboratoire*, *les effets d'optiques* et *les effets mécaniques*<sup>197</sup>. Cette classification est utile dans la mesure où elle permet d'attribuer aux multiples techniciens ayant collaboré à la fabrication de l'œuvre les effets dépendant d'eux et non des autres. Ils sont ainsi reconnus par la production qui peut évaluer leur

---

<sup>197</sup> Cf. Thierry Lefebvre, « Pour une histoire des trucages », 1895, n° 27, 1999.

contribution au produit fini et donc les rétribuer en conséquence. Mais ils sont dès lors, tout aussi bien identifiables par le public qui saura à qui il doit la jouissance de tel effet plutôt que de tel autre lorsqu'il visionnera le film, et s'il est lui-même membre de l'industrie cinématographique, il pourra émettre le souhait de l'engager. Les effets de laboratoire peuvent être attribués aux monteuses, aux informaticiens et aux animateurs ; les effets optiques aux directeurs de photographie et aux chefs-opérateurs ; les effets mécaniques aux décorateurs, aux maquilleurs et autres concepteurs d'animatroniques. Cet affinement de la division répond à une remarque formulée par Christian Metz qui, lui-même, établissait une différence technique entre deux types de trucages<sup>198</sup> :

- *Les trucages profilmiques* : effectués avant le tournage et qui ne prennent pas en compte des codes proprement cinématographiques (maquillage, animatronique, maquette, mais également ce que nous n'avons pas mentionné les doublures, les accessoires, les décors...)
- *Les trucages cinématographiques* : effectués pendant ou après le tournage se servant de codes proprement cinématographiques.

Cette division rejoint celle de Lefebvre pour qui les trucages effectués pendant le tournage sont dits *trucages de caméra* (ce sont les effets optiques comme le *matte painting*, l'accélééré ou le ralenti) et les *trucages de bande* (les effets de laboratoire réalisés en post-production, le montage, la truca...) <sup>199</sup>. Christian Metz reconnaît que, parmi ces trucages cinématographiques, certains sont d'origine photographique, en raison même de la matière d'expression cinématographique, à savoir une série de photogrammes et des principes photochimiques présidant à la production des images argentiques – ainsi cite-t-il le flou. Pour ce qu'il en est de notre corpus, nous pourrions citer les jeux de perspectives qui permirent à Peter Jackson, au moyen d'un certain positionnement des sujets dans le champ et du choix des focales, de donner l'impression que les acteurs interprétant les Hobbits étaient plus petits que les autres, dans la trilogie du *Seigneur des Anneaux*.

---

<sup>198</sup> Cf. Christian Metz, « Trucage et cinéma », *Essais sur la signification du cinéma*, Editions Klincksieck, Paris, 1993, p. 177-179.

<sup>199</sup>Cf. Thierry Lefebvre, « Pour une histoire du trucage », 1895, *op. cit.*

## b- Le temps de la composition cinématographique n'est pas linéaire

Toutefois ces classifications des effets ont pour base un critère technique et surtout chronologique : elles suivent l'ordre diachronique linéaire de l'avant, pendant, et après tournage (qui n'est pas sans évoquer le début, le milieu et la fin d'un récit). Or ce dernier critère n'est pas totalement satisfaisant, en général, et pour les films de notre corpus, en particulier. En effet, plusieurs opérations, plusieurs techniciens empiètent sur les diverses classes d'activité sans que l'on puisse dire exactement où se situent leurs interventions. Si l'on considère en quoi consistent les effets de post-production, nous nous apercevons qu'à l'heure actuelle, ils sont déjà préparés avant le tournage dans la composition du *story-board* et que si aucun technicien n'aide le réalisateur à superviser le jeu de ces acteurs durant les prises, le rendu sera lamentable. Nous avons d'ailleurs signalé que, dès 1999, *Weta Digital* avait mis au point un logiciel qui a permis à Peter Jackson de visualiser sur son moniteur, dès le tournage, comment les éléments numériques pouvaient s'insérer dans le champ et interagir avec le jeu des acteurs. Dès lors, les étapes de fabrication des trucages numériques consistent en un constant aller-retour entre des prises réelles, des *scans*, des animations, puis des prises retravaillées, au point qu'ils introduisent une simultanéité transversale rompant avec ce qui pouvait apparaître comme un ordre de succession dans le processus de fabrication traditionnel d'un film.

Comme le fait très justement remarquer Daisy Hochart, cette tendance des effets numériques est moins un fait radicalement nouveau qu'un révélateur de ce que faisaient déjà les techniciens d'effets spéciaux auparavant. Cette évolution nous force à nous réinterroger sur l'ordre supposé de l'écriture d'un film – de la production générale et non simplement de la création du scénario. La succession des étapes débutant par l'élaboration du projet, l'écriture du scénario, la recherche des fonds, le tournage, la post-production et s'achevant par la distribution et la diffusion du produit est mise en crise. Ainsi peut-on présenter cette évolution en étudiant l'opposition des professionnels des effets spéciaux que sont les directeurs des effets spéciaux et les superviseurs des effets spéciaux – catégorie professionnelle apparue dès les années 1980 et systématiquement mentionnée avec le numérique. Le premier est responsable de la conception et de la création des effets spéciaux d'un film, il détermine le *quoi* du trucage. Le second intervient comme consultant et expert dans les délibérations du premier en

lui présentant les *moyens* dont il dispose, soit une alternative de techniques et de techniciens possibles dont il coordonnera l'action pour réaliser l'effet selon le choix du directeur. Ce qui signifie que l'étape finale posée par le directeur conditionne l'étape première de réalisation proposée par le superviseur qui le concrétisera<sup>200</sup>.

Déjà dès les inventions du *travelling matte*, et de la *truca*, nous pressentions que le rapport établi entre la prise réelle et l'image finale ne pouvait se réduire à une relation de succession chronologique linéaire d'instant atomiques. Les usages des caches et des fonds bleus devant lesquels sont filmés les acteurs conditionnent tout autant leurs interprétations que les maquillages. Même s'ils ne perçoivent pas immédiatement les éléments visibles du champ avec lesquels leurs corps seront en interaction, ni quels éléments réels disparaîtront dans l'image finalisée, le tournage est tel qu'ils peuvent, néanmoins, le pré-voir. Le pôle Nord et l'armée d'ours blancs, lors de la séquence de la bataille finale de *A la Croisée des mondes : la boussole d'or* (*His Dark Material : the Golden Compass*, Chris Weitz, 2007) a certes été incrusté après le tournage, mais durant toutes les prises les acteurs devaient adapter leur jeu, leurs positions dans le cadre en répondant aux exigences de l'espace à définir de la future troisième image ainsi qu'aux indications du réalisateur la prévoyant.

Parce qu'il est sujet à ces constants allers-retours entre souvenirs, attentions et prédictions qu'impose, entre autres, la mise en œuvre des trucages dans la fabrication d'un film, le jeu des acteurs dans le genre de la *fantasy* est abstrait voire stéréotypé. Il occupe une position médiane entre l'*apparente désinvolture* du modèle bressonnien et le viscéral naturaliste de l'*actor's studio*. Il n'est pas artificiel au point de devenir l'*effet d'outrance* qu'affectionnait tant Rohmer chez Renoir<sup>201</sup> et qui se retrouve dans les modèles de Bresson voire dans la *voix blanche* d'Eugène Green. En effet, ces derniers types d'interprétation ouvrent plutôt le spectateur, sinon à l'invraisemblable, pour le moins à ce que l'on pourrait nommer le méta-vraisemblable. Et ce n'est pas non plus un jeu à la Strasberg où l'acteur est censé habiter le milieu dans lequel il interprète son rôle, comme un végétal qui se nourrit inconsciemment des pulsions de l'environnement affectif et physique composant la scène, confondant allégrement vraisemblable et véridique. L'espace du tournage étant virtuel l'acteur doit faire appel à des ressources

---

<sup>200</sup> Cf. Daisy Hochart, « Le numérique au service des effets spéciaux », *Ciném'action* n° 102, 1<sup>er</sup> semestre 2002.

<sup>201</sup> Cf. Eric Rohmer, *Le Goût de la beauté*, Editions Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 2003.

intérieures imaginaires pour se figurer son environnement, mais dans le même temps l'intériorisation psychologique n'est pas telle qu'on lui demanderait une réflexion sur la notion même d'interprétation comme le sont les *modèles* de Bresson. Dans la grande majorité des films de *fantasy*, la plupart des séquences étant des séquences d'action, les interprètes sont avant tout des acteurs – des *agissants*.

### c- Temps de composition, temps technique et temps de réception des effets spéciaux

D'une manière générale, cette classification technique est fondée sur le présupposé que le tournage est l'instant référent du processus d'élaboration des effets spéciaux. Elle postule que le tournage serait la ligne de partage entre des opérations non spécifiquement cinématographiques et des opérations intégralement cinématographiques dans le texte filmique. Il serait la limite et la transition entre un avant, non cinématographique (incluant les arts antérieurs de la représentation) et presque naturel, et un après totalement cinématographique (voire à la rigueur photographique) et artificiel (car le cinéma est un art mécanique). Mais cette limite n'est pas si nette car le temps technique ne se réduit pas à une simple succession d'instantanés antérieurs vers les postérieurs. La classification des savoir-faire entre *trucages profilmiques* et *cinématographiques* est victime de l'inversion des directions du temps que suppose la technique.

Ce phénomène d'inversion est souligné par Aristote lorsqu'il distinguait le commencement d'un mouvement selon la nature et pour nous, en prenant le modèle de la *Poiésis*<sup>202</sup>. Le produit étant le fruit d'une réflexion, son existence est déjà anticipée, elle pré-existe comme fin avant la mise en œuvre des moyens qui vont contribuer à sa fabrication. Ces moyens sont inférés par un raisonnement par régression, bien connu en géométrie. Même si, effectivement, c'est la réalisation de ces étapes intermédiaires qui rendra possible l'existence du produit comme sa conséquence, celles-ci ne seraient rien,

---

<sup>202</sup> C'est le problème de l'ouvrier qui bâtit sa maison, l'ordre de sa construction n'est pas le même pour nous et naturellement, selon que l'on considère sa cause efficiente et sa cause matérielle ou bien sa cause formelle et sa cause finale. Il est indéniable que c'est la cause finale de la maison qui la définit comme un « pour se protéger » et qui détermine son existence naturellement et dans l'esprit de l'artisan faisant des matériaux la constituant des moyens. Mais d'autre part, il est tout aussi indéniable que la maison n'existe que dans la mesure où on l'édifie d'abord sur des fondations, puis que l'on fasse la charpente, puis les murs, puis le toit, c'est-à-dire que l'on reconnaisse l'ordre de sa cause efficiente pour nous qui sommes sujets au devenir. Cf. Aristote, *Les Seconds Analytiques*, Editions Vrin, 2000, 98b-99b.

en droit, sans une certaine attente déterminante du résultat par le technicien. Et cela est d'autant plus vrai dans l'élaboration d'un objet esthétique comme le récit. Même si la réception par le public n'est jamais intégralement prévue par son auteur, il est extrêmement peu courant qu'il présente une narration dont la fin ne soit déjà annoncée dès le début. Si comme nous l'avons vu, le *muthos* forme une totalité relativement close et complète – la *discordance concordance* selon les termes de Ricœur – alors son ordre diachronique (début, milieu, fin), même dans l'ordre de sa composition, suit toujours celui d'une vérité de la rétrodiction. C'est pourquoi, le temps des récits est souvent celui de l'imparfait (dont l'inactualité suppose une attitude de suspension des préoccupations quotidiennes) par opposition au temps du discours, de la parole vivante et agissante.

C'est pourquoi Metz glissera insensiblement de sa bipartition (voire tripartition) technique et effective conforme à une chronologie objective, à une classification des effets sémiotiques ayant à cœur la composition et la réception d'un texte signifiant. Cette transition était déjà annoncée quelques pages plus haut dans la distinction qu'il opérait entre les *effets optiques* ayant une signification syntaxique de ponctuation et les *trucages*<sup>203</sup>. Il affirmait alors qu'on ne pouvait pas entendre le terme de trucage selon sa seule acception technique – abondant dans le sens d'un article de Jean-Louis Comolli<sup>204</sup>. Cette transition est de nouveau suggérée lors de la distinction entre *trucages cinématographiques* et *profilmiques* lorsqu'il écrit :

« À ces trucages profilmiques s'opposent ceux qui sont spécifiquement cinématographiques au cinéma. Dans l'élaboration du film, ils interviennent à un autre moment. Ils appartiennent au *filmage* et non au *filmé*. »<sup>205</sup>

Or les termes de *filmage* et de *filmé* renvoient l'effet spécial à une dimension de signifiant au sein d'un texte filmique et donc d'un récit. *Filmage* et *filmé* forment une relation constitutive de tout récit pour l'analyse structurale comme nous l'avons déterminé précédemment en évoquant la distinction entre les temps du raconté, de l'acte de raconter et celui du récit dépendant de sa rencontre avec le spectateur – respectivement *l'énoncé*, *l'énonciation* et *l'objet* – telle qu'on la retrouve chez Genette<sup>206</sup>. L'ensemble des rapports de ces divers temps crée le pseudo-temps de l'expérience de l'œuvre. De nombreuses narrations littéraires jouent sur cette concordance ou cette

---

<sup>203</sup> Cf. Christian Metz, *Essais sur la Signification au Cinéma*, op. cit., p. 174.

<sup>204</sup> Cf. Jean-Louis Comolli, « Technique et idéologie », *Cahiers du cinéma*, 1971, numéros 229, 230, 231.

<sup>205</sup> Cf. Christian Metz, *ibidem*, p. 178.

<sup>206</sup> Cf. Gérard Genette in « Frontières du Récit », *Figures II*, Paris, Editions du Seuil, 1969, p. 49-69.

discordance des divers temps, faisant varier l'ordre, la durée ou la fréquence de ceux-ci (vitesse, ralentissement, pauses, ellipses, prolepses, analepses...). L'exemple canonique au cinéma d'un effet de confusion entre l'énonciation, l'énoncé et l'objet-film est celui de *La Corde* (*The Rope*, Alfred Hitchcock, 1948). En théorie, cette œuvre confond ces trois dimensions puisqu'il est constitué d'un plan unique adhérent du début à la fin à l'action racontée. Cependant, nous pouvons soulever l'objection de Bazin à l'endroit d'une telle adéquation des trois temps, pour qui elle ne vaut à la rigueur que dans le plan-séquence<sup>207</sup>. Or *La Corde* ne présente pas vraiment de plans-séquences puisque l'on peut souligner d'une part les effets de raccords mouvements invisibles qui ont présidé à l'élaboration du film et le découpage scénographique qu'a impliqué cet impératif technique. À cela nous pourrions également rétorquer avec Rohmer et Chabrol que ce faisant Hitchcock a inventé une conception beaucoup plus dynamique du cadre<sup>208</sup>.

Notons que cette division (énonciation, énoncé, objet) qui se retrouve principalement dans l'analyse sémiologique en littérature, est d'autant plus appropriée de nos jours que les modifications de type de consommation des textes filmiques la rendre évidente. Dans les faits nous pouvons lire un livre en plusieurs fois revenir sur certains passages, bien qu'il existe un temps de lecture moyen du début jusqu'à la fin. Or cette liberté parut pendant longtemps faire défaut au spectateur de films. Ces derniers visionnaient une œuvre en une seule fois sans interruption – sinon un entracte inspiré du théâtre dans les premiers temps. Il était, dans ce cas, malaisé au théoricien de distinguer le temps de l'énonciation du temps de la projection. Mais les cas des cinémathèques, des écoles comme l'*IDHEC* puis la *FEMIS* et certaines salles réservées à quelques critiques spécialisés (« jeunes turcs » ou non), puis l'arrivée du magnétoscope à la fin des années 1970, ont permis de manifester cette différence.

Nous reviendrons sur la possibilité de dissocier *énonciation* et *énoncé* dans un film lorsque nous aborderons les trois dimensions de la réception, en dernière partie. Pour le moment contentons-nous de nous rappeler que Metz ne peut se résoudre à réduire l'analyse et la classification des divers effets spéciaux à un registre technique. Les expressions de *trucages profilmiques* et de *trucages cinématographiques* supposent une distinction de l'ordre de la valeur sémantique. Ce sont deux niveaux de

---

<sup>207</sup> Cf. André Bazin, « L'évolution du langage cinématographique », *Qu'est-ce que le cinéma*, Editions du Cerf collection 7<sup>ème</sup> art, 1985, p 75-80.

<sup>208</sup> Cf. Eric Rohmer et Claude Chabrol, *Hitchcock*, Editions d'Aujourd'hui, 1975, p. 98- 99.

compréhension, deux contextes de signification de l'énoncé du film, selon qu'il se rapporte à l'instance racontante, *l'énonciation*, ou à l'instance racontée, *l'histoire*. D'ailleurs, l'auteur explique qu'il y a passage à un autre registre en montrant qu'aucun effet optique à valeur syntaxique dans un récit n'est un effet *profilmique*. Nous étudierons donc à présent les effets spéciaux en tant qu'ils sont les signes d'un texte compris au sein d'un contexte d'interlocution relatif à un mode de composition et un mode de réception d'un récit.

## 2- La tripartition des trucages *imperceptibles, invisibles et visibles*

Dans la perspective de son étude sémiologique du fait cinématographique, Christian Metz opère une distinction entre trois types d'effets spéciaux au cinéma dans l'article « Trucage et cinéma »<sup>209</sup>. Cette division typologique s'articulant autour de trois axes suppose qu'un film est défini comme un texte. Un film est à la fois entendu comme vecteur d'expression et de communication. L'analyse considère donc tout à la fois l'ordre de la composition et celui de la réception du message filmique afin de déterminer les niveaux d'intelligibilité propres à ce que nous nommons ordinairement *les effets spéciaux*.

L'avantage de la lecture structurale de l'effet spécial est qu'elle comprend ce caractère *spécial* d'un effet, c'est-à-dire sa valeur particulière relativement aux autres éléments signifiants d'un film et au sein de la totalité que constitue celui-ci. Le problème de cet angle d'attaque est sa tendance à réifier l'objet-film et, par la même occasion, à idéaliser dans une synchronie abstraite ce qu'elle nomme le langage cinématographique. Ce dernier tend alors à être assimilé à un système clos sur lui-même. Ce double écueil mène la sémiologie structurale à la découverte de deux paradoxes .

Premièrement, le constat d'une nécessaire confusion entre les dimensions diégétiques et extradiégétiques définissant l'effet spécial, c'est ce que le sémiologue nomme *la fluidité des frontières*.

---

<sup>209</sup> Cf. Christian Metz, *Essais sur la Signification au cinéma*, op. cit., p. 179-180.



Deuxièmement, la lecture structurale en arrive à la conclusion que cette fluidité des frontières est le révélateur du mensonge ironique que serait le phénomène sémiologique cinématographique dans son ensemble qui se voit alors fondé sur le couple de *la machination avouée* du côté de l'émetteur et du *déni de perception* du côté du récepteur (sachant que ces deux phénomènes exigent une analyse sociologique et psychologique dépassant les limites de la sémiologie)

Metz, axant surtout sa division sur la dimension réceptrice, dégage donc trois types de trucages que nous allons présentement examiner. Il associe à ceux-ci divers régimes de perception du spectateur et de codes de fabrication de l'auteur : les *trucages imperceptibles*, les *trucages visibles* et les *trucages invisibles*.

#### a- Les trucages imperceptibles

Les *trucages imperceptibles* sont des procédés dont use le réalisateur afin de rendre vraisemblable son intrigue tout en trompant la perception du spectateur. Si nous considérons leur valeur en tant que signifiant, ce sont des éléments dont le spectateur n'est pas obligé de savoir qu'ils existent pour avoir l'intelligence du texte. Il suffit que ceux qui procèdent à l'élaboration de l'objet-film, le sachent : il implique donc une certaine asymétrie dans la relation de l'émetteur au récepteur. Celui-ci peut totalement ignorer la présence de ce trucage car sa connaissance n'est pas nécessaire à la compréhension de ce qui lui est présenté, mais rend plutôt compte d'une certaine situation d'énonciation où le récepteur n'a pas besoin de tout comprendre et doit se disposer dans un état sinon de réception soumise, au moins d'attention au raconté.

Le terme de vraisemblance n'est pas propre à Metz, mais l'ayant adopté au cours de notre précédente partie, nous pouvons l'entendre dans son sens large de *mimésis-crédation*, mais également dans son sens faible, de *mimésis-reproduction* – en tant que principe de composition des films dits réalistes. Dès lors nous pouvons ranger sous l'expression de trucages imperceptibles les doublures humaines et les cascadeurs lors du tournage de scènes périlleuses, voire les doublures animales dans les films dont les héros sont des animaux. *Crin Blanc* (Albert Lamorisse, 1951), *L'Ours* (Jean-Jacques Annaud, 1986), *Babe, le Cochon devenu berger* (Chris Noonan, 1996) sont des œuvres ayant nécessairement recours à celles-ci. Les moyens techniques auxquels l'auteur a recours pour faire croire que c'est un même animal qui vit ces aventures, passent

inaperçus aux yeux du spectateur qui n'a nul besoin de savoir que, dans les faits, 48 porcelets différents sont un seul Babe à l'écran. Ainsi pour que ces effets aient une valeur quelconque dans le texte filmique, le spectateur ne doit pas en soupçonner l'existence, sinon l'auteur brise le contexte d'énonciation du récit, le « *faire-croire* » duquel dépend son énoncé et perd son autorité sur le spectateur.

De même, le spectateur ne remarque pas le fond de teint, le rouge à joues, le baume à lèvres et les yeux surlignés d'un acteur dans les films où l'éclairage est tel que l'absence de maquillage leur donnerait le teint blafard. Ces trucages consistent également en le choix de types d'angle de prise de vue et de composition de l'espace afin de reléguer des informations parasites (c'est-à-dire mettant en péril l'intelligibilité directe du texte) dans le hors-cadre. Ce hors-cadre est utile à l'économie du récit filmique : il empêche le public de percevoir des éléments qui décrédibiliseraient ce qui est montré à l'intérieur du plan ou qui est suggéré en hors-champ et grâce au montage, ainsi que le lien d'une image avec les autres au sein du texte. Dès lors, nous constatons que les trucages imperceptibles ne sont pas nécessairement utilisés au sein de séquences dont la fonction serait dépaysante dans la narration ou pour le spectateur. Ils ne sont pas propre au genre de la *fantasy* que nous avons précédemment défini. Ils ne peuvent pas être *les effets spéciaux* que nous recherchons. A cet égard l'exemple que propose Metz, des talonnettes de Boyer pour paraître aussi grand que Bergman dans *Hantise* (George Cukor, 1944) n'a visiblement pas pour fonction de mettre le spectateur en prise avec une action racontée extraordinaire.

Nous pouvons aussi subsumer sous cette catégorie les procédés numériques de *retouche* des images qui ne sont pas voués à être visible : par exemple, lorsque la truca numérique est utilisée pour ôter des éléments du champ qui ont été pris par inadvertance durant le tournage. Par conséquent tous les procédés de restauration de la bande-son, pour faire passer de la stéréo au *dolby surround*, ou de la restauration visuelle comme le transfert de l'analogique au numérique qui sont communs aux films de fictions comme aux documentaires, peuvent être considérés comme des trucages imperceptibles.

## b- Les trucages visibles

« Certains trucages sont imperceptibles alors que d'autres sont au contraire destinés à apparaître (accélééré, ralenti, etc.). »<sup>210</sup>

Curieusement Metz est assez laconique concernant les *trucages visibles* puisque sa thèse repose surtout sur la relation de contrariété, mais non pas d'opposition frontale, entre les *trucages invisibles* et les *trucages imperceptibles*. Si bien qu'il ne nous laisse, pour les comprendre, que leur stricte opposition, avec les *trucages imperceptibles*. Nous pourrions émettre l'hypothèse interprétative que le *trucage visible* n'est compris comme tel que dans la mesure où l'émetteur le rend évident dans l'énoncé ou dans l'énonciation si bien que le récepteur peut en constater la présence voire la définir distinctement. Nous pourrions ainsi également ranger sous cette catégorie les surimpressions, les usages de filtres de couleur, des déformations de l'image relatives au choix de la focale, la disjonction des effets sonores avec les informations visuelles, voire certains effets numériques visibles comme le *morphing* (si nous le considérons comme un montage à l'intérieur de l'image). Ce trucage ne serait donc identifiable que sur fond d'une relation plutôt réciproque et équilibré entre émetteur et récepteur : l'auteur attire l'attention du spectateur sur telle action par telle manière de la rapporter.

Par exemple, lorsque dans *Peau d'Âne* (Jacques Demy, 1970), la Princesse déguisée en souillon (Catherine Deneuve) arrive dans la ferme où elle va se cacher un long plan-séquence nous la montre courant au ralenti jusqu'à la maison de la Vieille (Louise Chevalier). Le spectateur voit cet effet et l'appréhende comme un ralenti en le rapportant à un sort jeté par la fée des Lilas (Delphine Seyrig) pour que la jeune femme ne soit pas aperçue par les paysans vaquant à leurs tâches et demeurant immobile dans le plan. Ce procédé figure donc un déplacement extraordinairement rapide dans l'espace et Demy le préférerait à l'accélération dont le rendu eut été grotesque, afin de mieux montrer que la démarche de *Peau d'Âne*, même enlaidie à l'extrême, conserve une grâce majestueuse propre à sa vertu, sa jeunesse et sa beauté.

Ce trucage ne se confondra pas avec le même procédé technique de ralenti que nous retrouvons, par exemple, à la fin du *Seigneur des Anneaux : le Retour du roi* (Peter Jackson, 2003), durant laquelle Frodon (Elijah Wood) contemple, désespéré, impuissant

---

<sup>210</sup>Cf. Metz, *Ibidem*, p. 179.

et enragé, la danse de Gollum (Andy Serkis) avec l'Anneau de Pouvoir au-dessus du cratère de la Montagne du Destin. Ici encore, l'auteur montre la séquence au ralenti et le public la perçoit comme telle. Mais dans ce cas, il ne s'agit pas nécessairement d'une qualité magique directement attribuable à l'action racontée. Ce ralentissement donne à l'action filmée un caractère inéluctable tout en amplifiant le pathétique du raccord regard sur le jeune héros assistant à celle-ci. Il a une fonction rhétorique emphatique, c'est un exposant sémiologique visant à nous faire focaliser sur la tonalité affective de la scène pour un personnage. Le ralenti a donc moins la signification d'une mise en présence d'une action hors du commun que de la manière dont un acte est perçu afin d'obtenir du public une identification à Frodon et une émotion plus profonde de compassion à son désarroi.

Pour sa part, le sémiologue donnera l'exemple de la surimpression dans *La Ballade du soldat* (Grigori Tchoukhraï, 1959) : à la fin du film, le héros, Alecha (Vladimir Evachev), seul dans le train, voit la jeune femme (Janna Prokhorenko) qu'il aime et qui l'aime mais à laquelle il n'a rien su dire de ses sentiments et réciproquement. Le trucage figure une image mentale, un souvenir réconfortant contrastant avec la monotonie du paysage hivernal défilant à travers la vitre du wagon<sup>211</sup>. Mais cela signifie que tous les effets optiques produits par l'auteur et perçus par le public ne sont pas nécessairement des *effets visibles*. Ce que notre première hypothèse interprétative ne reconnaissait pas puisqu'elle admettait que le *trucage visible* pouvait renvoyer tout aussi bien à l'énoncé qu'à l'énonciation.

Néanmoins, le cas échéant, ces derniers seraient ambigus. Seraient-ils des effets syntaxiques ou diégétiques ? Se rapporteraient-ils à l'action racontée ou à un procédé rhétorique et poétique de narration ? Cette équivoque est d'autant plus forte que la définition du trucage visible se rapproche de celle des effets optiques syntaxiques que sont les *taxèmes* et surtout les *effets exposants*.

Les *taxèmes* sont des segments signifiants simples du texte filmique qui ne sont ni photographiques, ni graphiques, ni verbaux, mais des signes de ponctuation valant pour eux-mêmes. Metz prend l'exemple du fondu au noir entre deux séquences : le spectateur comprend le moment où l'écran est complètement noir comme valant pour lui-même et comme la marque d'une pure convention linguistique dans le texte – d'un arbitraire presque *néantisant*.

---

<sup>211</sup>Cf. Metz, *Ibid.* p. 182.

Au contraire, *les effets exposants* ont une valeur relativement aux autres images composant le texte et sont compris comme des relations. Par exemple la surimpression du fondu enchaîné et le volet, se comprennent comme des figures de médiation de deux éléments photographique du texte préexistant. Ces figures n'ont de signification que dans la mesure où elles ne valent pas pour elle-même comme un exposant en algèbre se rapporte à un autre élément du langage mathématique que ce soit une constante ou une variable. Ainsi l'accélééré ou le ralenti ont une fonction burlesque ou emphatique relativement à un élément photographique et cinématographique qui pourrait faire sens sans eux. Il eût tout aussi bien été possible que Jackson nous montrât la séquence de danse de Gollum sans le ralenti, elle n'en eût pas moins été comprise par les spectateurs comme signifiant une danse de joie. Le ralenti en tant qu'exposant crée un effet d'opposition proche de l'antithèse, de l'oxymore donnant à cette danse de joie une dimension tragique pour celui qui la contemple, comme s'il était victime de l'absurdité même.

Or la question de savoir si les effets spéciaux sont ou non des effets de syntaxe paraît être résolue lorsque Metz use d'un discours psychologique pour rapporter les trois types de trucages à deux attitudes complémentaires. Il déclare que le trucage existe dans la champ bipolaire de deux intentions distinctes de l'auteur et du public : à savoir *la machination avouée* et *le déni de perception*. Il décrit le contexte d'énonciation dans lequel valent les trucages qui, dès lors, ne sauraient être confondus avec de purs signaux rhétoriques sinon par une parenté technologique et économique mais non pas sémiotique. L'auteur affirme ainsi que les trucages sont nécessairement compris dans le processus de diégétisation et non pas d'énonciation. Ce faisant, nous établirons une distinction entre, d'une part, la valeur d'un fondu enchaîné court qui est celle d'une marque d'énonciation, une transition entre deux séquences, et d'autre part, un fondu enchaîné virant à la surimpression, valant comme élément diégétique. C'est le cas dans les séquences de *Harry Potter et la chambre des secrets* (*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Chris Columbus, 2003) dans lesquelles le héros (Daniel Radcliffe) est aidé dans ses aventures par les fantômes Nick Quasi-Sans Tête (John Cleese) et Mimi la Geignarde (Shirley Henderson), les surimpressions numériques valent ici pour décrire la condition de personnages différents des vivants. Ainsi en va-t-il également pour l'exemple de *Peau d'Âne* figurant un déplacement magique. En revanche, dans le film de *fantasy*

précédemment mentionné, *Le Retour du roi*, le ralenti relève plutôt d'une marque syntaxique d'exposant. Il signifie la valeur tragique de l'action racontée pour le point de vue dominant de l'histoire, à savoir celui du héros, Frodon, auquel l'auteur convie le public à s'identifier. Le même cas se présente pour Alecha et la vision de Choura dans le film de Tchoukraï, le narrateur désigne, par ce procédé, un point de vue privilégié auquel il convie le spectateur à s'identifier pour que la vraisemblance du texte ne soit pas compromise.

Cependant cette frontière entre trucage et marque syntaxique est poreuse en fait, et le reste de l'analyse la mettra même à mal en droit. Il nous faudra dégager un rapport entre l'énonciation et l'acte raconté qui s'assimile de ce fait à une énonciation indirecte, pour résoudre l'ambiguïté du phénomène linguistique de *fluidité des frontières* qui semble affecter l'étude de la signification des effets spéciaux – qu'il s'agisse de trucages visibles ou non<sup>212</sup>.

### c- Les trucages invisibles

Ce sont des procédés dont use le réalisateur et dont le récepteur sent la présence quoique indistinctement. Celui-ci peut dire qu'il y a effet mais non pas le définir, ni montrer quand il intervient dans l'intrigue, ni comment il est obtenu. La situation d'asymétrie entre émetteur et récepteur qui caractérisait le contexte d'énonciation du trucage imperceptible est ici atténué : pour que le trucage invisible soit saisi en tant que tel dans l'objet-film, il est nécessaire qu'il entraîne une réaction de *semi-ignorance* de la part du spectateur. Si nous voulions emprunter le vocabulaire de Leibniz, nous pourrions dire qu'au sein du texte filmique, ces effets invisibles ont, par opposition aux éléments proprement photographiques, la valeur de *petites perceptions*. Le philosophe allemand prétendait que les petites perceptions sont des nuances nécessairement présentes mais infinitésimales, donc que les hommes n'appréhendent pas immédiatement et dont seul Dieu a une connaissance exhaustive claire et distincte. Dans notre comparaison Dieu est l'émetteur, ou l'auteur du message filmique, le spectateur est l'homme, les effets photographiques composant l'énoncé du message, ses perceptions normales (voire ses aperceptions) et les trucages imperceptibles, les petites perceptions.

---

<sup>212</sup> Cf. *Infra*. p. 273-283.

Explicitons rapidement notre analogie entre la théorie de la connaissance leibnizienne et le régime significationnel propre aux trucages imperceptibles dans l'analyse sémiologique structurale. Le philosophe allemand établissait une différence entre les petites perceptions des substances composant le monde (les monades et leurs replis), et les aperceptions claires et distinctes de celles-ci. En effet, les petites perceptions sont comprises dans les degrés infinis que constituent les intervalles entre au moins deux aperceptions qualitativement contraires. Elles ont donc une valeur différentielle au sein de la fonction articulant deux perceptions-limites ; le sujet percevant sait qu'elles doivent exister mais ne les perçoit jamais directement comme telles dans leurs infinies nuances. L'exemple que prend Leibniz est celui du clapotement des gouttes et du mugissement des vagues : nous entendons deux sons distincts l'un de l'autre, mais non le continuum des variations sonores (le son de 26 goûtes et 1/3 de vague...) qui vont de l'une à l'autre. Pourtant nous ne pouvons pas ne supposer la présence de ces multiples variations lorsque nous établissons que le clapotis est qualitativement autre que le mugissement.<sup>213</sup>

De même en va-t-il concernant les effets invisibles pour la compréhension du spectateur. Ce dernier a une perception claire de la présence d'un trucage dans l'énoncé, mais non pas une perception distincte puisqu'il est incapable de définir ce qu'est cet effet quoiqu'il y réagisse. La perception claire mais indistincte du trucage, le fait que le spectateur ait connaissance de sa présence tout en ignorant ce qui fait sa présence, est nécessaire à la compréhension de l'intrigue du film. L'effet invisible tire toute sa signification de cette distance entre ce que sait le spectateur de la présence du trucage et ce que sait le réalisateur de la manière dont il est obtenu, c'est-à-dire de l'appréhension indirecte de celui-ci par le public et de sa présentation indirecte par l'auteur. En ce sens, ce trucage n'est pas spécifique aux films de *fantasy* mais peut se retrouver également dans d'autres genres de récits. Il n'est pas seulement de l'ordre de l'énonciation mais entre déjà dans l'économie de l'énoncé sur le mode de *la présence de l'absence* ou de *la manifestation du caché*. Il excite l'attention du récepteur, par conséquent, moins passif que lors de l'appréhension des trucages imperceptibles et incite l'auteur à dépasser la simple exigence de principe de confiance du spectateur présidant à l'énonciation du récit par opposition au discours quotidien. En effet, dans le cas des *trucages*

---

<sup>213</sup>Cf. Leibniz, *Nouveaux Essais sur l'entendement humain*, Editions Garnier-Flammarion, 1990, Préface, p. 41-43.

*imperceptibles* le film n'est compris que si les trucages passent pour absents et implicites, il n'y a pas présence de l'absence, ni manifestation de l'occulté<sup>214</sup>.

Metz prend l'exemple paradigmatique de *L'Homme Invisible* (James Wale, 1935) les trucages n'y sont pas localisables et pour cause. Le cas échéant l'énoncé, en l'occurrence la séquence filmique, n'aurait pas la même signification. *De facto* que « voit » le spectateur ? Il voit le Professeur Griffin (Claude Rain) recouvert de bandages, les ôter, mais il n'y a rien en dessous. Son chapeau nous est montré flottant dans l'air et nous l'entendons parler. Pour que le trucage soit saisi, le spectateur doit comprendre ce que lui signifie visiblement l'auteur à savoir : « Le Professeur Griffin est invisible. ». Toutefois, pour l'auteur (comme pour nous à présent), le processus du *travelling matte*, les jeux des caches et contre-caches et l'usage de la *truca* inventés par Fulton, n'ont pas de secret, et il peut évaluer le rapport des moyens au rendu. En revanche, le spectateur, lui, n'a accès qu'au rendu mais comme un rendu indéfinissable.

Nous ne cachons pas notre embarras quant à saisir, au-delà de l'exemple de *L'Homme Invisible* de Whale, dans quels autres films Metz entend trouver de tels trucages et surtout quel est précisément le rapport que ceux-ci entretiennent, non pas tant avec les *trucages imperceptibles*, qu'avec les *trucages visibles*. A part dans les films M. Night Shyamalan, où la narration de genre fantastique du réalisateur de *Signes* (*Signs*, M. Night Shyamalan, 2002) joue sur le rapport de l'imperceptible et de l'invisible pour narrer la naissance d'une mythologie dans un quotidien réaliste, cette distinction paraît abstraite<sup>215</sup>.

Prenons comme exemple les animations images par images, la *dynamation* au moyen de laquelle Harryhausen représente le combat de Jason (Todd Armstrong) contre les squelettes dans *Jason et les Argonautes* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963). Dans la mesure où elles étaient réussies, ne passaient-elles pas pour *invisibles* aux yeux du public de l'époque et, à présent, pour des regards rompus au numériques, pour des configurations clairement *visibles* ? Dans la perspective plus dynamique d'une histoire

---

<sup>214</sup> « ...Une séquence avec doublure n'est bien faite que si l'on ne soupçonne pas l'intervention de la doublure. » Cf. Metz, *op. cit.* p. 180.

<sup>215</sup> Et même dans son cas si des films comme *Le Sixième Sens* (*The Sixth Sense*, 1999), *Incassable* (*Unbreakable*, 2000) voire *Phénomènes* (2008) répondent à une telle typologie des effets elle ne s'y réduit pas dans la mesure où son dernier film *Le Dernier Maître de l'Air* (*The Last Airbender*, 2010) est l'adaptation d'un *comic type manga* qui appartient clairement à l'univers d'une *fantasy* hybride asiatico-anglo-saxonne.



de la réception, même l'exemple de *L'Homme Invisible* ne tient plus, si nous nous rapportons aux dernières versions qui en ont été faites comme *Les Aventures d'un homme invisible* (John Carpenter, 1992) ou *Hollow man, l'Homme sans ombre* (Paul Verhoeven, 2000). Dans le premier Carpenter considère l'invisibilité comme relative aux personnages avec lesquels Nick Halloway (Chevy Chase) est dans le champ, selon qu'il estime dominer ou non la situation. Ce qui est en jeu est alors sa visibilité sociale, son invisibilité étant une métaphore des blessures faites à son amour propre. Qui pis est quand *trucages invisibles* il y a (pour reprendre le vocabulaire de Metz), ils sont spectaculaires : ainsi la séquence de déshabillage en pleine course, ou la vue des poumons se gonflant d'un nuage de nicotine lorsque le héros fume.

Nous ne parlerons même pas du film de Verhoeven qui, par son traitement du thème de l'invisibilité au moyen des images de synthèse et numérique, est sinon une parodie ouverte, pour le moins un récit très ironique. Le scientifique voyeur non vu, Sebastian Caine (Kevin Bacon) n'est pas à proprement parler invisible. Il est plutôt celui qui est tellement creux – « *hollow* » en anglais signifie « *béance* » – qu'il n'est que sa propre image dont l'unité précaire se dissout en matières pré-organiques représentant l'archaïsme absolu et le chaos des pulsions libidinales et morbides qui l'animent, tel le monstre Typhée dans la mythologie grecque<sup>216</sup>. Aussi les séquences avec effets invisibles sont-elles peu nombreuses, quasiment toutes filmées en vue subjective – comme dans celle où il viole sa voisine. Sinon Verhoeven décline les possibilités techniques que lui offrent le numérique : il épluche les différentes couches de l'organisme son héros dans une séquence de disparition anatomique. Il montre qu'il n'y a rien à voir et que ce que l'on nomme intériorité n'est pas un phénomène physiologique, mais purement pulsionnel et élémentaire d'où les diverses séquences en images de synthèse où Sebastian est une silhouette évaporée, aqueuse, enflammée et calcinée.

Refermons cette parenthèse et rappelons que l'aspect historique de l'évolution de la perception spectatorielle (et corrélativement du type de composition répondant à de

---

<sup>216</sup> A ce titre on pourrait rapprocher ce film et généralement la filmographie de Verhoeven et sa fascination pour la pornographie et la violence, de l'analyse que propose des œuvres de Stroheim, Losey et du premier Bunuel où il voit la manifestation de *l'image-pulsion* comme manifestation du Monde Originnaire obéissant au principe cosmologique d'Empédocle de la multitude élémentaire infinie et informe. Celle-ci se compose de manière précaire en répondant à *la loi de la plus grande pente*, le fétichisme comme mouvement résultant de l'opposition de l'Amour et de la Haine, où la boulimie érotique du commencement de l'être composé, son désir de vivre, est déjà, la passion morbide pour sa propre fin. Cf. Deleuze, *L'Image-Mouvement*, op. cit. p. 173-175.

nouvelles attentes) est un premier problème que ne fait qu'effleurer le sémiologue. Cette limite de son analyse nous permet de comprendre son embarras ultérieur lorsqu'il s'agira de traiter du phénomène de fluidité de frontière. Comme nous le verrons par après, cette même limite est également manifestée par l'incapacité de sa typologie à rendre compte d'un phénomène que nous avons déjà signalé précédemment : l'usage d'une technique d'effets spéciaux moderne pour imiter une technique plus ancienne. Ainsi, dans *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 2000) où la reconstitution du visage du *Horseman* (Christopher Walken) par effets numériques ressemble davantage aux animations images par images avec fondus enchaînés et maquillages des films fantastiques des années 1940 (voire de la *Hammer* et de la *Internationnal Picture*) qu'à une recomposition réaliste (comme justement celle à laquelle procède Verhoeven dans l'œuvre précédemment évoquée).

### 3- La machination avouée et le déni de perception

Lorsque nous exposons ce que Metz nomme les *trucages visibles* nous avons établi qu'il opérait une distinction au sein des effets optiques entre trucages et effets de syntaxe dans un texte filmique, sachant que les trucages ne se réduisaient pas à leur seule dimension technique<sup>217</sup>. Ce qui rend possible une telle division des significations est la description du contexte d'énonciation psychologique et social particulier dans l'*institution cinématographique*. Ce contexte est présupposé par l'appréhension des trucages qu'ils soient imperceptibles, visibles ou invisibles. Il ne se confond relativement pas avec celui présidant à l'énonciation d'effets optiques ayant valeur d'instruments rhétoriques. D'une part tous les effets spéciaux font sens comme tels en tant que produits d'une certaine intention de l'instance énonciatrice, à savoir *la machination avouée*. D'autre part tous les effets spéciaux font sens comme tels en tant que produits d'une certaine disposition de l'instance réceptrice, à savoir *le déni de perception*<sup>218</sup>. Le

---

<sup>217</sup> Cf. *Supra* p. 248-255.

<sup>218</sup> Cette dernière dénomination est, selon nous, ce qui entraîne l'aporie à laquelle arrive l'analyse de Metz dans son analyse des trucages à savoir le problème inévitable de la fluidité des frontières. Nous lui préférons l'expression que le sémiologue mentionne un peu trop allusivement de *croyance bifide* qui nous

résultat de cette analyse du contexte social et psychologique d'énonciation amène au constat d'une inévitable *fluidité des frontières* : dans une perspective proche de celle de Jakobson, Metz remet insensiblement en cause la distinction au sein du genre des effets optiques, les configurations syntaxiques et les trucages. Il en vient à inférer que tous les codes de ponctuation, comme, par exemple, les effets de montage possibles entre diverses séquences (le fondu enchaîné, le volet, l'ouverture à l'iris...) qui ont une valeur elliptique dans la plupart des récits cinématographiques, peuvent être considérés comme des *trucages visibles*.

Ainsi aboutit-il à la conclusion étonnante que ces remarques apparemment locales sur les effets spéciaux, ont en fait une portée beaucoup plus générale sur *l'institution cinématographique*, c'est-à-dire sur le cinéma entendu comme langage. Ce qui revient à affirmer qu'en dernière instance, tout texte filmique lui-même, relève d'un langage qui est un art du trucage et que le cinéma est un effet spécial qui s'oublie comme tel.

#### a- La machination avouée

Les trois types de trucages que présente le sémiologue ne sont pas distincts par nature les uns des autres mais plutôt par degré comme des régimes perceptifs conventionnels dont disposent l'auteur pour produire son récit et le récepteur pour l'appréhender. Ainsi ne sont-ils pas séparables des autres signes composant le texte filmique, mais, également, d'une certaine intention de la part de l'auteur<sup>219</sup>. Or il s'agit d'une intention mixte qui est assez semblable à ce que nous nommions l'hypocrisie ou l'ironie dans notre première partie. En effet, au moyen des effets spéciaux l'auteur tend à tromper son public – c'est là la part de *machination* caractérisant l'opération du trucage. Cependant, c'est une tromperie, et, ce n'en est pas totalement une – auquel cas nous verserions dans la falsification et dans la manipulation ou l'aliénation la plus immorale. Simultanément, comme dans le paradoxe du menteur d'Epiménide le crétois, l'auteur professe sa tromperie comme étant telle. A cet égard, Metz prétend que l'institution

---

semble plus proche de ce que nous nommions la *willing suspension of disbelief* de Coleridge. Cf. *Supra* p. 133-135.

<sup>219</sup> Précisons que nous n'entendons pas le terme d'intention dans le sens d'un phénomène psychologique purement intime, d'un *ego* clos sur lui-même et ses *cogitata*. Nous l'entendons plutôt dans un sens relativement commun à la philosophie analytique anglo-saxonne et à l'herméneutique, c'est-à-dire comme inséparable de la notion d'action.

cinématographique dépare de l'institution photographique car celle-ci ne laisse aucune place aux trucages (qu'ils soient *imperceptibles*, *visibles* ou *invisibles*) et réduit toute technique modifiant la photographie à un acte mensonger et immoral<sup>220</sup>.

En revanche, nous pouvons parler de trucage dans le langage cinématographique dans la mesure où c'est celui-ci qui donne à l'opération de l'auteur et, corrélativement, à la manière dont la recevra le spectateur, cette signification de tromperie. Le sémiologue précise bien que la machination est « ... le statut **officiel** du trucage dans l'institution cinématographique. »<sup>221</sup> Ainsi le langage laisse-t-il à découvert le subterfuge qui acquiert le statut de *machination avouée*. Cet aveu est évident concernant les *trucages visibles* et *invisibles*. Ceux-ci n'ont de signification que dans la mesure où l'auteur souhaite que le spectateur remarque, sinon intégralement quel est le trucage et comment il intervient dans le texte filmique, pour le moins l'existence du trucage dans le texte filmique. Nous affirmons de la sorte à propos du *trucage invisible* qu'il avait moins la valeur d'une absence que d'une *présence d'absence* contrairement au *trucage imperceptible*. L'exemple de ralenti magique et gracieux de la course de la Princesse (Catherine Deneuve) dans la ferme dans *Peau d'Âne* (Jacques Demy, 1970) est un *trucage visible* qui ne peut produire son effet que si le réalisateur le rend évident à travers les signes photographiques de la bande-image et, qu'à leur tour, les spectateurs les saisissent comme tels. Mais même s'agissant d'un effet dont seul l'auteur a le secret de fabrication, et qui se fait oublier au sein de la narration, c'est-à-dire dans le cas d'un *trucage invisible*, il faut encore que le spectateur puisse affirmer qu'il y a un trucage.

D'où nous voyons que l'analyse technique des trucages est insuffisante car elle ne considèrerait que la part de machination effective de ce phénomène. Dans l'analyse que nous faisons précédemment, nous supposons que le rapport entre la première image (assimilée à la matière de la prise) et le rendu (entendue comme l'image projetée finalisée), relevait d'un travail d'information dont l'efficace était assuré par le fait qu'il passait inaperçu. Par exemple, dans le *mate painting* (numérique ou non) les éléments peints et rajoutés par contre-cache devaient être raccords avec la composition spatiale du plan réel, voire se plier à *la loi du flou filé cinégénique* découverte par Withlock, contrairement aux trompe-l'œil traditionnels. Ici cette machination technique ne suffit plus puisque nous avons changé de régime discursif, à savoir que nous adoptons le

---

<sup>220</sup> Cf. Metz, *Essais sur la Signification au Cinéma*, op. cit. p. 190-191

<sup>221</sup> Cf. Metz, *Ibidem*, p. 181 (le surlignage en gras est de notre propre fait) .

discours sémiologique qui s'intéresse non seulement au fait de la machination, de l'artificialité, mais à ce qui définit la valeur *machination* au sein d'un film.

Dès lors Metz déclare que même *le trucage imperceptible* est avoué. A l'inverse des deux autres, son aveu ne fait pas partie du phénomène d'intelligibilité du message textuel où il serait révélé directement ou indirectement, sa fonction étant justement de passer inaperçu et de n'être connu que de l'auteur. Son aveu est plutôt lié au contexte cinématographique de présentation du texte, à la publicité qu'en fait l'auteur livrant des anecdotes de tournage, des *making of* tout en gardant toujours le contrôle de ce qu'il avoue. C'est là, par exemple, le rôle de la presse spécialisée que nous évoquions auparavant et qui contribue à perpétuer l'institution cinématographique et les conditions d'intelligibilité des textes qu'elle permet d'énoncer en croyant offrir une révélation de ce qui se passe derrière les coulisses. Ainsi cela rejoint l'extension possible que faisait Metz, dans la continuité de Cohen-Seat, lorsqu'il définit le cinéma comme langage<sup>222</sup>. Le cinéma désigne non seulement l'ensemble possible de tous les films réels particuliers et les codes communs de leurs productions et de leurs réceptions comme textes déterminés, mais il renvoie également aux faits secondaires, soit aux institutions plus concrètes qui, en amont et en aval du message textuel, assurent les conditions de sa bonne émission et de sa bonne diffusion, et ainsi de la perpétuation du langage compris comme système idéal.

Dès lors, le couple de la publicité et de la critique qui se déploie autour d'un film pour parler de la vie de l'acteur, des crises du réalisateur et des techniques passant inaperçues sur la bande-image sont-elles dévoilées pour encourager à aller voir ledit film. A propos d'effets que l'émetteur est le seul à connaître et dont le public n'a pas à soupçonner la présence pour comprendre le film, l'auteur ne va pas dévoiler le truc juste pour faire l'édification de son spectateur, ni expliquer pourquoi dans le film il est inaperçu (les 48 porcelets de *Babe, le cochon devenu berger*). Sinon il n'a plus la fonction d'auteur mais de pédagogue. Il va donc limiter ses informations (selon la juste mesure précédemment évoquée) ce qui implique l'attente qu'en contrepartie le public se laisse prendre à des trucages non révélés. Néanmoins, que ce soient les *trucages imperceptibles, visibles* ou *invisibles*, on ne saurait les saisir comme tels que dans la mesure où ils relèvent d'une tromperie mais d'une tromperie que le spectateur est

---

<sup>222</sup> Cf. Metz, *Langage et cinéma*, I : À l'intérieur du cinéma, le fait filmique, Editions Albatros, Collection **ça** cinéma, Paris, 1977. Gilbert Cohen-Seat, *Essai sur les Principes d'une Philosophie du Cinéma*, Editions Presses Universitaires de France, 1946.

toujours susceptible d'attribuer à l'institution cinématographique. Pour ce faire celui-ci se trouve dans une certaine disposition réceptive, le *déni de perception*.

## b- Le déni de perception

En s'inspirant d'une terminologie freudienne développée dans *L'Interprétation des rêves*<sup>223</sup>, Metz affirme que le trucage est compris comme tel au sein d'un texte filmique dans la mesure où sa perception par le spectateur dépend d'un processus psychologique de dénégation. Or nous ne saurions parler de *déni de la perception* et non de négation pure et simple que dans la mesure où l'on admet la possibilité du contraire, c'est-à-dire de la perception. En d'autres termes la perception du trucage comme tel dans le film n'est pas simple, elle comprend deux opérations mentales, une tension psychique entre des pôles opposés mais complémentaires. D'une part, le déni suppose que le trucage fasse l'objet de la perception du spectateur en tant que moi conscient et logique qui n'est pas la dupe des effets optiques. D'autre part, le déni suppose qu'il fasse l'objet de la perception du spectateur en tant que mu par les pulsions inconscientes libidinales d'une mémoire archaïque, par un désir créateur de fantasmes répondant à un principe de plaisir narcissique. Ce dernier spectateur, confondant la représentation et le représenté dans un seul et même plaisir fétichiste, souhaite être trompé par les effets, ne pas les distinguer du réel, s'illusionner.

Si le spectateur était une pure conscience, une subjectivité qui se connaît clairement et distinctement, qui analyse avec objectivité tous les contenus de ses représentations avec ordre et méthode, alors il ne pourrait pas s'identifier à ce qu'il contemple dans un film. Il ne pourrait pas voir dans le spectacle d'une projection, selon l'expression de Bazin, un monde s'accordant à notre désir. Dans l'exemple du ralenti dans *Le Seigneur des anneaux : le Retour du roi*, le spectateur purement conscient ne percevrait qu'un procédé cinématographique artificiel déformant le mouvement enregistré. Dégageant *les tailles douces* de la séquence, il pourrait dire comment tel procédé technique, tel élément de syntaxe associé à un autre, produit telle ou telle illusion sensible ou émotionnelle, sans nécessairement les ressentir. C'est ce que Metz nomme le processus de *dé-diégétisation* de la pensée logique ou de l'analyse. Celle-ci

---

<sup>223</sup> Cf. Freud, *L'Interprétation des rêves*, Chapitre VII : Psychologie des processus du rêve, Editions Presses Universitaires de France, 1926, p. 500-517.

*grammaticalise* le film : elle l'examine comme une structure sémiotique (un système formel dont les composants sont des éléments variables répondant à des règles purement abstraites) sans souci de la moindre ressemblance avec une quelconque réalité extérieure. Nous pouvons assimiler ce processus à une forme hypertrophiée de ce que Freud nommait le *processus secondaire* et plus tard le principe de réalité qu'impose le *Surmoi* au *Ça*. Il s'agit du processus responsable du refoulement qui régule l'activité fantasmatique de notre vie mentale afin de l'accorder avec l'action dans le réel et avec les normes sociales qu'elle suppose<sup>224</sup>.

Ce processus s'oppose à celui de *diégétisation*, de l'activité mentale inconsciente téléologique et narcissique du *processus primaire*, activité mue par le seul principe de plaisir. Selon Metz, le processus primaire rendrait possible l'identification mimétique par laquelle a lieu le phénomène de *catharsis* : le spectateur s'identifie aux personnages du film, souffre ce qu'ils souffrent, se réjouit de ce qui les réjouit en projetant sa propre image sur eux. Pour Freud, la production d'images et la libido sont des phénomènes congénitaux. Le processus primaire est générateur de la production des fantasmes en chaque individu. Les fantasmes sont des images de satisfaction de manques réels et de frustrations, ressentis par la partie perceptive de son appareil mental. Freud distingue trois parties constituant l'appareil psychique : la partie perceptive, la partie affective et la partie motrice<sup>225</sup>.

---

<sup>224</sup> Cf. Freud, *Le Moi et le Ça*, Editions Payot, 2010.

<sup>225</sup> Le paradigme du fantasme qu'il présente est celui du plaisir de la tétée du nouveau-né. Dans un premier temps, le plaisir de la tétée est considéré comme un moyen satisfaisant un besoin physiologique, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une stimulation sensorielle réelle, passant par le stade affectif de la représentation du mal et de sa solution puis d'une réponse motrice réelle produisant une représentation de satisfaction. Mais dès que l'enfant est capable de se représenter les conditions dans lesquelles ce plaisir peut être réitéré, il répétera l'image de son plaisir plutôt qu'il ne cherchera son plaisir réel. En d'autres termes, la tétée deviendra une fin en soi et non plus un moyen de satisfaire un manque réel. Cela est clairement visible si l'on observe la tendance des enfants à sucer leurs pouces. Au lieu d'avoir la séquence ternaire perception, affection et réponse motrice, nous aurons la séquence binaire perception et affection qui est ce que le psychiatre nomme *le processus primaire*. Celui-ci devient rapidement un cercle vicieux puisqu'il inhibe toute action motrice et que le sujet, amené à confondre perception et affection, sombrera dans le fétichisme en confondant systématiquement la représentation d'une chose avec sa présence qui n'est en réalité que sa présence de lui à lui seul. De surcroît, cette séquence ne résout pas l'état de manque réel qui provoque la perception, et elle risque de nous plonger dans la spirale infernale de l'hallucination psychotique car plus la souffrance est importante plus la partie affective produit des fantasmes puissants et hallucinogènes pour y remédier. Aussi entraîne-t-elle inévitablement la dépérissement du sujet. D'où la nécessité, en vue de sa survie, d'un *processus secondaire*. Celui-ci défend le sujet de l'invasion des images mnésiques, affaiblissant le pouvoir des fantasmes et les décrédibilisant comme pseudo-présence afin de faire agir l'individu dans le réel et de satisfaire réellement l'état de manque dans lequel il se trouve. Mais ce désir n'étant jamais totalement comblé par la satisfaction réelle, il trouvera d'autres moyens de détente au sein des institutions sociales, lui permettant de les réifier comme des objets signifiants dans les formes

Ainsi constate-t-on un ralenti dans la séquence de la bataille finale du *Monde de Narnia : le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire magique* (*The Chronicles of Narnia : the Lion, the Witch, and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005) lorsque Peter (William Moseley) voit la mort de son ami centaure assassiné par la Sorcière Blanche (Tilda Swinton). Nous comprenons ce ralenti comme étant un effet spécial dans la mesure où il est la manifestation du désir du personnage principal : le temps ralentit car ce dernier ne veut pas que le moment de la mort de son amie, il veut, à l'instar de Lamartine, que le temps suspende son vol. De même que le sujet veut que le temps s'arrête pour demeurer toujours avec les objets aimés, dans une jouissance éternelle. Cependant d'une part, il n'y a identification au personnage de Peter que dans la mesure où le spectateur se sait différent de lui, donc où s'opère déjà une distanciation secondaire. Le spectateur ne projette pas immédiatement ses fantasmes dans le film auquel cas, il n'y aurait aucune frontière entre celui-ci et celui-là. Il projette alors ses propres pulsions inconscientes dans les fantasmes d'un personnage du film. Dès lors il ne saisit les effets spéciaux comme tels, ici le *trucage visible*, qu'en supposant simultanément une prise de distance par rapport à ses propres désirs. Cette prise de distance est assurée par la médiatisation d'un certain langage cinématographique entre ses pulsions individuelles et l'image projetée, c'est-à-dire d'un code régi par des normes sociales conventionnelles de communication et de justification de nos actes. Si le spectateur projetait immédiatement ses propres fantasmes sur l'écran, il serait carrément un psychotique. Son comportement serait aussi halluciné et dangereux que celui de ce soldat italien qui aurait tué l'acteur jouant Brutus dans la pièce *Jules César* de Shakespeare dans l'anecdote rapportée par Stendhal<sup>226</sup>.

Le déni de perception établit la même différence entre ce soldat et le cinéphile au niveau de la réception, que celle qu'établit la machination avouée entre le mythomane et l'auteur. Le mythomane non seulement produit des discours mensongers, affirme que ce qui est le cas n'est pas le cas, ou bien que ce qui n'est pas le cas est le cas, mais, en outre, il est la première dupe de ses propres mensonges, il ne discerne plus l'imaginaire du réel. En revanche, l'auteur ment en sachant qu'il ment et en le faisant savoir, puisqu'une partie de la jouissance esthétique qu'il entend susciter provient de cette distance ironique entre le réel et son artifice. Dans la lignée d'Edgar Morin, le sémiologue fait

---

de sublimation que sont la religion – ses mythes et ses rites étant structurés par la *pensée magique* – et les beaux-arts.

<sup>226</sup> Cf. Stendhal, *Promenades dans Rome*, Editions Folio, 2004.



ainsi la généalogie du plaisir du cinéophile qu'il dit relever de *l'interfusion* du réel et de l'imaginaire<sup>227</sup>. Il montre que le sujet prend plaisir à se faire tromper au cinéma car il trouve dans ce plaisir, un bon compromis entre, à la fois, l'expression de ses fantasmes et la satisfaction de ses désirs profonds mais également, le respect des normes du *vivre-ensemble* puisque ses désirs profonds ne trouvent qu'une satisfaction symbolique. Il s'agit donc d'une forme de sublimation de son désir et non d'une confusion entre celui-ci et le besoin pour reprendre le vocabulaire de Dolto<sup>228</sup>.

Néanmoins, la description de la situation d'interlocution conditionnant l'appréhension des effets spéciaux en tant que tels au sein d'un texte filmique (c'est-à-dire la machination avouée de l'émetteur et le déni de perception du récepteur) pose un problème pour la cohérence de l'analyse sémiologique. Ces deux attitudes supposées par le langage cinématographique pour saisir ces configurations particulières que sont les *trucages imperceptibles, visibles et invisibles*, ne se ramènent-elles pas à l'attitude de n'importe quel auteur et de n'importe spectateur vis à vis de tout récit cinématographique en général ? En d'autres termes cette réflexion ne nous amène-t-elle pas nécessairement à inférer que le langage cinématographique lui-même (comme condition formelle de position et d'intelligibilité commune de textes filmiques concrets et déterminés) est lui-même un effet spécial qui, par l'habitude de sa pratique, passe inaperçu ? Metz ne fait pas autre chose que se rendre à cette conclusion lorsqu'il constate cette étrange propriété des configurations que sont les trucages, à savoir leur nécessaire ambiguïté, et déclare alors :

« *C'est ce qui explique que, dans de nombreux cas, il y ait et à la fois il n'y ait pas de trucage.* »<sup>229</sup>

Nous ne pouvons pas constater clairement et distinctement la présence d'un trucage au sein d'un texte filmique car sa valeur, en tant qu'effet optique, est équivoque. Sa signification relève tout autant de l'*énoncé* donc elle est interne au développement diégétique du texte que du *mode d'énonciation* donc elle est interne aux rapports des configurations syntaxiques dans le langage. Il nomme ce phénomène d'ambiguïté, *la fluidité des frontières*.

---

<sup>227</sup>Cf. Metz, *ibid.*, et Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Editions de Minuit, Collection Arguments, 1958.

<sup>228</sup> Cf. Françoise Dolto, *Au Jeu du désir*, Editions du Seuil, 1988.

<sup>229</sup>Cf. Metz, *ibid.*, p. 184.

## 4- Le problème de la fluidité des frontières

### a- Entre élément diégétique et syntaxique

Les deux attitudes de l'émetteur et du récepteur de l'effet spécial remettent en cause la bipartition méthodologique que l'analyse sémiologique avait mis en place pour définir le trucage au sein des divers effets optiques. Le trucage, avons-nous vu, a été défini par Metz comme un processus de diégétisation appartenant à l'histoire racontée et non pas comme un processus syntaxique qualifiant l'acte d'énonciation du texte filmique. Il ne se confond donc pas avec les procédés de montage et de ponctuation que sont les *taxèmes* et les *exposants sémiologiques*. En effet, nous pouvons voir que le *trucage visible* du ralenti de la danse de Gollum dans *Le Seigneur des anneaux : le Retour du roi* n'est pas relatif à la voix narratrice, ne décrit pas une certaine qualité du mouvement raconté contrairement au ralenti de la course dans *Peau d'Âne*. Le ralenti dans le film de Peter Jackson se ramène au point de vue d'un personnage participant à l'histoire, à savoir Frodon, qui voit s'accomplir l'échec de toute son entreprise par sa propre faute, et contemple la vanité même de son être et de ses bonnes intentions. Dans l'œuvre française le ralenti a donc la signification d'un trucage, tandis que dans le film anglo-saxon, il a une valeur syntaxique.

Identiquement, peu après, toujours dans *Le Retour du roi*, les images de synthèses des aigles prenant les deux héros dans leurs serres les délivrant des torrents de lave, s'entend comme un *trucage invisible*, c'est-à-dire que sa signification renvoie à l'économie de l'intrigue racontée<sup>230</sup>. En revanche, les nombreux volets ponctuant le passage d'une séquence à une autre sont des configurations syntaxiques. Elles signifient une transition spatiale ou temporelle entre au moins deux sphères d'actions distinctes afin de les ordonner dans selon un rapport de succession au sein d'un ordre total, celui du film. En ce sens elles sont extra-diégétiques au même titre que la voix *off* d'un

---

<sup>230</sup> On pourrait croire à tort que tous les effets dépendant de la technique de l'imagerie numérique donnent lieu soit à des trucages invisibles, soit à des trucages imperceptibles et sont donc, de ce fait, uniquement du côté de la diégèse. Ce serait oublier ce que nous disions à propos du morphing comme type de montage dans l'image en reprenant l'analyse produite par Réjane Hamus-Vallée. Cf. *Les Effets spéciaux, op. cit.*, p. 86-87.

narrateur omniscient, que les cartons qui servent d'intertitres dans les films muets, ou que les génériques.

Mais cette frontière n'est pas absolue : dans le passage cité du ralenti sur la danse de Gollum, le raccord regard sur Frodon pourrait expliquer qu'il ne s'agit que d'un exposant syntaxique si ce ralenti ne s'étendait pas à d'autres sphères d'actions distinctes de celle-ci dans l'espace, mais simultanées dans le temps. Ainsi, par un montage parallèle, un même ralenti contamine le combat que livre l'armée des Hommes aux créatures du Mordor devant la Porte Noire. De là nous pouvons inférer que le point de vue de Frodon s'étend au-delà de sa seule position physique visible, que le ralenti n'est pas qu'un exposant sémiotique. Le désespoir moral du jeune héros s'étend à tous ses amis dont les corps et les mouvements sont de plus en plus lents. La vision de la créature corrompue réjouie mise en parallèle avec le combat à la frontière n'est pas qu'une configuration syntaxique : elle nous met en rapport avec une situation diégétique apocalyptique, nous assistons à l'agonie de l'Âge des Hommes. Ce ralenti ne se comprend donc que relativement à la péripétie précédant le dénouement. Il s'agit donc d'un procédé rhétorique relatif mode d'énonciation d'un récit. C'est l'emphase caractéristique du coup de théâtre. Mais en ce cas, simultanément, cette emphase ne peut pas ne pas prendre en compte ce qui est raconté, soit la fin morale et physique du monde de l'histoire. C'est pour cette raison que dans le même temps, le texte nous présente un raccord regard pathétique focalisant vraisemblablement sur le personnage de Frodon et, parallèlement, sur les corps luttant de ses compagnons.

Christian Metz admet ainsi qu'entre le trucage et la marque syntaxique, la différence n'est pas tant de nature que de degrés. Celle-ci dépend, à son tour, du contexte d'énonciation du texte filmique, et plus particulièrement de l'histoire du cinéma et de l'évolution du langage cinématographique. Moins un effet optique est sensible comme tel, plus nous pouvons le considérer comme un trucage, donc nous le rapportons à l'histoire racontée. En revanche, plus il est apparent et plus nous tendrons à le rapporter à la dimension discursive du film. Ce passage continu de l'effet optique entendu comme procès de la diégèse à l'effet optique entendu comme marque syntaxique est rendu possible par les divers degrés d'aveu du trucage présidant à son émission et à sa réception. Plus l'aveu est explicite et plus le contexte de machination est révélé. La limite de cette révélation n'est rien d'autre que le constat du caractère conventionnel – sans ressemblance naturelle avec ce dont il parle – du langage présidant

à toute énonciation possible. L'effet optique qu'était le trucage se comprend alors au sein de la structure synchronique de signes qu'est le langage cinématographique comme ayant exactement la même valeur qu'une configuration rhétorique. Inversement moins l'effet optique s'avoue, plus sa signification sera rapportée à la diégèse et à sa fonction au sein du cours diachronique du texte dans le début, le milieu ou la fin d'une intrigue. Le cas-limite d'effet optique qui n'est qu'un trucage est celui du *trucage imperceptible*. Effectivement, sa perception n'est pas nécessaire à l'intelligence réceptrice du film, mais uniquement à l'intelligence configuratrice, il se fond donc totalement avec ce qui est raconté au nom de l'exigence de confiance présidant à l'énonciation d'un récit.

De même cette ambiguïté se retrouve dans l'attitude de déni de perception du public. Psychologiquement celui-ci est disposé de telle sorte qu'il adhère et donne un crédit de réalité aux trucages afin de comprendre ce qui est raconté. Toutefois, dans le même temps, le passionné de *making of*, ou le simple être civilisé qui est en lui, saisit le trucage comme un procédé syntaxique relevant du mode d'énonciation du discours. De surcroît, s'il est un spectateur rompu aux modes de réalisation des effets spéciaux et qu'il visionne le film après une lecture de *SFX*, il sera susceptible d'en apprécier la dimension technique purement factuelle.

L'analyse des effets spéciaux révèle ainsi la double nature à la fois psychologique et sociale, la signification à la fois privée et collective, de tout effet optique comme fait de langage. Dès lors aucun trucage n'est pur car il est en passe de devenir historiquement une convention commune du langage. Réciproquement, aucun fait de syntaxe n'est pur non plus car il est toujours susceptible de faire l'objet d'une appropriation psychologique affective particulière dans son appréhension textuelle. Les trucages les plus invisibles d'un film merveilleux seront toujours entachés de l'aspect d'une codification syntaxique qui imposera une distance entre l'histoire racontée, l'auteur et son public. Les marques de syntaxes les plus abstraites d'un film réaliste, voire d'un documentaire, seront toujours, à un moindre degré, saisissables comme des éléments diégétiques. C'est-à-dire qu'ils ont une dimension sémantique, une signification dans l'ordre du raconté, et non du discours, renvoyant sinon à des archétypes de l'inconscient personnel ou collectif, au moins à ce que nous nommons en première partie, des *paradigmes thématiques* constituant le *style de traditionnalité* d'une œuvre.

Pour montrer cette équivoque propre aux effets optiques, le sémiologue reprend les exemples de *La Ballade du soldat* et de *La Ligne générale* (Sergueï Eisenstein, 1929).

Dans ce dernier film, il analyse l'effet d'accélération qui illustre la célérité administrative une fois que les paysans du kolkhoze demandent des nouvelles machines-outils – dont la fameuse écrémeuse – aux fonctionnaires soviétiques. Metz montre ainsi que la signification de cette accélération n'est pas celle d'un *trucage visible* mais d'une marque syntaxique d'ironie, cette rapidité exagérée se raillant *a contrario* d'une lenteur implicite de l'administration. Cependant le spectateur ne peut s'empêcher de croire que les fonctionnaires vont vraiment aussi vite, dans la mesure où cela s'accorderait avec l'un de ses désirs profonds, à savoir une négation de la médiation d'autrui en vue de l'accomplissement, sans délai, de ses pulsions.

De même dans *La Ballade du Soldat*, la surimpression a une fonction de configuration syntaxique, c'est un exposant sémiologique introduisant à l'imaginaire d'Alecha, ce dernier étant *diégétiquement* dans le train en partance pour le front. Le contenu de cette surimpression, la jeune Choura, se rapporte donc aux affects du héros, et non pas à l'univers raconté, à savoir celui où roule le train. Cependant le choix de cet effet optique plutôt qu'un autre n'est pas innocent. Il trouve des résonances dans les procédures secondaires d'association des idées et de déformation du matériel pulsionnel primaire – comme le *déplacement* ou, en l'occurrence, la *condensation* – et dans la symbolique érotique dégagée Freud<sup>231</sup>. Or que sont ces procès de déformations du matériel pulsionnel des fictions voire de nos rêves? Comme nous venons de l'affirmer précédemment ce sont des modes de diégétisation par lesquels nous détendons symboliquement nos frustrations affectives. Cette surimpression a donc également une valeur diégétique. Certes elle nous montre que c'est *comme si* Choura était présente auprès d'Alecha car il l'aime. Mais dans le même temps, ce *comme si* se met lui-même en crise, car cette surimpression étant un procédé semblable à la condensation, il nie partiellement la distance entre la représentation et le représenté. Ainsi le spectateur ne peut-il s'empêcher de penser que Choura est effectivement présente car le fait qu'Alecha la désire suffit pour ce faire.

En ce sens, Metz valorise des genres narratifs qui maintiennent cette ambiguïté des effets optiques : les films fantastiques et les films burlesques. Ayant nous-mêmes défini et analysé les thèmes, les modes de composition et d'adresse du genre fantastique, nous pouvons constater à quel point l'analyse que produit le sémiologue est heureuse. Le lien entre le thème, les modes de composition et d'adresse de ce genre de récit

---

<sup>231</sup> Cf. Freud, *L'Interprétation des Rêves*, op. cit., p. 300-319.

correspond à l'examen suscité. Les films fantastiques traitent d'évènements dont le narrateur ne peut dire s'ils relèvent d'un monde réel ou surnaturel. Son mode de composition récurrent est l'emploi de métaphores voire de personnifications, toujours nuancées par des propositions modales décrivant l'attitude de celui qui rapporte l'histoire dont nous ne savons pas, en fin de compte, s'il hallucine ou s'il décrit un évènement merveilleux. Or cette mise en tension dans le mode de composition décrit tout à fait l'ambiguïté de l'effet optique en tant qu'exposant sémiotique mais aussi élément de la diégèse. De même, le mode d'adresse à mi-chemin entre l'allégorie hésitante et la pure et simple littéralité, mettant en évidence le type de réception attendu de ce genre de récit, renvoie également à l'attitude de *déni perception* supposée par l'appréhension des trucages de la diégèse comme, au final, de toute marque syntaxique du discours.

Une telle valorisation revient-elle à dire, comme le fera Jean-Louis Leutrat, qu'au bout du compte l'essence de toute narration en tant qu'elle est cinématographique (au-delà même des films particuliers qui existent sous cette dénomination générique) est fantastique<sup>232</sup> ? Metz ne va peut-être pas jusque là, dans la mesure où de nombreux arguments, de Leutrat l'amenant à une telle affirmation sont plutôt d'inspiration bazinienne. Néanmoins, il demeure évident que le constat de la fluidité des frontières entre trucage et syntaxe concernant les effets optiques, amène le sémiologue à la conclusion que le langage cinématographique lui-même rendant possible cette ambiguïté, ne peut-être globalement qu'un effet spécial passant inaperçu la plupart du temps. Cette conclusion le contraint-elle, cependant, à sortir totalement du cadre d'analyse sémiologique ?

---

<sup>232</sup>Cf. Jean-Louis Leutrat, *Vie des Fantômes : le fantastique au cinéma*, Editions Cahiers du cinéma, collection Essais, 1995.

## b- Le cinéma, un vaste trucage ?

« Il importe de saisir, en effet, que le cinéma tout entier est en un sens un vaste trucage, et que la position du trucage par rapport à l'ensemble du texte est très différente au cinéma de ce qu'elle est en photographie... »<sup>233</sup>

La fluidité des frontières est donc un phénomène propre non simplement à la production et à l'appréhension des trucages mais au langage cinématographique dans son ensemble. Un tel constat rouvrirait-il la porte à une conception du langage cinématographique comme vecteur non seulement d'expression créatrice et de communication mais aussi bien de représentation, définition contraire aux principes de l'analyse sémiologique structurale ? Ce ne semble pas être le cas pour Metz émise sa thèse sans se référer directement à une méthode d'analyse extra-linguistique : il se contente de comparer les propriétés du langage cinématographique et celle du langage photographique.

Le sémiologue déclare qu'il n'y a pas de valeur trucage dans l'institution photographique. La manipulation de l'image y est considérée comme de la falsification pure et simple. Réciproquement, le langage photographique n'est pas constitué d'éléments sémiotiques semblables aux marques syntaxiques que sont les *taxèmes* et les *exposants sémiotiques*. Comme l'affirme Roland Barthes, au sein de l'institution photographique, les angles de prise de vue, le choix de l'échelle, la configuration spatiale du champ, se ramènent exclusivement à l'acte d'énonciation valant pour un émetteur déterminé. Ils sont de l'ordre de la *connotation* propre à toute prise de parole, c'est-à-dire aux conditions particulières et au contexte d'usage déterminé du langage photographique pour signifier quelque chose d'existant. Ce sont des *coefficients d'énonciation*. Ils ne sont pas appréhendés par les récepteurs comme des éléments du *dénoté*, c'est-à-dire comme les choses existantes qui sont signifiées par le texte photographique<sup>234</sup>. Aussi Metz soutient-il que le régime de réception d'une photographie par un spectateur suppose que ce dernier établisse une stricte dichotomie entre les intentions qu'expriment le photographe et la représentation de la photographie. Or une telle dichotomie est compromise dans le langage

---

<sup>233</sup> Cf. Metz, *Essais sur la Signification au Cinéma*, op. cit., p. 187-188.

<sup>234</sup> Cf. Roland Barthes, « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, 1964, p. 40-51.

cinématographique et dans les films particuliers à travers lesquels il se manifeste. Comme nous l'avons constaté, ce dernier est soumis au phénomène de fluidité des frontières.

Par exemple, l'effet de flou filé en fond de champ de l'Hôtel de Ville, la légère contre-plongée et l'échelle de plan rapproché du couple s'embrassant dans *Le Baiser de l'Hôtel de Ville* (1950) de Robert Doisneau sont des configurations à mettre au compte de celui-ci et non pas directement au compte de la représentation du baiser des amoureux. Le dénoté passe alors pour un donné immédiat et non pour une perception artificielle recomposée. Cela tient au fait que l'illusion photographique de la perception visuelle d'un objet, ou d'un paysage, semble coïncider avec la perception visuelle réelle de ce même objet ou paysage. Le spectateur appréhende le cliché en supposant la possibilité d'une « *photographie (même utopique) brute, frontale et nette.* » en relation de ressemblance simple et directe avec le spectacle du réel. En revanche, dans notre exemple du ralenti de la danse de Gollum dans *Le Retour du roi*, le spectateur ne sait pas s'il doit attribuer cette déformation de la série de photographies en mouvement, à Peter Jackson et à ses techniciens, ou bien au récit raconté par les images. Ce trucage visible est ambigu : c'est une marque syntaxique (ce qui serait de l'ordre du connoté) et un élément diégétique signifiant l'avènement du désespoir (ce qui serait de l'ordre du dénoté).

De là, Metz infère que le langage photographique a lieu dans un contexte d'énonciation et d'interlocution différent de celui du langage cinématographique. Il répond donc à un rôle social différent : celui d'étalon de véridicité. Etant donné qu'une photo ne répond qu'à un niveau de lecture littéral, elle passe souvent pour un gage d'intégrité des témoignages : elle valide ou non un propos sur le réel comme le ferait le réel lui-même d'où son emploi privilégié dans le journalisme pour étayer un article d'actualités. Avec les évolutions techniques et socio-économiques des régimes de production et de diffusion des médias depuis les années 1970, période d'écriture de l'article de Metz, cet état de fait a été légèrement modifié. De nos jours, c'est plutôt le cachet *live* des images analogiques – voire, paradoxalement, numériques – qui permet au spectateur d'accorder sa créance de la sorte et qui permet à l'émetteur de produire un propos à prétention véridique.

Cependant, la trame de l'argument du sémiologue est toujours valable puisqu'il décrit le langage photographique non pas comme un fait réel, mais également comme



une exigence conventionnelle. En effet, si l'on considère la vérité comme un critère d'adéquation d'un propos avec le réel, soit la photographie n'est pas manipulée, sinon superficiellement et donc dit toujours la vérité, soit elle est manipulée (non superficiellement) et en ce cas elle ment tout à fait. C'est le cas des photographies de propagandes des régimes nazis et staliniens. Les « *opposants politiques* » présents auprès du *leader* disparaissent peu à peu de l'image à mesure que celui-ci les élimine, se donnant la possibilité d'une relecture idéologique du passé. Dans ce dernier cas, nous n'avons plus affaire à un déni de perception par lequel je reconnais l'existence de ce qui m'est raconté en me fiant aux codes de représentations, tout en sachant que ces codes sont artificiels. Nous avons plutôt affaire à une simple négation de ce qui a été, à une image amnésiante, à du négationnisme. Le négationnisme institue un rapport fondamentalement violent et totalitaire du connoté sur le dénoté. Dans ce dernier cas, je refuse clairement et simplement l'existence de l'événement représenté, je ne lui reconnais aucun statut de quasi-présence – comme ce pourrait être le cas pour le trucage ou pour l'image cinématographique en général. La photographie manipulée est alors un *simulacre*.

Toujours est-il que, selon Metz, et ce dans le sillage de Barthes, dans le langage photographique, il n'y a pas de moyen terme entre vérité et mensonge. L'institution en question rend intelligible le texte qu'est une photographie déterminée, en postulant la présence d'une *relation de ressemblance analogique* entre les signifiants et l'objet signifié. Ce codage analogique a comme effet sur le récepteur de la photographie, une *impression de non-codage*<sup>235</sup>. En revanche, le langage cinématographique, résultant d'une composition de plusieurs photographies, ne saurait faire sens que comme trucage permanent. Pour le dire en des termes plus prosaïques, le film issu du langage cinématographique ne peut être produit et appréhendé que dans la mesure où il occupe le statut socio-culturel d'œuvre d'art et de message esthétique. C'est en ce sens que nous affirmions précédemment que Metz reprend, implicitement dans cet article<sup>236</sup>, les théories linguistiques de Jakobson et particulièrement de son analyse de l'usage poétique du langage<sup>237</sup>.

---

<sup>235</sup> Cf. Metz, *Essais sur la Signification au Cinéma*, op. cit. p. 191.

<sup>236</sup> Reprise explicite dans les derniers chapitres de *Langage et cinéma* où il interroge les limites de la grande syntagmatique. Cf. Metz, *Langage et Cinéma*, op. cit. p.142-143 et p.163-165.

<sup>237</sup> Cf. Roman Jakobson, *Essais de Linguistique générale*, Editions de Minuit, Collections Double, 1963.

Selon le linguiste russe, le régime de signification des messages poétiques est différent d'autres régimes de communication comme les régimes expressif ou conatif. Il distingue ainsi six fonctions linguistiques d'un message et de l'emploi particulier d'un code commun, et, par conséquent, six situations d'interlocution distinctes :

- La fonction expressive: le message transmet les sentiments et les émotions de l'émetteur au récepteur.
- La fonction conative: le message transmet une attente de l'émetteur d'une réaction du récepteur, comme dans les actes de discours que sont les ordres ou les arguments persuasifs (les enthymèmes dans le langage de la rhétorique).
- La fonction référentielle: le message transmet une information sur une situation, un objet ou un événement, c'est-à-dire émet un constat sur un contexte. C'est le régime d'un énoncé apophantique indicatif qui est validé par la présence ou non de l'événement rapporté.
- La fonction phatique: le message vérifie si la communication entre récepteur et émetteur est ou non réalisée et n'a donc aucun contenu référentiel.
- La fonction métalinguistique: le message vérifie si le code linguistique est utilisé convenablement. Ce sont les messages grammaticaux, conceptuels, analytiques ou herméneutiques mettant en exergue la faculté du langage à se prendre lui-même comme objet, à parler des mots.
- La fonction poétique: Ce sont les messages intervertissant le rapport paradigme et syntagme en mettant l'accent sur les valeurs phonétiques et graphiques des signes (au cinéma sur la matière du langage cinématographique: l'espace-temps, le mouvement visible, le son, la musique)<sup>238</sup>.

Ainsi la théorie sémiologique s'attachant à déterminer les propriétés structurales, de l'institution cinématographique (ses configurations paradigmatiques) et les règles de manifestation de celles-ci au sein de textes filmiques déterminés en des traits récurrents (les lois de combinaisons syntagmatiques dont elles peuvent faire l'objet) suppose-t-il un contexte d'interlocution poétique.

---

<sup>238</sup> Ce qui se rapproche des condensations et déplacements inconscients, comme la double dénotation des poèmes et des jeux de mots, auxquels procède le processus secondaire pour déformer le matériau pulsionnel libidinal primaire. Cf. Freud, *L'Interprétation des Rêves*, op. cit., p. 500-517.

### c- La distinction des langages cinématographique et photographique : l'exigence de vraisemblance poétique

Le cinéma assume donc au XX<sup>ème</sup> siècle, puis au début du XXI<sup>ème</sup> siècle, le rôle social de *vraisemblance poétique* (terme qui souvenons-nous ne se confond pas avec la véridicité) qu'assumaient auparavant les divers arts de représentations et de récits que sont le théâtre, la peinture et la littérature. L'institution cinématographique est en grande partie tributaire de l'opération du montage qui, tout à la fois, décompose le donné photographique originel de la prise de vue, et, le recompose pour lui conférer une nouvelle cohérence conventionnelle. Dans notre première partie, nous avons nommé cette visée de cohérence le niveau de vraisemblance d'une œuvre. Il s'agit, en l'occurrence, du *niveau cinégénique* auquel tendent, avons-nous vu dans cette partie, toutes les opérations des techniciens des effets visuels et spéciaux afin d'avoir un bon rendu.

Parmi ces opérations, l'une des principales est celle du montage. Celui-ci articule les divers éléments photographiques en de véritables énoncés d'un discours original dont les propriétés sont irréductibles à la somme des propriétés photographiques de chaque photogramme composant un film. Cette assertion rejoint les théories des cinéastes soviétiques des années 1920-1930, selon lesquels au cinéma, un plan isolé n'a pas de valeur sémantique sans être mis en relation avec un autre plan. Or à cette composition de diverses photographies que confectionne l'auteur pour produire l'énoncé du texte filmique, répond un acte de *refiguration*, de reconstitution, par le public récepteur. Ce dernier ne participe pas simplement à soustraire le connoté pour comprendre la séquence de photographie, mais il donne vie à la diégèse. Par une opération de synthèse psychologique originale, il contribue à constituer le dénoté. L'exemple de l'effet Koulechov, déjà cité en première partie, le montre à merveille. Le même plan de Mosjoukine impassible change de valeur sémantique en fonction du plan avec lequel il est mis en rapport (il est heureux par le contre-champ sur le gros plan du bébé mais il est affamé sur par le contre-champ sur l'assiette de soupe). Sa signification dépend de la valeur syntaxique du montage *cut* comme raccord regard.

Néanmoins, ce faisant, le montage est ambigu au même titre que n'importe quel effet spécial particulier dans un film déterminé. En effet, il est la *configuration cinématographique* la plus originale dans la mesure où il établit les relations

d'oppositions réciproques entre les divers éléments diacritiques que sont les plans, au sein de la structure totale qu'est un texte filmique. Mais, simultanément, le montage est un trucage, une *configuration filmique* qu'il est donné au public d'interpréter. En ce sens, il peut devenir un élément de la diégèse en tant qu'il a une valeur dans le cours diachronique du récit. Cet entre-deux constitutif des rapports ambigus qu'entretiennent le langage cinématographique et le texte filmique, l'un comme structure synchronique et l'autre comme événement diachronique, explique que le cinéma laisse place à la signification *trucage* et à ces trois régimes *imperceptibles, visibles et invisibles*. L'équivoque grevant tout effet optique (à mi-chemin entre le signe syntaxique et le signe trucage, entre la marque d'énonciation et le procès de diégétisation) est donc ce qui distingue le langage cinématographique du langage photographique. En tant que *machination avouée* le cinéma n'avoue donc pas simplement les trucages qu'il produit dans ses textes filmiques. Mais au surplus, son contexte d'énonciation en faisant le média d'une production poétique, ce langage est en lui-même une *machination avouée*, c'est-à-dire qu'il est constitué de trucages qui sont devenus des codes.

Or une telle théorie suppose des concepts extérieurs aux constats sociologiques et psychologiques *statiques* d'une différence entre les contextes d'énonciation des langages photographiques et cinématographiques. Elle engage également une perspective historique qui met en péril le caractère synchronique du langage postulé par l'analyse sémiologique structuraliste. Il nous semble donc que les analyses de Metz n'ont de validité qu'en présupposant une théorie de l'image photographique et cinématographique comme *trace* impliquant une distance entre ce qui est passé et la marque laissée, un *différé*. Dès lors nous n'attachons pas au seul langage photographique une fonction documentaire et véridique, ni au langage cinématographique une fonction purement poétique, cela dépend plutôt du contexte d'énonciation et d'une certaine intentionnalité esthétique du message filmique ou photographique.

### III- Pour une poétique des effets spéciaux : définitions des effets de merveilleux

Les analyses techniques et sémiologiques des effets spéciaux ont montré leurs limites respectives dans les parties précédentes. La première aborde les trucages comme des faits réalisés par des ingénieurs en vue de produire des illusions visuelles et sonores. Il s'agit alors de productions issues de savoir-faire répondant à des lois physiques objectives comme à une histoire des techniques. Mais dès lors, la question de la signification des effets spéciaux est totalement éludée. L'analyse technique est incapable d'expliquer pourquoi un même trucage a des valeurs différentes selon les textes filmiques dans lesquels il s'inscrit. Ainsi l'examen des techniques de trucage ne nous donne aucun concept pour distinguer les raisons pour lesquelles les effets numériques des gouttes d'eau et de vapeur ont une fonction réaliste dans *Titanic* (James Cameron, 1997), et ceux de la fonte du Taj Mahal en chocolat une fonction merveilleuse dans *Charlie et la chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005). Elle passe sous silence les diverses manières dont l'auteur peut user de ces processus et celles par lesquelles le spectateur peut les appréhender comme renvoyant à un mode de manifestation d'un monde poétique et à son régime de vraisemblance. Dès lors l'analyse technique perd de vue le caractère *spécial* des effets dont elle décrit la mise en œuvre.

Sur ce point précis, en revanche, l'étude sémiologique nous offre les moyens de saisir positivement une telle distinction. Elle ne prend pas pour objet le trucage comme fait, c'est-à-dire le trucage comme produit d'une opération s'inscrivant dans le processus concret de fabrication d'un film. Elle interroge plutôt celui-ci comme une des valeurs possibles que peuvent prendre des effets optiques entendus comme signes. Partant, cette analyse met en lumière différents régimes de production et de réception de cette *signification trucage* au sein de l'institution cinématographique. En l'occurrence, elle organise celle-ci selon trois régimes : le *trucage imperceptible*, le *trucage visible* et le *trucage invisible*. L'examen des conditions socio-psychologiques de manifestation de la *signification trucage* montre également qu'elle est déterminée par une intention de *machination avoué* de la part de l'émetteur et d'un *déni de perception* de la part du récepteur.

Cependant, la méthode sémiologique découvre, du même coup, que le trucage a un sens labile. Il est aussi bien une marque syntaxique renvoyant à la dimension discursive du texte filmique, qu'un processus de diégétisation se rapportant à l'histoire racontée. Dès lors, de configuration déterminée au sein de la diachronie du texte filmique, le trucage passe insensiblement à la fonction de convention d'énonciation dans l'institution qu'est le langage cinématographique. Du même coup, il fait du langage cinématographique lui-même un *vaste trucage* qui, la plupart du temps, passe inaperçu. En d'autres termes, Metz prétend que les trucages d'hier sont les marques syntaxiques d'aujourd'hui et les trucages d'aujourd'hui les marques syntaxiques de demain.

L'extension de la labilité des trucages (de *la fluidité des frontières* dans le vocabulaire de Metz) nous amenait à la conclusion que l'analyse structurale présupposait un autre type de rapport de l'auteur et du public au texte filmique, rapport antérieur aux principes théoriques de ladite analyse. Ainsi les seuls postulats de la méthode sémiologiques sont insuffisants pour rendre compte d'une telle évolution historique de l'effet spécial à la marque de ponctuation. Ils sont, par conséquent, insuffisants pour définir formellement ce que sont les trucages. Ses outils conceptuels et ses découvertes doivent sans cesse être remis en perspective par un examen historique. Ils ne peuvent saisir le phénomène d'*innovation sémantique se faisant*, sinon lorsqu'il est déjà avéré.

Pour sortir de cette double aporie, nous nous proposerons, dans un premier moment, de dégager un présupposé commun à ces deux théories concurrentes. Les analyses techniques et sémiologiques reposent sur *une mise en parallèle des trucages et des effets spéciaux*, héritée de celle opposant *les machineries et les trucages* au théâtre. Nous expliquerons alors les raisons pour lesquelles une telle opposition est abstraite si l'on cherche à la résoudre par le développement exclusif d'un seul de ses termes. Pour introduire à la résolution de cette dichotomie nous nous pencherons particulièrement sur leur inaptitude conjointe à traiter d'une figure que nous avons maintes fois rencontré au cours de notre étude à savoir l'effet spécial sciemment démodé. Effet que nous nommerons en référence à une terminologie nietzschéenne des *effets inactuels*.

Nous tâcherons ensuite d'examiner les conditions d'une analyse poétique de l'effet spécial qui puisse prendre en compte cette double dimension. Par conséquent

nous étudierons plus spécialement la démarche du *merveilleux direct* telle que la définit Jean Cocteau, et ce que cache l'expression de cet oxymore<sup>239</sup>.

Dans un dernier temps, en revenant aux trois procédés paradigmatiques de trucages hérités de la tradition des féeries méliésiennes, nous nous demanderons si les effets spéciaux ne doivent pas être entendus comme des figures rhétoriques, des dérivés d'une opération de métaphorisation : « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N.* »

## 1- Archéologie de l'opposition de l'Effet spécial et du Trucage

Dans les faits, c'est-à-dire dans l'organisation concrète de la production de films, il existe une typologie par laquelle nous distinguons les *trucages profilmiques* et les *trucages cinématographiques*. Comme nous allons le montrer cette distinction est supposée par l'examen pratique des effets spéciaux comme par son abord théorique. Elle nous permet donc d'inférer que, loin d'être rigoureusement séparées, ou que l'une englobe l'autre, les analyses techniques et sémiologiques sont complémentaires et supposent un type d'analyse antérieur visant une *expérience préréfléchie* de la composition et de l'intelligence narrative.

Les analyses techniques et sémiologiques du trucage s'entent sur la supposition d'une dichotomie entre la dimension factuelle et la dimension sémiotique de l'effet spécial. Les uns étudient le trucage comme moyen de créer des pseudo-perceptions visuelles et sonores, s'en tenant à une logique de la production. Les autres étudient la fonction du rendu, le trucage comme fin esthétique, s'ordonnant à une logique de la réception. Ainsi délimitent-elles mutuellement leurs domaines de compétence respectifs. Pour adopter le vocabulaire de la critique esthétique, les uns étudieront donc le *trucage* – défini en vue d'une pratique filmique – et les autres étudieront les *effets spéciaux* – en vue d'un discours théorique sur le langage cinématographique. L'écueil à éviter pour ne pas produire un discours non démontrable selon des critères objectifs et communs de vérification, serait alors de ne pas confondre les objets *trucages* et *effets*

---

<sup>239</sup> Cf. Jean Cocteau et André Fraigneau, *Entretiens sur le cinéaste*, Editions du Rocher, 1973.

*spéciaux* afin de ne pas confondre ce qui est de l'ordre du fait et ce qui relève de la norme. Le cas échéant l'examen tomberait sous le coup de ce que nous pourrions nommer, dans la lignée du criticisme kantien, une *illusion transcendante* : nous formulerions un discours abstrait établi sur une confusion entre l'étude des objets de notre savoir et l'étude des moyens relatifs de rapporter ce savoir. Les deux abords précédents des effets spéciaux ne peuvent être convenablement appréhendés qu'en maintenant séparé les champs d'actions et d'analyses des praticiens et des théoriciens. Mais, paradoxalement cette séparation suppose simultanément leur complémentarité.

#### a- Dépasser l'antinomie de l'*opsis* et du *muthos*, du *montrer* et du *dire*

Un abord archéologique dégageant les origines historiques et pratiques de l'opposition des méthodes d'approche des trucages, nous révèle qu'elle se retrouve dans d'autres secteurs d'activité producteurs de biens culturels esthétiques. Dès les premiers âges de l'art théâtral, comme du discours esthétique qui s'établit à son propos, une telle distinction était déjà opérante. La différence cinématographique entre les trucages selon qu'ils sont considérés, ou bien, comme moyens objectifs d'une illusion, ou bien, comme des types de *rendus* subjectifs, est héritée d'un autre art du récit : la dramaturgie et la scénographie théâtrale qui opposent identiquement le *truc* et la *machinerie*. Nous pourrions même remonter plus encore cette filiation et découvrir dans cette dichotomie, les conséquences de l'opposition narrative abstraite – qu'une certaine tradition tend à attribuer à Aristote – entre le *dire* et le *montrer*. C'est l'opposition entre ce que nous nommions, en première partie, la fable (*muthos*) et le spectacle (*opsis*).

Or nous avons déjà soutenu que cette opposition est une interprétation abstraite de la *Poétique* qui ne retient pas l'ensemble des six parties qui composent le drame tragique, selon le philosophe grec. En raison d'une mécompréhension du rôle de la mimésis dans la composition d'un récit, sont ainsi passées sous silence les quatre parties suivante : la pensée (*dianoïa*), le caractère (*éthos*), l'élocution (*lexis*) et le chant (*mèlos*)<sup>240</sup>.

Le reproche d'abstraction peut également être formulé à l'endroit du dualisme opposant *truc* et *machinerie*. La frontière qui sépare ces deux notions est plus que poreuse si l'on en croit l'analyse qu'en livre Réjane Hamus-Vallée. Le truc est l'ensemble

---

<sup>240</sup>Cf. *Supra* p. 51-54.



des moyens par lesquels le metteur en scène fait mouvoir les décors, montre la présence ou l'absence d'une action ou d'un objet, et opère des changements à vue aux yeux du public. « *Le truc est une forme de réalisation matérielle de l'illusion : il est donc essentiel dans le fonctionnement théâtral.* »<sup>241</sup>. Le *truc* se ramène au spectacle. Il est de l'ordre du *montrer*. Il est la matière des codes d'énonciation d'un drame au théâtre maintenant l'« *illusion du quatrième mur* » rendant intelligible le contenu de la représentation comme tel pour le public. Il n'est pas propre à un genre de fiction (merveilleux, fantastique...) mais au récit fictionnel en général.

La *machinerie*, quant à elle, serait l'ensemble des systèmes mécaniques permettant de susciter des pseudo-perceptions sur la scène. Néanmoins ces illusions sont telles que, d'une part, elles ne pourraient pas exister sans ces procédés techniques, et, d'autre part, le public ne saurait dire comment elles sont produites. Elle crée des illusions de situations et de mouvements surnaturels qui prennent place dans des récits dont la diégèse se prête à de telles fantasmagories. Elle est de l'ordre du *dire*. Ce sont par exemple les cordes qui permettent l'ascension du héros après consécration par un dieu descendu des cieux dans les fameux épisodes de *deus ex machina* des théâtres antiques. C'est également la multiplication des fausses tentures pour créer un effet de profondeur ou un changement instantané d'espace-temps. Ce sont également des décors coulissants pour donner l'illusion d'un mouvement de monde, des draperies bleutées que l'on fait tourner pour créer l'illusion des vagues, de grandes plaques de métal fin, des tôles que l'on agite pour simuler le grondement de la foudre, des trappes que l'on cache pour suggérer la descente aux enfers ou la disparition d'un acteur.

La règle de sa mise en œuvre consiste à créer l'illusion d'une perception chez le spectateur. Par exemple, ce dernier voit le personnage interprétant Héraclès s'élever dans les airs. Or pour avoir cette vision, le metteur en scène va le contraindre à adopter un certain point de vue, c'est-à-dire à focaliser son attention sur certains éléments de son champ perceptif, tout en la détournant de ceux qui pourraient le mettre sur la voie des conditions objectives de réalisation de ce trucage, afin que la perception soit comme naturelle. Le cas échéant, un champ perceptif organisé de telle sorte que les artifices sont vus, décrédibiliseraient le spectacle représenté. Ainsi l'œuvre visuelle picturale induit-elle un point de vue, l'unité sémantique et sensible d'une direction d'appréhension par laquelle elle est représentative : lorsque nous regardons *Les*

---

<sup>241</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée, « Trucs et Effets », *Du Trucage aux Effets Spéciaux, Ciném'action* n° 102, 2005.

*Nymphéas* de Monnet à deux centimètres de la toile nous voyons un chaos bleu, vert et rose et non des nénuphars s'étalant sur les reflets de l'onde. L'œuvre prescrit un sens de lecture (une distance, un éclairage...) auquel s'accordera le regard pour en interpréter la signification *poiétique* de vision du monde, d'apparition du visible. Le tableau met en évidence la *synthèse passive* de la perception quotidienne en forçant le spectateur à jouer de son regard selon une juste distance, selon tel angle de convergence des yeux, tel intensité lumineuse...

Comme dans le cas de ce que Metz nommait les *trucages invisibles*, le public doit savoir qu'il y a truc mais non pas comment il est obtenu. L'illusion ne fonctionne que si le technicien sait induire un niveau de lecture chez le spectateur faisant passer certains éléments de son champ perceptif comme mineurs et négligeables, alors qu'ils pourraient lui révéler la supercherie des événements que sa perception valorise en contrepartie. Par l'induction, la suggestion de ce point de vue, le public ne voit pas les poulies et les cordes par lesquelles est tracté l'acteur jouant Héraclès grâce à des jeux de lumière et à des trompe-l'œil suscités par les motifs du décor. C'est exactement ce qui se passe au cinéma lorsque, par exemple, le peintre sur verre est tenu de respecter les détails de l'image initiale non cachées afin de donner l'illusion d'une image simple et de faire oublier son caractère composite et artificiel, tout en respectant le niveau cinégénique de lecture du plan.

La confusion des définitions du *truc* et de la *machinerie* – puisqu'il s'agit dans les deux cas, d'un ensemble de moyens techniques devant passer inaperçus pour le regard du public – nous autorise à nous demander si cette opposition est vraiment fondamentale, ou si elle ne suppose pas déjà une autre voie d'analyse. Par conséquent, nous pouvons également nous interroger sur la dimension principielle de l'opposition dramaturgique entre le *dire* et le *montrer* à l'origine de la dichotomie entre *trucage* et *effet spécial* qui se retrouve au cinéma et entraîne la division des savoirs techniques et sémiologiques.

## b- Le postulat du primat de la prise de vue et de la *photographicité* du langage cinématographique

La confusion des définitions du *truc* et de la *machinerie* (et par là même, de *l'effet spécial* et du *trucage* censés être deux objets propres à deux discours séparés), nous révèle, *a contrario*, la profonde complémentarité de ceux-ci. En réalité, la bi-partition méthodologique de l'étude des effets spéciaux en général, entre analyse technique et analyse sémiologique, n'est pas exclusive. Ainsi, l'examen des trucages ne peut, sans contradiction, éluder la question du caractère *spécial* des trucages. Réciproquement, l'examen sémiologique ne peut procéder à sa typologie syntaxique des effets spéciaux au cinéma sans supposer une histoire des pratiques d'écritures et de lectures des trucages. Or sur quoi peut bien reposer une telle complémentarité de ces études sinon sur un présupposé commun ? En effet, chacun de ces savoirs postule pour développer son analyse, le primat moment de la prise de vue dans l'élaboration du film. Toutefois ce primat nous semble mal défini par chacune des analyses. Celles-ci supposent que l'instant de la prise est un fait ponctuel indéniable et élémentaire. Pour l'analyse technique, il est à la fois le présent de référence de l'activité productrice d'un film à partir duquel se comprend un avant – l'écriture du scénario, la recherche de fond – et un après – montage, post-production, distribution. Pour l'analyse sémiologique, elle est l'indice photographique de l'image cinématographique privilégiant une fonction de dénotation, par lequel elle est en relation de ressemblance directe avec la réalité signifiée. Il suppose alors, subséquent, qu'est valide la distinction pratique et technique des effets spéciaux entre trucages pro-filmiques et trucages cinématographiques.

Comme nous l'avions vu précédemment dans les génériques, c'est-à-dire dans l'organisation concrète de la production de films, il existe une typologie par laquelle nous distinguons les *trucages pro-filmiques* et les *trucages cinématographiques*. C'est sur ce critère que repose principalement la classification technique des trucages. Nous avons établi que cette différence selon l'avant, le pendant et l'après tournage, était insuffisante. Elle ne prenait pas en compte la compénétration des diverses étapes de fabrication d'un film les unes dans les autres, reposant que sur une définition exclusivement objective du temps. Avec l'exemple de la *truca* et du *travelling matte*, et plus encore avec l'avènement des effets numériques, cette distinction nous était apparue

sinon superficielle, pour le moins désuète. En effet, elle passait sous silence les incessants mouvements d'aller-retour entre prévision, retour sur soi et réalisation, le raisonnement régressif, la délibération économique et la décision que supposaient toute production technique et, à plus forte raison la création d'un récit. C'est-à-dire qu'elle passait sous silence le fait que la création filmique engageait inmanquablement un temps subjectif, un présent fait d'attentes et de souvenirs.

Or l'abord sémiologique prétendait dépasser ce clivage pratique pour instituer une distinction purement théorique entre les trucages imperceptibles, visibles et invisibles. Cependant, le problème de la fluidité des frontières entre trucages et marques syntaxiques contraint Metz à revenir implicitement à cette distinction technologique d'avant et après le tournage. En conservant un critère de véridicité ultime propre au langage cinématographique, à savoir sa composante photographique, le sémiologue entend conférer à la production du texte filmique un ancrage dans le réel. Au faîte de sa vraisemblance cinégénique le cinéma ne garde pas moins une base de véridicité photographique<sup>242</sup>.

Selon Metz, l'institution cinématographique est, elle aussi, analogique mais elle est composée d'une variété plus importante de procédures de codages. Nonobstant cette variété, la *photographicité* de l'image cinématographique constitue un niveau de référence premier, un présent normal inaliénable qui est l'acte de la prise de vue (voire de son) sur laquelle viennent s'ajouter, comme des ornements, les trucages. Or ces derniers supposent ce niveau, mais celui-ci à la rigueur pourrait s'en passer. Ce qui amène le sémiologue à conclure que peu importe les déformations que les techniciens peuvent faire subir à l'image, il reste toujours une dimension photographique de celle-ci qui nous permettra de distinguer les trucages comme pro-filmiques et cinématographiques des marques de syntaxes :

« *Mais je n'en prendrai pour preuve, ici, qu'un caractère remarquable des trucages cinématographiques qui est qu'aucun d'entre eux ne truque complètement ce qu'il truque.* »<sup>243</sup>

Ce caractère est tellement remarquable que l'auteur ira jusqu'à conclure son article en évoquant les travaux de Lebel suggérant que les propriétés structurales que

---

<sup>242</sup> Nous identifierons ce phénomène comme celui de l'entrecroisement de la fiction et de l'histoire en troisième partie, phénomène qui ne saurait être expliqué par la reprise du critère technologique des étapes de fabrication d'un film.

<sup>243</sup> Cf. Christian Metz, *Essais sur la Signification au Cinéma*, op. cit., p. 191.

dégagent l'analyse sémiologique à propos du langage cinématographique et de ses modes d'application filmiques, sont idéologiques en dernière instance. C'est-à-dire qu'ils dépendent du système des lois naturelles, universelles et nécessaires, auquel se soumet le cinéma comme évènement objectif et que dégagent les spéculations physiques. Ce contre quoi, il réplique que si les principes scientifiques permettent de décrire comment telle cause produira tel effet optique dans un film *lambda*, ils ne rendent pas possible une explication exhaustive du fait cinématographique. Ils ne permettent pas de comprendre pourquoi tel réglage mécanique a été privilégié par rapport à un autre dans ce film particulier. Ce qui suppose une étude historique des normes socio-culturelles de préférences.

La présupposition commune du primat de la prise de vue réelle par les analyses technologiques et sémiologiques leur est indispensable pour comprendre le statut des effets spéciaux et le distinguer des autres éléments visuels, musicaux et sonores composant le texte filmique. Le cas échéant, l'expression *effet spécial* risque bien de ne plus rien signifier de particulier, mais de déterminer le langage cinématographique dans son ensemble. Les deux discours supposent donc une référence à un type de composition et d'intelligence narrative des effets spéciaux, une poétique et une histoire de sa réception, par laquelle leurs examens et leurs typologies propres font sens. Metz lui-même admet la nécessité dans laquelle se trouve l'analyse sémiologique de se rapporter à une histoire de la *praxis* linguistique au-delà de l'étude des propriétés synchroniques du langage cinématographique, afin de comprendre les effets spéciaux dans leur dimension de création sémantique.

### c- Le cinéma comme art de la trace (1<sup>ère</sup> partie)

Les postulats de la prise de vue dans l'analyse technique et de la *photographicité* dans l'analyse sémiologique présupposent la nécessité originelle d'une référence du langage cinématographique au réel. Comme nous l'avons dit en première partie, en traitant de l'ambiguïté du terme *mimèsis* ou imitation – qui est tout autant la reproduction d'une réalité préalable que création originale – le cinéma est un média du différé et de la représentation. L'image cinématographique n'est intelligible que dans la mesure où elle se réfère à un ancien présent – le moment de la prise – censément révolu lors de la vision, mais dont l'absence se manifeste lors de la vision. L'image est donc

perçue comme la présence de *ce qui a été présent*. Pour user du vocabulaire de Ricœur, on affirmera que le temps vécu est cette visée de *passéité du passé* auquel se réfère tout récit historique et auquel fait indirectement mention le récit de fiction afin d'accomplir sa propre référence poétique, comme nous allons le voir.

L'image cinématographique ne renvoie donc pas, en dernière instance à l'image photographique, comme une phrase à un signe atomique, le plan à son photogramme instantané et élémentaire comme le suppose la sémiologie. En effet, aux vues des apories précédentes, il nous apparaît que le temps vécu de référence n'est pas un instant mathématique sans épaisseur compris dans un ordre global de succession allant de l'avant à l'après. Ce n'est pas qu'un temps objectif et physique unidimensionnel, il implique également un temps subjectif et psychologique, tridimensionnel – avec passé, présent et futur. Ce temps vécu visé par l'image est certes rendu présent et conservé par le moyen d'un phénomène photochimique objectif mais il porte aussi la marque de la durée en ce que celle-ci comporte d'aléas, d'imprévus, de contingence. Ce n'est pas une présence possible, une essence, qui y est signifiée mais bien un passage, un présent ayant été vif et existant. La durée qui est reçue comme une tension entre une ancienne protention future – ce qui n'est pas encore et dont il sera la cause – et une ancienne rétention passée – ce qui n'est plus et dont il est l'effet – d'où l'impression très forte de quasi présence de ce qui a été.

Avant d'être un signe l'image cinématographique est donc un vestige du passé, une *trace* (ou un *effet-signé*) Toute trace suppose, d'une part, un passage et un être qui est passé (l'action et les agents de la prise de vue). D'autre part, elle suppose une marque laissée sur un support objectif (le film argentique) qui la conserve dans notre présent. Enfin elle suppose que la marque rapporte à notre regard actuel l'absence de ce qui l'a marqué.

«... Cette signification consiste dans le renvoi même du vestige au passage, renvoi qui requiert la synthèse entre l'empreinte **laissée** ici et maintenant et l'événement **révolu**. »<sup>244</sup>

D'où l'irréductibilité de la *trace* à un simple phénomène objectif car elle repose sur le jeu d'une intention l'ayant laissée et d'une autre l'interprétant, mais aussi à un phénomène mnésique personnel car la conservation de la marque sur le support objectif dépend nécessairement de conditions physiques extérieures<sup>245</sup>. En empruntant à

---

<sup>244</sup>Cf. Ricœur, *Temps et Récit III : le Temps Raconté*, op. cit., p. 225-226.

Ricœur son analyse de la *trace*, nous pouvons ainsi déclarer que cette dernière s'accomplit vis à vis d'un *Tiers Temps* – celui de l'histoire et de la fiction – censé résoudre les apories que posent la définition du temps aux abords purement théoriques de la phénoménologie et de l'ontologie physicienne. Ce Tiers Temps réintègre dans le temps objectif et factuel l'expérience mnésique intime, dans sa dimension historique, tout en mettant en crise l'hégémonie de la temporalité physique unidimensionnelle par des variations imaginaires, dans sa dimension fictionnelle.

## 2- Les effets spéciaux *inactuels*

La nécessité d'un recours à une analyse historique plus dynamique nous paraît justifiée si nous considérons un certain type d'effet spécial irréductible à la classification technique entre *trucages pro-filmiques* et *trucages cinématographiques* ainsi qu'à la typologie sémiologique des trucages *imperceptibles, visibles et invisibles*. Il s'agit d'une configuration que nous avons déjà rencontrée à plusieurs reprises dans notre étude et qui, jusqu'à présent, était passée pour une curieuse anomalie. Ce sont des effets produits pour lesquels le réalisateur et ses techniciens emploient une technique d'illusion contemporaine qui contrefait le rendu qu'aurait provoqué une technique d'illusion éculée.

Ces effets peuvent être interprétés comme porteur d'un sens, sinon nostalgique, pour le moins apologétique d'un mode de production et de réception du récit cinématographique plus artisanal que mécanique et technique. Effet que nous pourrions identifier comme étant caractéristique du récit merveilleux au cinéma s'il faut en croire la définition de l'activité du conteur telle que la présente Benjamin dans son article d'Octobre 1936, « *Le Conteur. Réflexion sur l'œuvre de Nicolas Leskov* ». Le philosophe allemand soutient que le conte n'est pas l'œuvre d'un *art libéral* comme le déclarait Kant dans *La Critique de la faculté de juger*. C'est une forme d'*art mécanique* (dans le sens médiéval du terme) convenue à l'institution du Compagnonnage et à la division des tâches entre maître sédentaire et disciple itinérant qu'elle implique. Benjamin distingue donc le récit merveilleux tout à la fois du mythe fondateur et du roman postmoderne par la dimension artisanale traditionnelle et populaire de sa narration. De même quant à la

réception du conte, il pose que le propre de celle-ci est d'être irréductible à la dichotomie kantienne du plaisir d'agrément intéressé et du plaisir esthétique désintéressé<sup>246</sup>.

Certains effets rendent hommage à un mode de production amateur, aux films de genre, à la série B où la carence en moyens financiers contraint les auteurs à une plus grande ingéniosité formelle. Corrélativement, du côté de la réception, ils supposent un public qui a des connaissances en matière de récit cinématographique pour saisir leurs significations historiques et intertextuelles, mais pas forcément un élitisme cinéphilique – pour lequel la valeur d'un effet tient surtout à sa forme. Une analyse exclusivement pragmatique risquerait de taxer ce genre d'effets dans la case *auteur* – où la cinéphilie peut parfois être l'alibi d'un réalisateur afin justifier les carences techniques de son film ou un budget anémique. Néanmoins, une analyse esthétique plus historique nous montre très rapidement qu'un faux raccord, voire que la transgression de la loi des 180°, dans un film primitif du début du XX<sup>ème</sup> siècle n'a pas la même valeur que ces mêmes procédés dans *Orphée* (Jean Cocteau, 1950) ou dans *À Bout de souffle* (Jean-Luc Godard, 1961).

Ainsi ces *effets inactuels* se manifestent-ils dans un cinéma qui n'est ni purement populaire – dispensant un plaisir d'agrément divertissant – ni purement *auteuriste* – dispensant un plaisir esthétique désintéressé dans le sens kantien du terme. Nous concédons qu'au moyen de ce type de traitement – la figure de style qu'est *l'effet inactuel* – l'auteur entend souvent suggérer un sentiment nostalgique à son public. Mais l'opposition entre les dimensions techniques et matérielles, d'une part, et intentionnelles et esthétiques, d'autre part, est insuffisante pour en déterminer le sens. En effet, ceux-ci imitent, avec des moyens techniques actuels et convenablement ordonnés, des rendus de techniques passées. Ils affirment par là, le caractère indissociable du technique et de l'intentionnel au cinéma.

D'une part, ces effets ne sont donc pas directement réductibles à la signification d'effets optiques résultant de techniques contemporaines. Ils ne sont pas uniquement produits pour susciter chez le spectateur des illusions invisibles ou visibles – voire imperceptibles. Par exemple, la technique de *truca* numérique et du masque procédural montrant Sebastian Caine (Kevin Bacon) disparaître couche organique par couche

---

<sup>246</sup> Cf. Walter Benjamin, « Le Conteur. Réflexions sur l'œuvre de Nicolas Leskov » ; *Œuvre III*, Editions Folio, 2000.



organique, dans *Hollow Man* (Paul Verhoeven, 2000), repose sur un processus pro-filmique et informatique comparable à celui déployé dans *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 2000) lorsque le diabolique *Horseman* (Christopher Walken) recouvre sa tête. De surcroît à cette identité technique, s'ajoute une commune signification d'un point de vue sémiologique : il s'agit là d'*effets invisibles* qui paraissent avoir une même fonction dans les deux diégèses. L'un et l'autre montrent le passage progressif dans le champ et, de manière apparemment continue, du visible à l'invisible et *vice versa*. Nous tenons néanmoins à préciser que l'identité des deux tropes – de ces *effets invisibles* – implique le primat d'un certain niveau de lecture – le sens littéral voire objectif – et le postulat caractéristique de l'analyse sémiologique du texte comme objet clos sur lui-même.

Or, sortis de cette concession axiomatique qui a révélé ses limites auparavant, nous remarquons que ces effets ne donnent pas lieu à un même type d'intelligence de la part du récepteur et qu'ils ne sont pas composés de la même manière par l'émetteur. Contrairement au premier, le second fait référence à plusieurs pans de l'histoire du cinéma fantastique américain et européen, à leurs savoir-faire et à leurs thèmes. Il imite les métamorphoses – par animation d'images par images, confection de divers maquillages et fondus enchaînés – des films fantastiques américains des années 1930-1940, voire des films fantastiques des années 1960-1970 de la *International Pictures* et de la *Hammer*. En revanche, l'effet du film de Verhoeven nous montre un épluchage anatomique à la limite du véridique. Cette dernière séquence a pour objet l'antinomie du progrès scientifique de la découverte de la vie même, comme principe intérieur caché – voire peut-être même inexistant – et de la paupérisation de notre vie morale et psychique via l'obscénité congénitale de l'image.

Dans les deux cas, il s'agit d'images de synthèse, c'est-à-dire d'images qui, comme le souligne très justement Réjane Hamus-Vallée, sont la synthèse des autres techniques de trucages<sup>247</sup>, à cette différence près que la première tend à faire oublier le caractère composite et historique dont elle tire son unité visuelle et sa crédibilité cinégénique. C'est comme si nous avions une perception visuelle naturelle de la décomposition de Caine. En revanche, l'effet du film de Burton révèle un sens plus ample car il exige un certain bagage cinéphilique préalable pour le saisir complètement. Au demeurant, ce fond cinéphilique – cet *espace d'expérience* pourrait-on dire en utilisant le concept de

---

<sup>247</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée, *Les Effets Spéciaux*, op. cit., p. 54-55.

l'historien Reinhart Koselleck<sup>248</sup> – n'est pas qu'une familiarité présupposée avec le langage cinématographique en général. C'est également une familiarité issue d'un commerce semi-conscient avec certaines œuvres déterminées qui vont avoir valeur sinon de classiques, au moins de points-clefs dans une conception implicite de l'histoire des productions filmiques.

Mais d'autre part, ces effets ne sont pas non plus réductibles à la technique passée imitée, voire à la signification que cette technique avait dans le passé. Et cela tient au fait que le niveau de vraisemblance que vise et crée la composition de l'auteur, ce niveau qu'attend et reconfigure la réception du public, a évolué entre temps. La recomposition du visage du *Horseman* n'est pas sans évoquer la prouesse de Jack Pierce. Elle se comprend donc comme une variation actualisée de celle-ci, mais elle n'est pas la prouesse dont elle est la variation. Pour voir cette performance même, nous sommes invités, par le film de Burton, à revoir *Le Loup Garou (The Wolf Man, George Waggner, 1941)*. Burton use de cet effet dans son œuvre afin de faire *désoublier* à son public ce que la prouesse de Peirce avait de merveilleux à l'époque, de rendre le regard perdu. Il incite le spectateur à retrouver les possibilités poétiques perdues de cette manière de faire du cinéma et de ce mode d'expression. Ainsi cet effet décrit-il un rapport entre les deux œuvres, un processus de l'histoire du cinéma analogue au rapport du souvenir et du ressouvenir dans la vie psychique. Un souvenir n'a pas un sens figé. En tant qu'il est indissociablement souvenir et ressouvenir, il n'est pas réductible à ce que je perçois actuellement puisqu'il m'ouvre à une modalité du monde qui n'est plus. Il est une représentation de ma rétention immédiate, un souvenir de souvenir. Mais, dans le même temps il est validé comme souvenir de mon passé par l'extension présente de ma durée qui le réintègre continuellement comme une ancienne protention ou un ancien présent. Il s'enrichit sans cesse au cours de ma vie présente et de mes projets qui en explicitent les possibilités.

Les *effets inactuels* sont donc des effets résultant de l'articulation de techniques de trucage hétérogènes afin de créer des illusions visuelles et sonores qui s'offriront comme une réflexion sur la vraisemblance cinématographique. Dans les films qui nous occupent la technique constamment employée est celle de l'image numérique qui, comme nous le verrons, n'est pas sans poser des problèmes puisqu'elle prétend rendre obsolète l'opposition, énoncée en première partie, entre le vraisemblable et le véridique.

---

<sup>248</sup> Cf. Reinhart Koselleck, *L'Expérience de l'histoire*, Editions du Seuil, 2011.

Cet effet inactuel est réfléchi en ce qu'il renvoie à une dimension intertextuelle, c'est-à-dire à une histoire du cinéma voire d'autres modes de composition narratifs. Il s'agit d'un certain type de citation : il ne se saisit qu'en se rapportant à d'autres films voire à un imaginaire collectif et à son expression cinématographique. Dès lors sa signification implique une prise en compte de la distance historique des diverses techniques et partant de la distance des modes de composition et d'intelligence de ces récits.

Nous les retrouvons par exemple dans l'image de synthèse de reconstitution du visage du *Horseman* (Christopher Walken) qui évoque les animations image par image en pâte à modeler de Harryhausen, et les trucages par fondus enchaînés et changements de maquillage de Pierce. Nous les retrouvons, dans la même œuvre, dans les gerbes de sang numériques du cadavre de la mère d'Ichabod Crane (Lisa Marie) comme un *dripping* de Pollock sur la séquence d'ouverture du *Masque du Démon* (*La Maschera del demonio*, Mario Bava, 1960). De même dans *Alice au pays des merveilles* (*Alice in Wonderland*, 2010), la séquence du combat d'Alice (Mia Wasikowska) contre le Jabberwocky (doublé par Christopher Lee) imite les animations de monstres de Harryhausen. Identiquement dans le film *Max et les Maximonstres* (*Where the Wild Things are*, Spike Jonze, 2009) l'usage simultané d'images de synthèses et de costumes animés mécaniquement peut être considéré comme un effet inactuel.

Ce type d'effet spécial renvoie non seulement à l'histoire des films mais également à l'histoire du cinéma comme mode d'expression ou langage. C'est-à-dire que c'est une configuration dont la signification particulière se révèle par une mise en rapport avec d'autres films (du même genre ou non) dans une dimension intertextuelle. Mais ce n'est pas simplement un hommage, se présentant comme un clin d'œil ou une citation d'un autre texte filmique selon une relation de ressemblance et de dissemblance thématique ou technique. Il s'agit également d'une mise en abîme de l'activité de mise en image et de réception présidant à tout film possible. Il offre une réflexion sur l'histoire du cinéma entendue comme mode d'expression et sur sa matière d'expression. Dans un précédent travail sur les configurations filmiques récurrentes de l'œuvre de Tim Burton et leur spécificité cinématographique, nous avons déterminé ces configurations non seulement comme des configurations méta-filmiques, mais également méta-cinématographiques.

Notre hypothèse de travail est que ces effets inactuels ne sont pas des effets spéciaux isolés, liés à une lubie de techniciens jouant les artistes, ni une configuration-

limite à la lisière de la marque syntaxique et de l'élément raconté. Ce sont des révélateurs du caractère métaphorique de tout effet spécial dans une fiction cinématographique en tant qu'ils sont compréhensibles en fonction d'un échange historique de dette envers les récits passés et d'appel à la postérité et qu'ils prétendent offrir une certaine *re-description* du monde au nom d'une référence poétique. Pour définir cette dimension métaphorique de l'effet spécial et la spécificité des effets composant les récits de *fantasy*, nous rappellerons auparavant les principes de l'analyse poétique narrative et herméneutique que nous emploierons à cet effet.

### 3- L'examen poétique narratif et la métaphore du merveilleux direct de Cocteau

*« Ma démarche morale étant celle d'un homme qui boîte, un pied dans la vie et un pied dans la mort, il était normal que j'en arrivasse à un mythe où la vie et la mort s'affrontent (il s'agit d'Orphée). En outre, et je vous en parlerai longuement, un film était propre à mettre en œuvre les incidents de frontière qui séparent un monde de l'autre. Il s'agissait d'user des trucs, de telle sorte que ces trucs ressemblaient aux chiffres des poètes, ne tombassent jamais dans le visible (c'est-à-dire dans une inélégance) et apparussent comme une réalité, ou, mieux, comme une vérité aux spectateurs. Vous comprendrez que cela m'obligeait à vaincre les facilités que donne le cinématographe dans l'ordre du merveilleux, à rendre ce merveilleux direct à n'employer jamais le laboratoire et à ne prendre dans la boîte pour ce que je voyais et voulais faire voir aux autres. »<sup>249</sup>*

Quelle différence l'analyse poétique et narrative induit-elle relativement au deux analyses précédemment abordées ?

Celle-ci suppose que l'effet spécial, à l'instar du film dans lequel il s'inscrit, est le fruit de l'art humain, donc d'un certain savoir-faire, d'une *poïétique* soit d'un mode de composition répondant à des règles intelligibles. Pour autant ils ne sont pas purement techniques et n'ont pas seule fonction de procurer un divertissement, un plaisir d'agrément. Effets spéciaux et films s'adressent à des individus qui peuvent les évaluer selon des normes culturelles constituant un *espace d'expérience collectif* délimitant, corrélativement, ce que nous nommions, un *horizon d'attente du public*. Nous apprécions

---

<sup>249</sup> Cf. Jean Cocteau et André Fraigneau, *Entretiens sur le Cinématographe*, Editions du Rocher, 2003, p. 79-80.

l'œuvre dans sa particularité non pas tant par sa conformité, mais aussi par les écarts et les innovations par rapport au type voire au genre duquel il relève. Ces normes varient selon les sociétés et leur histoire comme nous avons pu le voir en première partie avec la reprise de l'étude critique de Northrop Frye<sup>250</sup>.

Les effets spéciaux font ainsi office de figure de style, de métaphore, révélant une dimension poétique originale du langage cinématographique par laquelle s'exprime sa créativité, son pouvoir de re-description du réel. Dans cette partie nous nous proposons d'étudier la notion de *merveilleux direct* telle que la définit Cocteau pour qualifier la manière dont il a usé des techniques d'illusion dans ses films merveilleux et les raisons d'un tel usage renvoyant à un certain mode de narration. Celui-ci est la marque d'un régime créatif du langage cinématographique, de son pouvoir de créer des fictions et dont la métaphore est l'emblème, par opposition à un régime divertissant ou représentatif. L'auteur compare ce régime poétique révélé par les truquages *merveilleux directs* à un *faux témoignage* convaincant<sup>251</sup>, et le caractérise au moyen de l'oxymore quasi-antinomique de la *logique de l'illogisme*<sup>252</sup>. Subséquemment nous serons amenés à exposer brièvement l'antinomie qu'implique, chez le poète, la notion de *merveilleux direct*<sup>253</sup> entre les ordres du *cinématographe* et du *cinéma*.

#### a- Le Chiffre de la lettre : vérité, élégance et gratuité

« Deux erreurs : 1. Prendre tout littéralement ; 2. Prendre tout spirituellement. »

Pascal, *Pensées*, Fragment 236

Le *merveilleux direct* n'est pas, à proprement parler, défini de manière objective par Cocteau mais par le moyen de diverses comparaisons. Dans la citation qui ouvre ce sous-chapitre, il soutient que le truc cinématographique ressemble « *aux chiffres des poètes* ». Les chiffres poétiques ne sont pas nécessairement des signes numériques. Ils désignent soit des figures monographiques – des dessins dans lesquels l'auteur inscrit ses initiales –, soit des cryptogrammes comme ceux que l'on retrouve dans les écrits médiévaux ésotériques. Il s'agit d'un style d'écriture allégorique par lequel l'auteur

---

<sup>250</sup> Cf. Supra p. 136-139.

<sup>251</sup> Cf. Cocteau, *Entretiens sur le Cinématographe*, op. cit. p. 83.

<sup>252</sup> Cf. Cocteau, *Ibidem*, p. 99.

<sup>253</sup> Cf. Cocteau, *Ibid.*, p. 80.

communiquera une signification secrète à travers la signification évidente du texte pour des initiés en saisissant la clé d'interprétation<sup>254</sup>. La signification évidente première, a alors une fonction d'écran qui manifeste, tout en dissimulant, la signification profonde.<sup>255</sup>

Précisons cependant que, dans le cas de Cocteau, il s'agit d'une analogie entre truquage et chiffre, et non pas d'une identification pure et simple. Par la suite dans ce même entretien, comme dans le reste de son œuvre, ce dernier s'ingénie à renverser cette opposition entre la signification de surface (exotérique) et la signification profonde (ésotérique), opposition résultant d'une technicisation du langage ordinaire. Ainsi déclare-t-il avec des accents nietzschéens : « *La profondeur respire à la surface. Les surfaces disent : « **Je respire aux profondeurs.** »* »<sup>256</sup> La pertinence de la comparaison des truquages avec les chiffres dans la poésie médiévale (voire dans l'exégèse biblique) réside dans la signification cachée de ceux-ci, celle d'un discours spéculatif sur la Vérité même. Ainsi la Vérité entendue comme signification des significations justifiait-elle l'emploi même de la dissimulation de la signification littérale au néophyte. La position de Cocteau n'est néanmoins pas réductible à l'exégèse religieuse, ni à l'ésotérisme gnostique en ce sens qu'il fait de la figure de style qu'est le *merveilleux direct* l'apanage du discours poétique et non seulement des discours théologiques et spéculatifs<sup>257</sup>.

---

<sup>254</sup> Par exemple l'amour de Dante pour Béatrice, sa disparition et ses retrouvailles dans *La Divine Comédie* après la traversée de l'Enfer, du Purgatoire et l'ascension au Paradis ne sont pas simplement à prendre au sens littéral comme une histoire d'amour procédant d'un renversement du mythe orphique. Sous l'éloge catholique Dante dénonce les pratiques et l'autorité du Vatican, Béatrice est l'Eglise et sa mort est la perte de la foi de Dante lorsqu'il fut chassé de Florence à cause du Pape. Idem pour la fameuse tapisserie de *La Dame à la licorne* exposée à l'Hôtel Cluny qui représente le parcours de l'âme en quête de vérité décrit dans *Le Roman de la Rose* de Guillaume de Lorris.

<sup>255</sup> Dans les *Pensées*, Pascal reprenant les acquis de l'exégèse patristique soutient que le sens même des Ecritures réside dans la contrariété des significations prises littéralement dont la clé et l'équilibre serait la vie de Jésus. En deçà de cette lecture eschatologique et messianique chrétienne des Ecritures, le philosophe français nous offre ainsi une définition assez éclairante du chiffre : « *Le chiffre a deux sens. Quand on surprend une lettre importante où l'on trouve un sens clair et où il est dit néanmoins que le sens en est voilé et obscurci, qu'il est caché en sorte qu'on verra cette lettre sans la voir et qu'on l'entendra sans l'entendre, que doit-on penser sinon que c'est un chiffre à double sens, et d'autant plus qu'on y trouve des contrariétés naturelles dans le sens littéral.* » Pascal, *Les Pensées*, Liasse XIX : Loi figurative, Fragment 244, Editions Gallimard collection Folio, 2004, p. 182.

<sup>256</sup> Cf. Jean Cocteau, *Ibid.*, p. 101.

<sup>257</sup> En cela Cocteau rejoint le rejet de l'hermétisme que formule le sémioticien Umberto Eco dans son roman *Le Nom de la Rose* (*Il Nome della rosa*, 1980). La signification cachée que le héros, Guillaume de Baskerville, découvre derrière les meurtres de l'abbaye n'est autre que celle de *La Poétique* d'Aristote. En revanche, ceux qui s'attachent à l'univocité absolue (comme l'Inquisiteur fanatique, Bernardo Gui) ou à l'écriture cryptographique (comme le bibliothécaire gnostique trop sérieux et jaloux de son savoir, Jorge de Burgos) sont des meurtriers qui périssent par où ils ont fauté. Ils ne comprennent pas que le *nom de la rose* et la *rose* sont indissociables.

Ce qui intéresse le réalisateur dans le chiffre – et qui touche à l'essence même de la poétique – c'est l'énigme issue de l'impertinence de la signification littérale que présente le texte, la révélation de son impossible univocité. Il ne préjuge pas d'une seule et unique clé d'interprétation, mais s'attache plutôt à l'ouverture à diverses significations possibles, à la mise en perspective de divers niveaux de compositions et de lectures qu'autorise la figure qu'est le truquage.

Cette ouverture poétique créatrice qu'offre au langage cinématographique le *merveilleux direct* implique que tout film de fiction soit une visée de la Vérité – entendue comme extatique – plutôt que de la Réalité – entendue comme système pragmatique tendant à une statique égalité à soi.

D'autre part, elle permet à Cocteau de caractériser, *a contrario*, l'effet spécial ne relevant pas du *merveilleux direct* comme étant, je cite, « *visible* » car déchu par son « *inélégance* ».

Le *merveilleux direct* ouvre le langage cinématographique à la Vérité. Celle-ci est ce par quoi le réel est ce qu'il est, mais n'est pas une réalité elle-même. Elle est donc irréductible au principe d'identité logique et à une égalité arithmétique abstraite. Selon le réalisateur, la Vérité est poétique dans la mesure où elle est une expression de la condition existentielle humaine, du paradoxe de la finitude intelligente face à la nécessité du réel, du *mystère du libre arbitre*. Ainsi cite-t-il la prière de Jésus au Mont des Oliviers dans les Évangiles de Matthieu, Luc et Marc, l'effarement devant l'éminente possibilité de la réalité, la révélation que la réalité est création *ex nihilo* confinant sa présence, sinon à la contingence, du moins à la *gratuité*. Le monde est ce que j'ai à le faire être car il aurait pu tout aussi bien ne pas être. Ce qui, dans l'intrigue évangélique peut se traduire par le paradoxe suivant : la Passion doit être parce qu'elle aurait pu tout aussi bien ne pas être.

« *Tout le mystère du libre arbitre tient à ce que cette chose qui est, semble **pouvoir ne pas être**, comme l'illustre l'étonnante phrase du Christ : « **Mon Dieu, pouvez-vous éloigner de moi ce calice ?** » Ce qui laisserait entendre que ce bloc du temps qui ne nous est sensible qu'en perspective, est fait de volumes impensables et d'une foule de possibilités conjointes. Le Christ cherche à détourner de lui l'Inévitable. »<sup>258</sup>*

---

<sup>258</sup> Cf. Cocteau, *Ibid.* p. 100-101.

Notre propos n'étant ni historique, ni théologique, il ne consistera évidemment pas à savoir si cette citation des Evangiles est exacte ou non, ni si, et dans quelle mesure, l'interprétation qu'en formule l'auteur est orthodoxe. Il nous semble plutôt que Cocteau use de cette référence pour souligner le caractère sacré de l'expérience poétique plus que pour faire une apologétique chrétienne. En effet, cette référence a l'avantage de présenter un fondement pour l'activité de création artistique : l'expérience de la contemplation de la possibilité du monde offerte par la condition d'agent libre de l'existence humaine. Cette expérience suppose l'impossibilité de réduire l'action humaine à un déterminisme sinon celui qu'il se sera donné en assumant le don de l'Être<sup>259</sup>. Cette éminente possibilité au-delà de la présence objective des entités réelles – la *différence ontologique* – est saisie par l'artiste dans la configuration de sa création afin que l'œuvre l'éveille en celui auquel elle se manifeste.

L'éminente possibilité de ce qui est *préfigure* l'acte de *configuration* artistique d'une œuvre en vue de sa *refiguration* par le public. C'est ce que l'auteur désignait par le terme de *vérité* visée par le *merveilleux direct* et non simplement de *réalité*. La *Vérité* se manifeste dans l'expérience de *gratuité* que provoque l'œuvre en qui comprend le caractère non adhérent de sa beauté.

D'autre part, cette *gratuité* permet de différencier *merveilleux direct* et effets *inélégants*, ces derniers présupposant des *ukases* structurant le langage cinématographique. À la suite de ce qui a été dit, d'aucun pourrait inférer que le *merveilleux direct* constitue un certain de symbole. Ce n'est toutefois pas le cas dans la mesure où le terme de *symbole* a un sens péjoratif pour le réalisateur, car il naît d'un besoin de signification objective<sup>260</sup>.

Les effets inélégants, les symboles relèvent donc d'une expression poétique sclérosée qui est devenue académique. Elle a perdu sa polysémie originale et originelle qui rend possible les dédoublements de l'énonciation et de la réception propre à toute fiction poétique. Nous retrouvons ici une opposition similaire à celle de la *métaphore*

---

<sup>259</sup> Aux vues de la situation de l'épisode cité dans le récit évangélique, nous pouvons penser que cette expérience n'est pas seulement existentielle mais existentielle et est très proche des dispositions fondamentales de l'angoisse ou de l'ennui de l'*être-pour-la-mort*. Dispositions exposées par Heidegger dans *Être et Temps*, *op. cit.*, p. 304-322.

<sup>260</sup> « Ils (les spectateurs et les critiques de cinéma) symbolisent par une rage logique. Faute de sens direct, ils en inventent d'indirects et se rassurent par l'emploi du symbole. C'est ainsi que dans *Orphée*, où j'évite le symbolisme et j'organise une logique de l'illogisme, ils ne peuvent s'empêcher de dire que Maria Casarès représente la Mort... » Cf. Cocteau, *Entretiens sur le Cinématographe*, *op. cit.* p. 99.



vive et de la *métaphore morte* telle que la thématise Ricœur dans *La Métaphore vive*. Dans le passage susmentionné, les symboles sont ces effets qui tombent dans le visible et dans, *l'inélégance*. Si nous nous rapportons à l'étymologie du terme *élégance* qui vient du latin *ex-legare* qui veut dire *délier*, nous comprenons dès lors que l'inélégance est la non-déliation.

Dès lors lorsque nous parlons d'*effets inélégants* au cinéma de quoi parlons-nous concrètement ? De tous ces effets *pro-filmiques* ou *cinématographiques*, généralement *invisibles* (pour reprendre la terminologie de la sémiotique) où ce qui est de l'ordre du mental et de l'émotionnel est ramené à du physique et du corporel, et, inversement, lorsque des objets censément inanimés se voient pourvus de propriétés comme la parole ou des gestes. Par exemple, les maquillages des orques, des gobelins et des Uruk-Hai dans la trilogie du *Seigneur des anneaux*, nous montrent des êtres sans individualités, rongés par la colère, l'envie, la lâcheté et toutes autres sortes de vices. Au contraire l'usage constant du *soft focus* et d'une surexposition à la venue des elfes est l'illustration de leur prudence, justice, courage et tempérance, soit de leurs exceptionnelles vertus. Et c'est précisément là où le bas blesse. Comme nous le verrons en dernière partie, la plupart des effets spéciaux des films de *fantasy* de notre corpus sont inélégants, selon la bipartition de Cocteau, et ceux d'autant plus avec le progrès croissant du recours au numérique. *A contrario* l'élégance peut être considérée, d'un point de vue phénoménologique, comme la manière d'être de l'œuvre en tant qu'entité, mode de composition pour un artiste et d'appréhension pour le public<sup>261</sup>.

À l'instar d'une image littéraire ou d'un tableau, un effet spécial serait suranné en raison soit de sa littéralité simpliste, soit de l'occultation académique de sa *déliation*, quand elle devient un *topos* quasi naturel de notre langage.

---

<sup>261</sup> Cf. Maurice Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*, Editions Folio Essais, 1985. Le propos de Cocteau nous paraît être proche de celui de Merleau-Ponty au sujet de l'image picturale. Pour le philosophe, l'œuvre poétique est présente sur le mode de l'absence, une *quasi-présence*. Elle ne s'adresse pas à une vision réelle mais à un *voir comme* chez l'observateur, supposant une suspension de son attitude naturelle de vision. Grâce à une *déliation* d'avec un comportement pragmatique tend de la part de l'artiste que de son public, chacun se voit voir, et apprécie non pas la manifestation visuelle de tel objet et plutôt que de tel autre dans le monde visible, mais le monde même en son apparition, en sa *visibilisation* selon telle modalité objectale. De fait, elle signifie ce qui n'est pas présent, c'est un effet d'absence qui incite l'œil du spectateur à en chercher le sens au-delà du visible par le visible.

## b- Jeu des facultés et étonnement poétique

Au-delà de l'analogie du truquage et du chiffre et de sa distinction d'avec le symbole, constituant des remarques poétiques très générales, comment le réalisateur de *La Belle et la Bête* caractérise-t-il plus précisément le *merveilleux direct* au cinéma ? On l'aura compris, le *merveilleux direct* est irréductible à une technique, mais également à des règles syntaxiques du type de celles que découvre la sémiotique. De surcroît, la fin de l'entretien portant sur l'enseignement du cinéma interdit une telle assimilation, comme nous le constaterons par après. À la question de Fraigneau sur la nature du *merveilleux direct* au cinéma, le réalisateur ne répond toujours pas par une définition objective mais par une seconde comparaison (après le chiffre), après avoir repris quasiment les termes de la définition kantienne du génie et du critère esthétique du beau<sup>262</sup>.

« C'est lorsque le merveilleux, par un équilibre entre l'imagination et la technique, par une extrême complication préalable, en arrive à être aussi simple que le serait, pour un enfant qui aurait vu fondre du sucre dans l'eau, la surprise de ne pas fondre dans son bain. »<sup>263</sup>

Kant déterminait le génie comme étant le talent ou la disposition innée des facultés de représentation de l'âme de l'artiste, c'est-à-dire le jeu naturel entre son imagination schématique et son entendement conceptuel. Corrélativement le maître de Königsberg déclarait qu'une œuvre est le produit d'un art libéral, et est dite belle si le plaisir qu'elle procure à l'esthète lui apparaît comme le fait d'une *libre faveur*. Une symphonie, un tableau, un film sont des artifices se donnant comme naturels, c'est-à-dire que l'intention subjective qui préside à leur création se fait oublier lorsque nous l'apprécions. Ces œuvres se présentent à notre perception comme gratuites et inutiles<sup>264</sup>. Identiquement, dans la citation de Cocteau, nous retrouvons la thèse d'un équilibre entre technique et imagination ordonnant la composition du truquage *merveilleux direct*. De surcroît nous retrouvons l'argument de la simplicité, de la spontanéité quasi-naturelle qu'est la nouvelle évidence de sa perception. Ce type d'effet

---

<sup>262</sup> Cf. Kant, *Critique de la Faculté de juger*, op. cit.

<sup>263</sup> Cf. Cocteau, *Entretiens sur le Cinématographe*, op. cit. p. 80.

<sup>264</sup> À l'inverse Kant déclare que le jugement esthétique portant sur un spectacle naturel évalue l'harmonie de celui-ci procure un plaisir issu de la supposition qu'il pourrait être le fait d'une organisation intelligente, d'une téléologie naturelle, le « *comme si* » du jugement réfléchissant.

est le produit d'une sophistication artificieuse où l'effort laborieux des expédients déployés par l'artiste est oblitéré par le plaisir de l'effet produit. Toutefois cette simplicité est au service d'un étonnement si particulier que l'auteur ne peut l'exprimer qu'au moyen d'une métaphore et ce de manière négative.

Le *merveilleux direct*, issu de l'ingéniosité du cinéaste, du chef opérateur (voire d'autres techniciens coopérant à la production du film) doit susciter en le spectateur une émotion semblable à « *la surprise de ne pas fondre dans son bain.* » chez l'enfant. Nous n'allons pas déterminer les causes psychiques ou sociales et anthropologiques de ce sentiment. Nous ne nous demanderons pas s'il s'agit d'un cas particulier de ce que Freud nomme, à la suite de Jentsch, l'*Unheimliche* – que Marie Bonaparte traduira par l'*inquiétante étrangeté* – qui naît, entre autre, à la lecture des *Contes d'Hoffmann*<sup>265</sup>. Ni même si ces sentiments sont d'origine sacrée, sont une *consommation-consumation*, comme l'inspiration *tragique* de l'artiste et la *fête* que suscite son œuvre dans la collectivité telle que les décrit Bataille<sup>266</sup>. Nous cherchons surtout à savoir quelle est cette émotion et comment ce procédé syntaxique la communique au public. L'*effet de merveilleux* n'excite donc pas simplement un plaisir narcissique que nous prendrions à voir un monde qui s'accorde à nos désirs – le plaisir de l'illusion du processus primaire et de la machination avouée du processus primaire contrebalancé par le secondaire pour reprendre les termes de Metz.

Que peut donc signifier cette relation de ressemblance analogique entre le rapport de l'enfant prenant son bain avec l'étonnement de sa non fonte, et, le rapport de certains procédés techniques voire narratifs déployés par un réalisateur, et son équipe, dans un film avec l'effet qu'il produit sur le public ?

On nous accordera volontiers le fait – à moins d'être psychotique – qu'en vertu de lois physiques et chimiques objectives nous ne fondons pas dans l'eau contrairement à un Petit Beurre. De surcroît, on nous accordera également que dans la vie quotidienne, le fait que nous ne fondions pas, contrairement au Petit Beurre, ne nous étonne en rien car c'est un phénomène familier et prévisible. En revanche, faites ramollir un petit beurre dans le bain d'un enfant, vous êtes sûr de le traumatiser car sa perception et le percept (ce qu'il perçoit) sont pris dans un *chiasme*. Il se perçoit dans tout ce qu'il perçoit, et

---

<sup>265</sup> Cf. Freud, « L'Inquiétante étrangeté », *Essais de Psychanalyse appliquée*, Editions Gallimard, 1971.

<sup>266</sup> Cf. Georges Bataille, *La Peinture préhistorique : Lascaux ou la Naissance de l'art*, Edition Skira-Flammarion, 1980.

réciroquement, il ne se perçoit pas comme pure intériorité mais comme ce qu'il perçoit. Il ne fait pas encore la part de ce qui relève de l'existence des objets extérieurs dans le réel et ce qui relève de son propre corps et n'existe que pour lui. Dans ce passage, Cocteau parlant d'une *surprise* et non d'un effroi, le sentiment et la croyance ne sont donc pas nécessairement négatifs. Ils sont à l'origine, en fait comme en droit, de la constitution transcendante du monde selon l'opposition des sphères objectives et subjectives<sup>267</sup>.

Le *merveilleux direct* puise donc à la source de ce *chiasme* de la perception et du percept sa force poétique : il procède à un retour à des perceptions archaïques et à une présence du monde pré-objective. En deçà de toute logique de signification de quelque chose pour quelqu'un, il aspire à la signifiante de la *trace*<sup>268</sup>. Au niveau de la création, ce retour est comparable à l'emploi de l'*écriture automatique* dans la poésie d'André Breton au *frottage* dans la peinture et le dessin de Max Ernst, tous deux se réclamant du courant surréaliste – quoique Cocteau déclarait ne jamais s'être totalement affilié à ce mouvement poétique. D'un point de vue cinématographique, le *merveilleux direct* ressemble dans sa démarche de production, au montage kaléidoscopique et onirique tel qu'on le retrouve dans des œuvres comme *Le Chien Andalou* (Luis Bunuel, 1929) et *Entr'acte* (René Clair, 1924)<sup>269</sup>.

Un procédé, comme le *synchronisme accidentel* est assez proche des techniques surréalistes. Il consiste soit à garder sur la bande-son des bruits inattendus enregistrés durant le tournage pour les mixer ensuite sur l'image, soit à disjoindre la musique et les sons d'avec le donné visuel créant une confusion des niveaux d'auricularisation. En effet, le cinéaste prétend donner les moyens à son spectateur de saisir de façon quasi-intuitive cette Vérité qu'est la présence du monde même en sa virtualité, en deçà de la distinction réfléchie du réel et de l'irréel. Intuition, pareille à une farce, à un heureux hasard qui, tout à la fois, inspire le poète et réforme la perception du public. Comme il le soutient explicitement dans l'entretien, Cocteau s'inscrit dans le sillage de Picasso. Ce dernier rétorqua au reproche de mystification qui lui fut fait par un détracteur, que les artistes

---

<sup>267</sup> En ce sens l'attitude poétique suppose une suspension de l'attitude naturelle semblable à celle que décrit la phénoménologie de Husserl, une *epochè* présidant à la réduction transcendante par laquelle le penseur prétend retrouver le monde en son pur apparaître originel et original.

<sup>268</sup> Cf. *Supra* p. 292-294.

<sup>269</sup> Pour une étude plus ample de ce dernier mode de montage, nous nous rapportons, sans les développer davantage, aux analyses que formule Deleuze sur l'*image-souvenir* et l'*image-rêve* au cinéma. Cf. Deleuze, *L'Image-Temps, op. cit.*, p. 62-91.

ayant des réponses aux questions non encore posées par le présent sont nécessairement des personnes trompant leur époque.

### c- L'enfance de l'art

« Il ne faut pas craindre les farces. Elles témoignent d'une détente de l'esprit où les singularités se produisent quasiment toutes seules et sans l'ombre d'une recherche. C'est le cas des mots d'enfants aux tests américains, qu'il faudrait du génie pour les trouver, devenu homme et la tête froide. »<sup>270</sup>

Dans plusieurs passages des *Entretiens*, l'auteur insiste sur le fait que son travail de cinéaste, se rapproche, dans la confection de son œuvre et particulièrement de ses truquages, des mots d'enfants voire des traits d'esprit. Il rappelle, dans un premier moment, que ceux-ci sont irréductibles à de simples erreurs – que ce soit des défauts d'observation, d'application des règles de grammaire ou de logique. Par exemple il reprend une réponse notée par Alain Fournier à une fillette à qui il demandait de décrire une vache : « *La vache est un gros animal avec quatre pattes qui descendent jusque par terre.* » Cette réponse est irréductible à une erreur de subsomption d'un individu sous un genre en fonction de la détermination d'une différence spécifique qui serait ici accidentelle. Ou plutôt, il s'agit d'une erreur se convertissant en trouvaille comme le soutient Cocteau – une *categorical mistake* féconde pour reprendre une terminologie de Max Black<sup>271</sup>. « *Fautes et hasards nous rendent souvent des services.* »<sup>272</sup>

De même que Piaget nous découvre qu'en dépit de leurs erreurs – de perspectives, de jeux de couleurs par rapport à la lumière, et de proportions objectives – les dessins d'enfants ne sont pas dénués d'une certaine cohérence spatiale d'ensemble<sup>273</sup>, de même Cocteau insiste-t-il sur la portée poétique de la *naïveté* des propositions que formulent les petits quand on requiert d'eux la description d'un être particulier ou la définition d'une essence. Leurs propositions ne sont pas nécessairement des inepties. Dans une perspective poétique, elles peuvent être

---

<sup>270</sup> Cf. Cocteau, *Entretien sur le Cinématographe*, op. cit. p. 34.

<sup>271</sup> Cf. Max Black, *Models and Metaphors, studies in language and philosophy*, Cornell University Press, 1962.

<sup>272</sup> Cf. Cocteau, *Ibid.*, p. 81.

<sup>273</sup> Cf. Jean Piaget, *La Représentation du monde chez l'enfant*, Editions PUF Quadrige, 2003.

comprises comme de véritables métaphores. En effet, elles appellent une suspension de la signification ordinaire de la parole, plus précisément, de la fonction référentielle et dénotative des mots qui la composent, par un acte d'attribution, une mise en rapport incongrue de divers domaines d'entités selon diverses fonctions grammaticales.

Cet éloge des mots d'enfant entendu conjointement à une critique des *symboles* précédemment énoncée, n'est pas sans nous évoquer la théorie poétique que développera Ricœur dans *La Métaphore vive*. Ces mots d'enfants nous permettent de saisir que les métaphores et les figures de style ne sont pas des phénomènes de transfert de sens par substitution de termes, selon un rapport d'analogie – genre et genre, espèce et genre, espèce et espèce. Les métaphores ne sont pas des comparaisons condensées, supposant la séparation d'un sens propre d'avec un sens figuré. Selon le philosophe français, les analyses rhétorique (en littérature) et sémiotique (en littérature et au cinéma) supposent une telle acception de la métaphore ou *métaphore-substitution*. Or celle-ci serait secondaire relativement au phénomène sémantique de *métaphore-attribution* qui est la mise en tension dans une proposition de deux domaines de réalité de manière singulière. Nous proposons comme hypothèse de lecture de la réponse suscitée, sous une signification littérale impertinente et plaisante, une signification figurée insistant d'une part sur l'animalité de la vache, d'autre part sur sa domesticité – ses pattes appartiennent au champ – et sur le paradoxe de la mise en rapport de ces deux classes.

C'est donc la spontanéité des mots d'enfants, la volonté d'expression et de *découverte* du caractère conventionnel de nos langages (en particuliers cinématographique) qu'il s'agit d'imiter pour atteindre au *merveilleux direct*, mais cela avec la distance de l'homme fait. Nous comprendrons cette comparaison comme signifiant que ce procédé poétique suscite un renouvellement des expériences visuelles, sonores et verbales mais plus globalement de la réalité. La réalité à inventer devient à l'aune de l'effet et de la fiction où il s'insère, un ordre spatial, temporel et causal pré-objectif, antérieur à la séparation du sujet et de l'objet.

## §1 : Les *ukases*, les erreurs fécondes et les fautes d'orthographe

Dès lors quels sont ces truquages qui ont valeur de métaphore ? Si nous déclarons que les truquages ont valeur de métaphore alors nous adoptons un discours nécessairement irréductible à ceux des analyses techniques et sémiotiques. Les exemples des *trouvailles* ou des *expérimentations* données par Cocteau au cours des *Entretiens* – la cuve de mercure, les décors doubles pour les illusions de miroir – paraissant fasciner le passionné de *making of* sommeillant en Fraigneau, friand d'anecdotes de tournages, sont généralement des *effets pro-filmiques* – pour peu que l'on adopte la division professionnelle des effets. Nous pourrions dès lors interpréter l'expression de *merveilleux direct* comme qualifiant des trucs qui relèvent de la prestidigitation filmée. Ce serait des truquages immédiatement enregistrés durant la prise de vue, et qui ont un cachet véridique en raison du caractère exclusivement mécanique de l'enregistrement. Ce faisant, le *merveilleux direct* serait essentiellement un phénomène technique.

Néanmoins, nous commettrions un contresens. En effet, l'auteur affirme s'être enquis de plusieurs techniques d'illusion chez des prestidigitateurs et les avoir abandonnées car un même procédé visuellement, voire auditivement, crédible sur scène, devenait invraisemblable sur l'écran. Nous avons maintes fois évoqué au cours de notre étude, l'exemple de *la loi du flou filé cinégénique* découverte par Withlock, et qui fait la différence entre un trompe-l'œil en peinture et l'art du *matte painting* en cinéma. Dans *Les Entretiens*, le cinéaste cite des techniques d'illusion scéniques analogues – des glaces sans tain et des velours noirs unis au décor pour faire disparaître ou apparaître à volonté des corps – qui, du fait de l'élément de syntaxe spécifiquement cinématographique qu'est l'éclairage, perdaient de leur vraisemblance. De même, Cocteau rappelle que, maintes fois durant ses tournages, ses acteurs et son équipe ne savaient pas ce qu'ils tournaient, et ce non simplement parce que le cinéma permet de produire un film sans respecter la chronologie de sa diégèse. En dépit de leur connaissance de la situation de la séquence dans le script et des techniques *pro-filmiques* employées, le sens de leur agencement, de leur rendu, et par conséquent leur caractère « *merveilleux* », ne se révélait qu'au montage.

Ainsi, le cinéaste rapporte-t-il cette pertinente anecdote que sur le tournage d'*Orphée*, l'illusion du miroir était le fait de la disposition de décors jumeaux de part et

d'autre d'une ouverture dans le mur mitoyen et faisant office de miroir. La traversée de celui-ci par la Mort (Maria Casarès) supposait donc un jeu en synchronisation avec une doublure qui faisait des mouvements inverses aux siens. Dans le même temps, le réalisateur désirait qu'à mesure que la Mort pénétrerait dans la chambre d'Orphée, sa robe s'éclaircît. Or la production n'avait pas les moyens d'acheter trois fois deux robes, alors tandis que Casarès avait une robe noire, sa doublure avait une robe grise. Néanmoins, une telle erreur, visible au tournage, passe inaperçue même pour son auteur dans le rendu cinématographique durant le visionnage et ce grâce au montage :

« Nul ne le remarque et j'insiste sur le fait qu'une fois la prise terminée, la projection me dupait moi-même, tant il est exact que la vérité construite par nous est apte à convaincre, puisque son spectacle le prouve. C'est toute la force du faux témoignage. »<sup>274</sup>

Preuve en est, s'il en fallait d'autres, que les codes de monstration et le mode de perception d'un film ne sont pas les mêmes que ceux d'un spectacle scénique, qu'ils n'ont pas le même *niveau de vraisemblance* – selon la terminologie adoptée en première partie. C'est donc bien comme composant d'un message filmique inscrit au sein d'un langage cinématographique, comme ayant ou non une valeur merveilleuse que le truquage reçoit l'appellation de *merveilleux direct*.

Nous voudrions dire que le *merveilleux direct* se confond avec les *trucages invisibles* en raison de ce substantif de *merveilleux*. Mais si nous nous souvenons de notre analyse précédente, nous savons que ces effets sont labiles. Ils sont soit des faits de diégèse, soit des faits d'énonciation. Par là même, ils remettent en cause la tripartition sémiotique entre *trucages visibles*, *trucages invisibles* et *trucages imperceptibles* demeure problématique. . Pour échapper à cette aporie, la sémiotique doit interpréter l'effet spécial comme un *symbole* et retombe sous le coup de la critique de la *métaphore substitution*. Cet écueil est subséquent à sa méthode postulant le cinéma comme un système grammatical universel clos sur lui-même et le film comme une application particulière de règles dogmatiques, d'*ukases*, comme les nomme Cocteau. Or, une analyse poétique pourrait expliquer cette labilité parfaitement assumée par l'expression de *merveilleux direct* parce qu'elle rend également compte de la dimension référentielle de l'effet spécial et non simplement de sa signification.

---

<sup>274</sup> Cf. Cocteau, *Ibid.* p. 83.



Comme les mots d'enfants pour un langage adulte, ces effets sont, pour un langage cinématographique académique, des erreurs. Ce sont des expressions ne se conformant pas à des règles déjà-là et pour autant, ils ne sont pas sans règles aucune. En termes sartriens, nous pourrions dire que si grâce à la métaphore l'existence de l'œuvre – c'est-à-dire sa présence singulière et immédiate de texte filmique – précède son essence – sa présence comme genre d'histoire cinématographique – elle n'en aura pas moins une essence. Au demeurant le fait de transgresser les lois traditionnelles du langage cinématographique est un moyen de l'expression filmique poétique et non pas une fin en soi. Les *ukases* sont ces dogmes – techniques, sémiotiques et rhétoriques – qui passent pour des *a priori* absolus de la production des messages filmiques particuliers et de leur agencement en un récit complet. Leur mise en crise par l'effet spécial est une condition nécessaire, mais non pas suffisante, pour produire le *merveilleux direct* du cinématographe. Encore faut-il que l'œuvre fasse montre d'une manière originale et singulière d'enchaîner ces transgressions. Ce tour de main unique et exemplaire est ce que Cocteau nomme l'unité personnelle du *style syntaxique* de l'œuvre filmique.

Ainsi, l'auteur critique-t-il quatre *ukases* :

- « *Ne pas regarder dans l'appareil.* »
- « *La direction des regards.* »
- « *Quand on sort d'un côté, il faut rentrer d'un autre.* »
- « *Le 180 degrés.* »<sup>275</sup>

Toutefois il procède à une nuance entre ces *scandales* provoquant le *merveilleux direct* et des *fautes d'orthographe* qui sont de purs défauts d'énonciation ou d'énoncé. Les uns sont des critiques pertinentes des *ukases* : ils adressent à l'appréciation du public un nouveau critère de vraisemblance au sein de la fiction qu'ils sertissent. Les autres, les fautes d'orthographe, sont sans rime ni raison, à défaut d'une inscription cohérente et viable dans le film produit. Le cinéaste précise clairement, dans ses remarques sur l'enseignement du *cinématographe*, que si un pédagogue doit s'efforcer de favoriser la libre créativité de son disciple, il ne fait pas l'apologie de productions cinématographiques absurdes, d'une enfilade de contradictions formelles sans viabilité filmique d'ensemble<sup>276</sup>.

---

<sup>275</sup> Cf. Cocteau, *Ibid.*, p. 97-98.

<sup>276</sup> « *Non que je leur recommande les fautes d'orthographe, mais n'importe quoi plutôt qu'un académisme qui se dissimule derrière la fausse nouveauté de l'enseignement cinématographique.* » Cf. Cocteau, *Ibid.* p. 98.

Encore une fois, c'est la valeur d'usage des *erreurs* produites par l'artiste dans son film pour le public, et non pas ces erreurs elles-mêmes qui est déterminante dans la genèse du *merveilleux direct*. En interrogeant notre mode de réception habituel, ces *erreurs* créent les conditions d'une future appréhension de l'œuvre qui justifieront sa présence et donneront des raisons au plaisir esthétique que nous en tirons. Ces *scandales* par rapport aux règles académiques, composent une grammaire inédite et originale, un modèle de lecture. Faute d'avoir vu cette relation dialectique irrésolue, cette tension entre la négation des *ukases* et la cohérence filmique qui entraîne un enrichissement sémantique du langage cinématographique par sa fonction poétique, la sémiotique n'a pas compris ce qu'est le *merveilleux direct*.

## §2 : L'exemple des effets du *Monde Vivant* (Eugène Green, 2003)

Ainsi les *effets de merveilleux* révèlent au sein d'un film cette fonction poétique que Cocteau et à sa suite, des réalisateurs comme Bresson ou Green nomment, dans leurs écrits fragmentaires<sup>277</sup>, le *cinématographe* par opposition à un mode d'expression académique et divertissant, le *cinéma*. Le *cinématographe* est le langage cinématographique en mode poétique, c'est-à-dire un usage des techniques et de mise en intrigue peu commun (élégant) permettant de découvrir<sup>278</sup> sa fonction référentielle occultée par le *cinéma* qui ne *parle* que de soi et n'est constitué que de signes. La découverte de la fonction référentielle du langage cinématographique (rendu possible par la poétique) ouvre celui-ci à ce que Bresson et Green nomment « *la présence réelle* », et à une dimension iconique du septième art.

Parmi le corpus des œuvres de *fantasy* que nous étudions très peu de films présentent les effets élégants que prescrit Cocteau, mais plutôt ce qu'il nomme des effets inélégants parfaitement réductibles à une analyse sémiologique. Toutefois, il existe des exceptions, et c'est le cas de l'adaptation du roman de Chrétien de Troyes *Yvain, le*

---

<sup>277</sup> Cf. Robert Bresson, *Notes sur le cinématographe*, Editions Gallimard, 1975. L'auteur y reprend l'opposition cinématographe/cinéma énoncée par Cocteau. Cf. Eugène Green, *Poétique du cinématographe*, Acte Sud, 2009. Dans ce dernier ouvrage, le critère iconologique de *présence réelle* (assez voisin de celui de *merveilleux direct*) sert à distinguer le cinématographe et les *bougeants*.

<sup>278</sup> Nous entendons *découverte* dans le sens heideggérien du terme, c'est-à-dire le désoubli de la fonction référentielle ou apophantique du langage, le mouvement de dé-couverte en lequel consiste la Vérité (aléthèia) telle qu'elle est décrite dans « La Doctrine de Platon sur la Vérité ». Cf. Heidegger, *Questions I*, Editions TEL, 1968.

*Chevalier au Lion, Le Monde Vivant* (Eugène Green, 2003). Ce film s'offre comme une représentation contemporaine de l'histoire du romancier médiéval et une réflexion sur la création en parole d'un univers.

Comme dans le texte original, les événements racontés sont surnaturels : le héros (Alexis Loret) est accompagné d'un lion, son ami, Nicolas (Adrien Michaux), dont on peut inférer par quelques indices qu'il est aussi Gauvain<sup>279</sup>, parle aux arbres et leur ennemi commun est un Ogre, dont les coups auront raison de Yvain qui reprendra vie grâce à l'amour de sa femme (Christelle Prot). Pour autant, à aucun moment Green ne cherche nous faire voir, l'un de ces éléments surnaturels pour lui-même dans l'image pour induire en nous la quasi-perception d'un être ou d'une action sans existence réelle sinon symbolique. Pourquoi s'abstient-il de ces effets ? Car le cas échéant il cacherait la référence au réel – à la vérité dirait-on avec Cocteau – de l'image cinématographique, dissimulerait sa dimension de *trace*. Il ferait un produit divertissant dans le sens étymologique du terme, c'est-à-dire un artefact qui nous détourne de qui est, pour nous faire préférer une apparence – ce qui n'est pas ce qu'il apparaît être. C'est par rapport à ce sens pauvre du divertissement et à l'imagination comme faculté de créer des simulacres et des illusions, que Green prétendait que son film n'était pas fantaisiste, ni merveilleux.

En effet, par un ton ironique – proche de ce que Todorov nommait l'allégorie hésitante pour décrire *Le Nez* de Gogol – le réalisateur nous présente ces péripéties surnaturelles au sein d'un quotidien ordinaire – semblable à celui de spectateur. Le lion du héros est un chien, l'Ogre a un grossier costume de poils et une massue en carton-pâte, les hamadryades sont des mains de femmes maquillées en vert, les chevaliers portent des jeans... Est-ce à dire qu'il adopte un point de vue réaliste et objectif et nous présente des aliénés dont il se moque ? Emploie-t-il le second degré afin de décrédibiliser les événements racontés, jusqu'au ridicule, en nous rendant manifestes les codes de composition d'une adaptation ? Certes en mettant à distance les codes de représentation du film chevaleresque – codes qui imposaient un certain niveau de vraisemblance bien entendu au thème – Green suscite l'étonnement face à la bizarrerie de son ton, sinon l'hilarité. Toutefois cette prédilection pour la rupture thématique

---

<sup>279</sup> Notamment dans l'épisode du retrait de l'épée. Dans la geste arthurienne, Gauvain est le seul chevalier de la Table Ronde à qui Arthur confie Excalibur.

qu'est cette adaptation, apparemment irrévérencieuse, s'accompagne d'une rupture dans la composition qui est beaucoup plus profonde.

Dans le même temps, le propos du film n'est pas totalement invraisemblable dans la mesure où le réalisateur ne respecte pas non plus les *ukases* des fictions cinématographiques en général. Il déroge à la règle des 180° et du quatrième mur invisible dans des champs contrechamps en gros plan – qui ne sont pas sans évoquer Ozu – créant une distance entre les interlocuteurs, distance qui n'est pas que d'ordre extensionnel mais également d'ordre intentionnel. Il ne nous présente jamais une séquence d'action par des corps en mouvement dans le champ mais nous la suggère par une succession de gros plans montés en *cut*. Identiquement le ton systématiquement monocorde de l'interprétation, son insistance sur des liaisons peu ordinaires et la combinaison de dialogues très châtiés à des expressions vulgaires, tendent à désolidariser les éléments sonores et gestuels des éléments sémantiques des échanges verbaux afin de rendre problématique le lien de signification qu'il présente.

La constance de ces configurations délétères nous amène à considérer les effets spéciaux du film comme des *effets de merveilleux* : le chien est vraiment un lion puisque grâce au mixage on l'entend aboyer et que les enfants le voient comme étant un lion. De même, la voix *off* de femme entendue par le second chevalier est bien celle de l'arbre puisque ce dernier croit que la main verte qu'il voit ensuite dans le plan lui appartient. Les effets peu véridiques, et leur mise à distance implicite, sont en fait un retour à la vraisemblance poétique qui affirme sa propre distance par rapport au réel pour mieux en manifester la vérité.

Ces effets en appellent à la créance réfléchie du spectateur qui est alors amené à comprendre le lien entre le visible et l'invisible, entre la présence et l'absence, c'est-à-dire le lien entre ce qui est dans le cadre et ce qui est hors-cadre, lien manifesté par la voix *off* se donnant à entendre. Ce lien c'est le pouvoir qu'a l'imagination – plus précisément la *parole* – d'unir en une manifestation inédite ce qui apparaissait comme objectivement séparé et différent pour donner à voir son identité. Les éléments surnaturels sont donc à la fois tributaires d'une interprétation qu'en fait un personnage de la diégèse et de la mise en image réfléchissant la syntaxe cinématographique – les configuration du raccord regard, du hors cadre, de la voix *off* – pour en rendre les artifices manifestes. Par ces deux procédés l'auteur met en abîme l'acte créateur de l'artiste qui invente une signification nouvelle à partir de la réalité qu'il imite par le

pouvoir du cinéma rendant présent le passé et actuel l'intrigue médiévale, les faisant exister comme tels dans la mesure où le spectateur veut bien les reconnaître.

L'opposition entre *cinématographe* et *cinéma* – féconde quant à l'intelligence des effets spéciaux et particulièrement des *effets de merveilleux* – nous paraît, néanmoins, susceptible de verser dans un dualisme trop tranché. En effet, elle repose avant tout, et quasi-exclusivement, sur une analyse de l'écriture filmique, d'où le terme de *cinématographe* (*graphie* en grec signifiant écrire) commun à tous ses auteurs. De manière plus générale elle paraît reposer sur des postulats esthétiques kantiens du génie et du beau. D'une part, une œuvre poétique (comme l'est le film) est avant tout le fait de la création géniale, de la puissance l'imagination schématique originale d'un individu portant le titre d'auteur. D'autre part, cette originalité n'en a pas moins des règles desquelles naît le beau qui oblige le *cinématographe* à une réflexion ascétique sur les techniques pies et impies d'expression.

Nous ne remettons aucunement en cause la sincérité de ces cinéastes, ni la lucidité de leurs fragments sur la nature du langage cinématographique, ni sur l'existence d'une échelle de qualité des productions filmiques nécessaire à notre compréhension de ceux-ci, et ni sur le *surcroît iconique* précédemment évoqué. En revanche, nous leur reprocherons d'axer leur analyse sur le seul moment de l'écriture et de traiter celui de la réception de l'œuvre, sinon comme un moment secondaire, pour le moins de manière trop allusive. Ce qui donne l'impression en lisant ces écrits qu'eux-mêmes, sont des auteurs par nature, des oracles de *la machine à images* dispensant commandements et aphorismes dogmatiques pour que les initiés les rejoignent dans leur extase esthétique et mystique. Notre lecture est sans doute tendancieuse et excessive, mais inévitable pour peu qu'il ne soit pas assez rappelé que pour être *auteur* – pour savoir quoi montrer et comment le montrer – il est nécessaire, corrélativement *d'apprendre à voir, c'est-à-dire d'avoir appris à voir* et de toujours *chercher à apprendre à voir*. Cet oubli de la genèse de l'opposition entre *cinématographe* et *cinéma* a pour conséquence le ton assertorique d'une écriture sur le Septième Art qui, j'en suis intimement convaincu, est plutôt problématique et s'institue comme réflexion irrésolue sur cette frontière.

Par ailleurs ce n'est qu'en la comprenant de la sorte que nous sommes susceptibles d'échapper à l'impasse propre à notre présente étude, et suscitée par cette

opposition. Cela en raison du fait que la plupart des films de *fantasy* ne peuvent pas être analysés à partir du seul postulat de la création d'un individu génial. Puisqu'ils sont tirés de contes populaires voire de mythes, ils ne sont pas le produit exclusif d'un auteur isolé, mais ils dérivent de paradigmes conservés par la tradition orale ou écrite – voire filmique – d'une communauté. Sans adopter l'antinomie tranchée des Grimm entre *art artificiel* (personnel produisant une œuvre unique) et *art naturel* – anonyme et commun produisant une version particulière d'un même genre d'œuvre possible –, nous avons déclaré, en première partie, qu'il existait divers niveaux d'individuation des auteurs d'une œuvre selon la part de conservation ou d'innovation qu'ils faisaient au paradigmes du récit. Ainsi les conteurs, à l'instar des mythologues, paraissaient jouir d'une marge d'innovation minimale, ce qui entraîne, corrélativement, un type de réception correspondant chez le public des contes et des mythes. Au final, ce dernier valide ou invalide les modifications singulières apportées par ceux-là en les gardant en mémoire ou en les oubliant lorsqu'eux-mêmes seront amenés à les rapporter à leur tour.

#### 4- « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N* » : l'effet de merveilleux comme métaphore cinématographique

Nous nous proposons dans cette conclusion de reprendre les résultats de l'analyse poétique des propos de Cocteau sur le *merveilleux direct* et de montrer en quoi ils permettent de penser les effets spéciaux comme un procès de métaphorisation. Dans *Les Entretiens*, le réalisateur esquisse une archéologie de l'effet spécial, en déclarant s'inspirer de la démarche fictionnelle proprement cinématographique du traitement de l'image et du montage, c'est-à-dire de la syntaxe des féeries de Méliès – également en vigueur dans les œuvres de Zecca et Chomòn. Traitement que Réjane Hamus-Vallée résumait par cette formule « *X rencontre Y dans un espace Z.* »<sup>280</sup> à laquelle nous nous permettrons d'adjoindre le complément circonstanciel suivant « *... en un temps N* » pour mettre en exergue l'illusion filmique dans toute sa spécificité. Cette simple formule constitue la synthèse de trois procédés d'effets spéciaux : la *synthèse cinématique*, la

---

<sup>280</sup> Cf. Réjane Hamus-Vallée, « Histoire des effets spéciaux », *CinémAction*, n° 102, 1<sup>er</sup> semestre 2002.

*photo composite* et *l'illusion filmique*. Ceux-ci s'impliquent mutuellement. Ils relèvent d'un mouvement de *mimésis* cinématographique, c'est-à-dire d'ouverture de la dimension référentielle et de libération du potentiel poétique de *re-description* du réel de la conjonction de la prise de vue (et de son) et du montage (voire du mixage) au cinéma se donnant à l'interprétation des spectateurs. Ces trois procédés furent découverts par celui qui aurait *inventé* du même coup, non seulement les premières fictions filmiques, mais carrément la fonction poétique du langage cinématographique, à savoir Méliès avec ses *féeries* – comme il les nommait dans ses catalogues. À l'inverse, la légende veut que les frères Lumière aient privilégié la fonction informative et documentaire de ce nouveau langage.

D'un point de vue historique, la première application de cette formule au cinéma, fut dans des courts-métrages où ils avaient la même fonction que les *clous* dans les spectacles de prestidigitations du type de la grande illusion comme dans les fameux *Escamotage d'une Dame au théâtre Robert Houdin* (1896), *L'Homme-orchestre* (1900), *Les Cartes vivantes* (1904) de Georges Méliès. En première instance, ces techniques sont le principal élément de composition des films que Tom Gunning qualifie de *cinéma des attractions*. Le théoricien les définit de la sorte en raison des lieux de leurs projections et de leurs réceptions par le public que sont les salles de *music-hall* et les fêtes foraines. Le rôle de l'intrigue était alors minoré au profit de la production d'expériences sensorielles, dites immersives et de nouvelles prouesses visuelles<sup>281</sup>. Il est à préciser, dans le cadre de notre présente étude, que le chercheur américain relie ce genre cinématographique, dit *primitif*, à celui du cinéma contemporain à effets spéciaux numériques, émergeant à partir des années 1990 aux Etats-Unis et en Europe. Il relativise ainsi la nouveauté de la *révolution numérique* en montrant qu'elle est un retour à un mode de production et de réception des images privilégiant le jeu et l'interactivité sur l'insertion dans une fable.

Est-ce à dire que l'effet spécial condamne le film à l'exhibitionnisme, et ce selon une pente hyperréaliste ? Nous aborderons plus amplement cette question d'ordre esthétique, s'attachant aux rapports des beaux-arts et de la technologie, mais également, morale et politique, dans notre dernière partie. Pour autant, si nous nous référons au découpage aristotélicien de l'œuvre poétique précédemment étudié, nous pouvons nuancer une certaine phobie des effets spéciaux réagissant au déferlement des nouvelles

---

<sup>281</sup> « L'énergie se déplace vers l'extérieur en direction du spectateur plutôt que vers l'intérieur en direction de situations basées sur des personnages essentiels à la narration classique. » Cf. Tom Gunning, « *The Cinema of Attractions : Early Film, its Spectator and the Avant Garde* », in *Early Cinema*, BFI, 1990.

technologies de l'image et à la surmédiatisation actuelle semblant briser toutes nos catégories d'analyse passées. En effet, dans un vocabulaire aristotélicien, la formule : « *X rencontre Y dans un espace Z.* » en usage dans *le cinéma des attractions*, relève davantage de l'*opsis* que du *muthos*. Or, comme le soutient Ricœur, le *muthos* a une unité, une cohérence et complétude dont toutes les autres parties de l'œuvre sont l'expression<sup>282</sup>. C'est-à-dire que même un spectacle de prestidigitation – relevant de l'*opsis* – est pourvu d'une intrigue et s'articule en trois temps selon un début, un milieu et une fin : il y a une annonce, un clou et sa conclusion pour étonner l'auditoire.

Le prestidigitateur, comme le conteur, ouvre son numéro par la promesse d'une performance extraordinaire à son public, le conteur commence par une formule stéréotypée où il annonce un vrai mensonge. Ensuite, l'illusionniste réalise cette performance, le conteur raconte son histoire merveilleuse. Enfin, chose promise chose due, le magicien revient à « la réalité » dans un dernier temps par un mouvement de *rérodition*, où il rappelle le rapport entre promesse et performance en assertant au spectateur que la chose promise a été réalisée. Idem pour la morale de l'histoire et la clôture elle-même stéréotypée où le conteur se ré-adresse à la première personne et au présent à son public. Cette structure tripartite de l'*opsis* suppose la distance entre la vraisemblance du récit – ou de la démonstration émis par le thaumaturge pour l'audience – et le caractère véridique de ce qui est montré, pour atteindre à une certaine vérité au-delà du véridique.

Cette tripartition sous-jacente à toute *mise en scène* de la promesse, du tour et du prestige pour reprendre les termes de Robert Houdin est d'ailleurs l'objet du film *Le Prestige* (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006). Cette œuvre démontre qu'il n'y a pas d'illusion unilatérale, mais que celle-ci suppose, de la part de l'artiste, une technique de la tromperie pour dire une certaine vérité et corrélativement, de la part du public, un désir de « *débiner le truc* » afin d'être mieux trompé. Signalons que ce film offre une réflexion sur les effets spéciaux et sur l'hyperréalisme du numérique assez intéressante d'un point de vue poétique dont la conclusion confirme la théorie du *merveilleux direct* de Cocteau. Les deux prestidigitateurs, interprétés par Hugh Jackman et Christian Bale, s'entretient parce qu'ils perçoivent la distance entre le vraisemblable et le véridique mais ils ne l'investissent d'aucun sens : le premier y voit le paravent consolateur de la

---

<sup>282</sup> Cf. Ricœur, *La Métaphore vive*, « Etude I : Entre rhétorique et poétique, Aristote », Editions Point Seuil, 1997, p. 52-53.



misère de notre condition objectivement absurde, le second un moyen d'affirmer son pouvoir. Seul le vieillard (Michael Caine), père spirituel du premier, et la fille du second, comprennent que la vérité de la création poétique et de la jouissance esthétique réside dans le fait de s'amuser d'un rien.

Nous pouvons néanmoins considérer – si nous reprenons les parties de l'œuvre poétique selon Aristote dans une perspective historique – que la formule : « *X rencontre Y dans un espace Z.* » est devenu un fait d'énonciation (de la *lexis*) à proportion de l'importance de la mise en intrigue des films et des adaptations des féeries théâtrales du Châtelet. Sous l'impulsion de réalisateurs comme Capellani, Lorant-Heilbronn et surtout Méliès, elle se met alors au service d'un certain type de récits : les adaptations de contes, les parodies de mythes (des opérettes), de romans fantastiques (Poe, Hoffmann) et de science-fiction (Jules Verne, H.G. Wells). Nous retrouvons donc des contes traditionnels où l'action prend place dans un univers entièrement merveilleux, mais également des adaptations très ironiques de ceux-ci à la période contemporaine, comme la seconde version méliésienne de *Cendrillon* (1910), et des films étranges où le surnaturel surgit d'un quotidien ressemblant à celui du public. Comme le signale Bernard Bastide, grâce aux effets spéciaux cinématographiques, de 1897 à 1912, Charles Perrault devient l'une des premières sources d'écriture scénaristique pour le premier producteur cinématographique du monde, la France<sup>283</sup>.

Outre la découverte des effets propres à transposer les allégories et autres figures métaphoriques de ces récits oraux ou écrits, François de la Bretèque, explique qu'il y a une grande proximité morphologique entre les contes et les films primitifs. Rapprochant les féeries de la cinématographie de Méliès de l'étude proppéenne, il montre que la structure syntaxique des films primitifs où le montage (non caché) ne signifie qu'un changement d'espace et de temps dans le récit et non un changement d'échelle, présente une succession linéaire de plans-tableaux comparable à la succession des fonctions dans l'infrastructure des contes russes telle que l'expose Propp<sup>284</sup>. Néanmoins le critique formule une nuance, si la comparaison est possible cela ne signifie pas que toutes les œuvres merveilleuses de Méliès se réduisent à ce schéma, ni même que celui-ci épuise le sens de chacune d'elle. De surcroît, le montage n'y est justement

---

<sup>283</sup> Cf. Bernard Bastide, « Présence de Perrault dans le cinéma français des premiers temps », *Contes et légende au cinéma*, Ciném'action n° 116.

<sup>284</sup> Cf. François de la Bretèque, « Les contes de Méliès » in *Contes et Légendes au cinéma*, op. cit. p. 64-67.

pas employé en un sens exclusivement elliptique équivalent au changement d'actes théâtraux – de fonctions dans le vocabulaire de la morphologie. Dans les trucages, le montage présente l'invisible comme visible et *vice versa*.

#### a- Synthèse cinématique, photo composite et illusion filmique

Les trois procédés qui constituent la formule : « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N.* » sont les suivants :

##### §1 : La synthèse cinématique

La *synthèse cinématique* est l'impression d'une continuité de mouvement produite au moyen de la vitesse de succession de diverses positions de corps dans le champ et au phénomène de persistance rétinienne. Cette synthèse rend possible, d'une part, la représentation visuelle d'objets visibles réellement inertes comme s'ils étaient animés, et, d'autre part, la représentation d'êtres vivants comme s'ils étaient inertes. L'accélération, le ralentissement et l'animation image par image, sont le fait de la synthèse cinématique jouant sur la réversibilité de la durée et de la simultanéité.

Cette modulation des positions spatiales simultanée et du mouvement continu dans l'image est rendue possible par le montage, car suppose une déformation de la temporalité de ce qui est filmé. La synthèse qu'opère le langage cinématographique produit une quasi-continuité de la durée et une quasi-simultanéité d'évènements distincts et distants qui sont irréductibles à une conception objective et réelle du temps. Dans cette même veine, Cocteau déclare que le cinéma, en se constituant en texte filmique, offre la maîtrise de la quatrième dimension, à savoir du temps lui-même. Temps qui se distingue de la définition aristotélicienne de « *nombre du mouvement* » car il n'est pas simplement dérivé de l'espace et du mouvement, c'est-à-dire de l'espace dans ses trois dimensions<sup>285</sup>.

La synthèse cinématique se comprend donc à partir de l'écart entre l'ordre chronologique d'enregistrement du filmé par le cinéaste et celui de sa réception dans le film par le spectateur. Or cet écart n'est pas celui de l'ordre de succession selon l'avant et

---

<sup>285</sup> Cf. Aristote, *Physique*, Livre II, Editions Belles Lettres, 2002.

l'après des prises et des plans du film que rendrait possible le seul montage. Nous avons plutôt affaire à un temps fictif dans la mesure il s'agit d'un temps *configuré* par l'auteur puis *refiguré* par le spectateur qui le reçoit. Et, pourtant, et c'est le paradoxe sur lequel repose l'usage poétique du langage cinématographique en tant qu'enregistrement mécanique, c'est un temps éminemment ressemblant au temps « *réel* », voire à la présence nue du monde.

## §2 : La photo composite

La *photo composite* est la réunion, la mise en tension, d'au moins deux plans distincts en vue de la création d'une tierce image les présentant comme deux portions d'un nouveau champ. Les jeux de caches et contre-caches du *travelling matte* ainsi que le *matte painting* sont des procédés de photo composite.

## §3 : L'illusion filmique

L'*illusion filmique* consiste en la déformation de notre perception visuelle selon les suggestions de la construction géométrique de l'espace coordonné à la répartition dynamique du mouvement et du repos des divers éléments du champ. Une même illusion peut-être obtenue en jouant sur les variations de musique et de son dans son rapport à l'espace afin de susciter des impressions de distance ou de proximité des sources émettrices. Elle est le produit de deux opérations antécédentes de la part du concepteur : l'anticipation de la réaction spectatorielle et la recherche de procédés de détournement d'attention. Ainsi notre regard et notre audition peuvent-ils confondre ce qui est filmé avec ce qui est induit par l'action racontée. L'exemple cité par Réjane Hamus-Vallée est celui du plan du remorquage de l'obus au port dans *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1900). Il s'agit d'une maquette sur laquelle le réalisateur a monté des marionnettes en mouvement de badauds sur les quais. Le spectateur voit le caractère inerte et la différence d'échelle de la maquette, mais sa perception étant axée sur les mouvements des automates, ceux-ci contredisent son intuition initiale, pour épouser la perception suggérée et y croire.

Nous pourrions également compter parmi ce genre d'illusion jouant sur l'opposition relative du repos et du mouvement, l'*effet spécial* météorologique qu'a conçu Howard Hughes dans *Les Anges de l'enfer* (*Hell's Angels*, 1930) qui, pour susciter une impression de plus grande vitesse des avions dans le champ, a retourné ses séquences de combats aériens devant des nuages<sup>286</sup>.

En les conjoignant dans la formule « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N* », nous comprenons que ces trois procédés produisent cette dimension « *spéciale* » de l'effet, si problématique pour un abord technique du phénomène, en tant qu'ils s'insèrent dans un récit filmique ou, pour le moins, dans un plan. Celui-ci nous présente l'unité visiblement simple de cette rencontre de l'Un et l'Autre dans un champ durant un temps donné, rencontre dépayssante s'il en est. Toutefois, le montage, absolument nécessaire dans le processus de production, se fait complètement oublier lors de la réception. Nous percevons un plan unique et continu comme s'il n'était pas retouché car il tend à se conformer à la vraisemblance cinématographique.

Est-ce ce à dire que « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N* » s'assimile à ce que Metz nommait le *trucage invisible* ? Dans une certaine mesure, du point de vue de la réception, nous pourrions répondre par l'affirmative. Rappelons que le *trucage invisible*, est un trucage dont le spectateur doit supposer l'existence pour comprendre le message cinématographique, sans pouvoir dire comment l'effet lui-même est produit. Cependant, l'analyse sémiologique demeure prisonnière de certains présupposés linguistiques atomistes et réalistes – particulièrement du fameux principe de *photographicité* du langage cinématographique – qui rendent labile la signification de l'effet spécial qui est à la fois un élément de la diégèse et un mode de composition du texte filmique. Il explique cette labilité congénitale de l'effet spécial dans le récit filmique, et au sein du langage cinématographique, par le contexte d'énonciation de la fiction et le processus social et psychologique global de *machination avouée*. Or nous affirmons que ce processus peut s'expliquer comme un certain mode de référence du langage poétique cinématographique au monde<sup>287</sup>.

---

<sup>286</sup> Cf. Michel Drosnin, *Citizen Hughes, l'Homme qui acheta l'Amérique*, Editions Robert Laffont, 2005 et *Aviator* (Martin Scorsese, 2005).

<sup>287</sup> Mode de référence qui se rapproche de ce que nous nommons la dimension de *trace* de l'image cinématographique. Cf. *Supra* p. 292-294.

Pour saisir la nature cette fonction référentielle poétique propre à l'effet spécial, nous reviendrons sur les propos de Réjane Hamus-Vallée dans l'article suscit . Nous exposerons alors les raisons qui nous ont amen    ajouter la dimension du temps dans sa formule. Celle-ci d couvre un paradoxe : nonobstant l'extr me complexit  de sa r alisation technique, le plan pr sentant un *effet de merveilleux* se montre au spectateur comme s'il suivait l'interdit « r aliste » du montage pr ch  par Andr  Bazin.

#### b- La r f rence temporelle po tique du cin ma (le cin ma comme art de la trace, 2<sup>nd</sup> moment)

Cet apparent respect de la prohibition du montage est paradoxal car nous serions plut t enclin   croire qu'un antagonisme oppose les propos du fondateur des *Cahiers du cin ma* et l'op ration de m taphorisation telle que la d crit la formule de R jane Hamus-Vall e.

Bazin  tait un fervent d fenseur d'un cin ma  pur  et proche de la syntaxe du documentaire comme peuvent le confirmer ses  loges de *Nanouk, l'Esquimau* (*Nanook of the North*, Flaherty, 1922) et du *Monde du silence* (Louis Malle, Jacques-Yves Cousteau, 1955). Ainsi que le rappelle Douchet, Bazin identifie l'image cin matographique gr ce au lien indiciel exceptionnel qu'elle entretient avec le r el. Pour autant, nous commettrions un contresens   propos de sa th orie esth tique et de l' tonnante vis e *r aliste* de l'image cin matographique si nous l'assimilions   une apologie de l'exactitude m canique et technique donc objective, ou de la *photographicit * (au sens de Metz), de l'image cin matographique. Son engouement pour le n or alisme italien – les plans-s quences de Visconti, ou les prises directes de Rossellini –, pour l'asc tisme de Bresson et pour la profondeur de champ de Welles, prouve qu'il ne jette pas l'anath me sur les films de fiction. Dans l'article « Montage interdit », il fait m me l' loge de fictions de genre merveilleux destin es aux enfants en distinguant les  uvres d'Albert Lamorisse que sont *Crin Blanc* (1953) et *Le Ballon rouge* (1956), des films d'animation des studios Disney trop  dulcor s   son sens. Il appelle d'ailleurs de ses v ux une adaptation cin matographique digne de ce nom d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll.

N anmoins il soutient que le merveilleux ne doit pas  tre le fait du montage car celui-ci r duit n cessairement le statut du plan   celui d'un raccord regard, d'un raccord mouvement... Comme l'avait parfaitement saisi Eisenstein, le montage impose au plan

une signification propre déterminée par son interaction avec les autres plans constituant le texte filmique, actualisant une grammaire cinématographique close sur elle-même. Cette grammaire est le fameux nouveau langage, celui de l'esprit, débarrassé des scories bourgeoises, promu par les cinéastes soviétiques, et que Cocteau nomme les *ukases* comme nous l'avons vu précédemment<sup>288</sup>. Or, selon Bazin, le réalisateur-monteur manipule la dimension originellement temporelle d'ouverture et de *re-description* du monde, de référence à *la présence réelle* qui est le propre de l'expression cinématographique selon l'auteur de « L'Ontologie de l'image photographique » et que nous appelions précédemment le temps vécu ou *passéité du passé*. Son étude sur la profondeur de champ et le plan-séquence met en exergue cette propriété du plan à déployer la durée pour elle-même et sa visée de la vérité. Elle montre ainsi que l'image cinématographique peut se dépendre d'un temps objectif relatif au mouvement corporel, composé d'une succession d'instantanés égaux à eux-mêmes pour la simultanéité statique d'un cadre passant inaperçu.

Par exemple, dans *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), la profondeur de champ nous révèle ce qu'est le plan cinématographique en tant qu'il nous met sous nos yeux un temps ouvert, créateur, un présent extatique issu de l'incertitude du futur proche et du dérobement du passé immédiat. L'interaction et la distance qu'institue la profondeur entre divers mouvements (voire actions) dans les différentes dimensions du champ donne vie à la simultanéité du cadre<sup>289</sup>. Ainsi la mise en rapport du fond, Kane et le médecin, et du premier plan, la seconde épouse de celui-ci faisant sa tentative de suicide ne nous donne pas seulement à voir le sauvetage de celle-ci. Elle présente également la tension intime entre l'incertitude de l'issue de la séquence et la remise en cause de tout le passé du héros. Le champ devient l'unité dynamique mais irrésolue des adverbes de temps « pendant que... », du « tandis que... », du « alors que... ». Dans le vocabulaire de Green, nous pouvons déclarer que la fonction de la profondeur de champ dans ce plan est d'en référer à la *présence réelle* comme vérité poétique de celui-ci<sup>290</sup>. Il est un présent vécu comme expérience d'une tension issue d'un débordement, d'une rencontre

---

<sup>288</sup> Cf. *Supra* p. 310-313.

<sup>289</sup> C'est cette simultanéité vécue, cette actualité que Deleuze désigne par l'opposition bipolaire des *nappes de passé* et des *pointes de présent*. Selon le philosophe français, elle fait véritablement de l'espace du plan un champ dans le sens que la physique einsteinienne donne à ce terme et non plus un espace statique ou dynamique. Cf. Deleuze, *L'Image-Temps*, *op. cit.*, p. 129-164.

<sup>290</sup> Cf. Eugène Green in *Poétique du Cinématographe*, Editions Actes Sud, 2009.

d'horizons futurs et passés qui le rendent possible, d'attentes ou projets et de souvenirs immédiats ou de répétitions<sup>291</sup>.

La prohibition du montage ne s'opposerait donc pas à tout usage fictionnel de l'image cinématographique au nom d'un critère de véridicité. Bien au contraire, elle rejoint notre propre examen du *merveilleux direct* et les conclusions que nous en avons tirées. Bazin ne cherche pas tant à promouvoir une production de films de fictions pseudo-documentaires, qu'une redécouverte de la fonction référentielle de l'image cinématographique, c'est-à-dire de sa dimension de *trace*. Pour résoudre le paradoxe que met en lumière à très juste titre Réjane Hamus-Vallée, nous emprunterons aux analyses poétiques de Jakobson le concept de *référence dédoublée*<sup>292</sup>.

Selon le linguiste russe, tout message à signification poétique résulte de l'inversion des rapports entre la matière du message et du code. Il frappe ainsi d'ambiguïté cinq fonctions du langage que nous avons précédemment énoncées et les dédouble<sup>293</sup>. L'émetteur d'un message poétique se dédouble en narrateur fictif – le quasi-narrateur ou narrateur impliqué – et en le narrateur même ; le récepteur se dédouble en celui auquel s'adresse virtuellement le narrateur impliqué – le lecteur impliqué – et l'individu qui l'écoute effectivement. La référence – la dénotation pour Jakobson – se dédouble également : le message poétique n'annule pas toute référence au réel mais propose un mode de dénotation non objectif du réel en tant que possible. En quoi cette ambiguïté de la référence du texte poétique nous aide-t-il à mettre en relation l'interdit du montage bazinien et la formule des trois procédés ?

Nous pensons ordinairement que l'interdit du montage s'adresse à l'écriture filmique, mais nous pouvons parfaitement concevoir que celui-ci soit, indissociablement une prescription pour un certain mode de réception, un certain rendu de l'image –

---

<sup>291</sup> Le plan nous met en rapport d'une part avec une durée soit une mise en présence entendue comme tension vers un « *pas encore* » par un « *déjà plus* » et une présence perdue, une quasi-présence en tant qu'on le saisit, en dernière instance, comme un représentation. On retrouve au niveau du plan dans le rapport durée et quasi-présence ce que Husserl décrit à propos du rapport du souvenir et du ressouvenir dans les *Leçons pour une Phénoménologie de la conscience intime du temps*. Comme l'étude sémiologique l'a parfaitement compris la signification d'une prise de vue est indissociable de la place et de la fonction que lui octroie sinon le montage, du moins toutes les configurations et ce dernier se comprend lui-même comme un acte de raconter quelque chose à quelqu'un pour qu'il l'entende. Cf. Edmund Husserl, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Editions PUF Epiméthée, 1996.

<sup>292</sup> Cf. Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale*, « Linguistique et poétique », Editions de Minuit, 1973, p. 238-239 Notons que l'usage cinématographique de ce concept est finalement assez proche de celui de *machination avouée* exposé par Metz pour traiter le mode d'émission et de réception propre au message cinématographique fictionnel.

<sup>293</sup> Cf. *Supra* p. 278-281.

comme si elle ne faisait pas l'objet d'un montage. En ce sens, le montage est autorisé puisqu'il est indispensable à la combinaison des procédés de la *synthèse cinématique*, de la *photo composite* et de l'*illusion filmique*. Mais avec cette réserve indispensable, que l'écart avec le réel que montre le plan compris – son *élégance* pour reprendre la terminologie de Cocteau – soit d'autant plus évident qu'inversement le montage produit tend, sinon à se faire oublier, pour le moins à imiter la simplicité de l'enregistrement de la durée propre au plan. C'est ce double mouvement que nous dénommons processus de métaphorisation cinématographique et qui produit une ambiguïté référentielle du plan.

L'exemple des *effets spéciaux inactuels* nous a prouvé qu'il n'est pas nécessaire qu'un effet technique se fasse oublier pour être considéré comme spécial. Le Jabberwocky numérique façon *dynamation* à Harryhausen, d'*Alice au pays des merveilles* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010) a démontré qu'une certaine visibilité du mode de production peut être comprise non simplement comme une malfaçon mais également comme un effet de style. Toutefois, il peut être considéré comme une métaphore : l'effet s'adresse de manière dédoublée au spectateur le plaçant dans une situation d'énonciation d'attente et de désir, elle-même ambiguë. Pour comprendre un plan comme étant truqué et spécial, nous sommes incités par l'effet à croire en ce qui est montré, tout en sachant, simultanément, que cela est parfaitement fictif. L'écart que suscite l'effet spécial au niveau du plan renvoie lui-même à l'écart entre la vraisemblance du récit et la véridicité objective au niveau du récit, qui est le propre de l'expression poétique.

Ce faisant, la formule « X rencontre Y dans un espace Z en un temps N » présidant à la production et à la réception d'un effet comme spécial n'est rien d'autre que la version cinématographique de l'exorde oral ouvrant les contes de Majorque : « *Aixo era y no era.* » (« *Il était et il n'était pas* »)<sup>294</sup>. Voilà la raison pour laquelle nous tenions à ce point à ajouter le circonstanciel de temps, cette quatrième dimension, dans la formule découverte par Réjane Hamus-Vallée. Cette circonstance est ce par quoi le plan fictif qu'est celui qui fait l'objet des procédés techniques de *synthèse cinématique*, de *photo composite* et de *illusion filmique* se réfère indirectement à un temps vécu, à une durée perdue. Elle contribue donc à la vraisemblance cinématographique de l'effet comme au plaisir cathartique qu'il produit sur le spectateur.

---

<sup>294</sup> Cf. Ricœur, *La Métaphore Vive*, op. cit., p. 310-321.



c- L'effet numérique sonne-t-il le glas de la métaphore cinématographique ?

L'effet spécial qui constitue le caractère syntaxique majeur du genre de la *fantasy* s'est vu définir dans la partie qui nous a occupé dans sa dimension technique, sémiotique puis poétique. L'examen technique nous a permis de procéder à l'énumération de divers procédés de production d'effets optiques et acoustiques selon leur ordre d'apparition dans l'élaboration d'un film. Néanmoins, cette définition – quoique nécessaire à l'explication de ce qu'est un effet spécial – n'est pas suffisante pour saisir, la valeur « *spéciale* », et donc merveilleuse, de ces divers procédés, c'est-à-dire l'usage spécifique qui en est fait dans les films de *fantasy*. C'est en tant qu'élément de syntaxe dans un récit filmique que ceux-ci acquièrent la signification de configuration *merveilleuse*. Pourtant, l'effet spécial déterminé de la sorte nous posait le problème de son ambiguïté invariablement syntaxique et diégétique. L'examen sémiotique ne permettait pas de distinguer les effets compris dans le modèle documentaire de ceux du modèle fictionnel, et destinait un effet diégétique à devenir un élément de configuration syntaxique avec l'évolution historique de la narration cinématographique.

Or cette ambiguïté tend à être comprise si nous envisageons l'effet spécial dans sa dimension poétique comme le fait assez bien comprendre la formule de Cocteau de *merveilleux direct* qui suppose une référence à une *présence réelle*, au temps vécu. Fonction référentielle que mettaient en suspens les postulats de l'analyse sémiologique pour qui tout effet de sens était avant tout interne à une structure linguistique close sur elle-même et qui rejetait toute analyse de l'image cinématographique en terme de *représentation* et d'*imitation*. En outrepassant ces deux interdits, et grâce à l'article suscité de Réjane Hamus-Vallée, la thèse d'une fonction référentielle du langage cinématographique nous a autorisé à identifier une formule archétypale d'effet de merveilleux. L'unité synthétique de la diversité des procès composants cette formule correspond au geste poétique originel commun à la poésie lyrique et au récit qui est celui de métaphorisation.

Nous nous appuyons sur les analyses poétiques de Ricoeur de *La Métaphore vive* et de *Temps et récit* qui se déprend – dans le prolongement de Derrida<sup>295</sup> et en

---

<sup>295</sup> Cf. Jacques Derrida, « La Mythologie blanche, la métaphore dans le texte philosophique », *Poétique V*, 1971. Ricoeur reconnaît également l'influence la théorie logique des modèles et aux analyses de Nelson Goodman sur le « voir comme » wittgensteinien propre aux œuvres d'art, pour montrer que la métaphore

opposition avec lui – de la définition rhétorique puis néo-rhétorique de la métaphore qui en fait une figure de style parmi d’autres dans une taxinomie tropologique du discours – opposée à la métonymie, à la synecdoque et surtout à la comparaison dont elle ne serait qu’une abréviation. Ricoeur se réclame de l’ambiguïté originelle qu’a ce terme dans *La Poétique* d’Aristote qui signifiait tout à la fois le genre des figures et une espèce particulière par opposition à d’autres figures. Cette ambiguïté nous semble être la cause de l’embarras de Metz lors de son traitement des *trucages invisibles*. Le terme de métaphore ne désigne pas qu’une figure parmi d’autres au sein d’un énoncé dont la présence et la compréhension dépend d’une classification toujours déjà-là, c’est la localisation en un figure déterminée dans le film – voire dans une séquence du texte filmique – se référant à procès d’écriture cinématographique plus général – un mode d’émission, une disposition réceptrice et surtout un mode de référence au monde – qui préside à tout usage non informatif, non objectif du langage. Nous pouvons constater l’existence d’une interdépendance de la métaphore entendue comme figure de la poétique lyrique et de la *configuration*, du traitement imaginaire du temps et de l’action par les récits de fiction. Nous déclarons donc à la suite de Ricoeur que la métaphore, dans la poésie lyrique, est une narration ramassée dans un énoncé par la tension d’au moins deux termes et, réciproquement, que le récit de fiction consiste en une métaphore filée.

Ce rapprochement nous semble particulièrement pertinent pour notre présente étude sur la *fantasy* au cinéma, car une prédilection pour ce type de récit depuis ces vingt dernières années est observable avec un perfectionnement notable de la conjonction des trois procédés de la *synthèse cinématique*, de la *photo composite* et de l’*illusion filmique*. Pour autant notre corpus paraît rétif à l’analyse poétique des effets spéciaux les assimilant au produit d’un procès de métaphorisation. Nous pouvons nous demander si l’arrivée de l’image numérique ne la remet pas en cause dans la mesure où – ainsi que le soutiennent des théoriciens esthétiques comme Edmond Couchot et Norbert Hillaire – celle-ci romprait avec le vocabulaire de la *mimésis* et de la *représentation*, particulièrement en raison de son mode de production<sup>296</sup>. L’image

---

dans un texte est une forme de prédication bizarre où ce qui fait sens est la distance en l’usage courant et le nouvel usage des termes comme c’est le cas dans un récit où la distance entre l’action préfigurée et configurée est essentielle. Cf. Nelson Goodman, *Langages de l’Art : une Approche de la théorie des symboles*, Editions Hachette Pluriel, 2010.

<sup>296</sup> Cf. Edmond Couchot et Norbert Hillaire in *L’Art numérique : Comment la technologie vient au monde de l’art*, Editions Flammarion Champs Arts, Février 2009.

numérique serait *sui référentielle* et se définirait par son potentiel d'hybridation et de simulation sans précédent au niveau de la production et d'une plus grande interactivité quant à la réception d'où pourrait émerger une dimension esthétique et poétique.

Notre dernière partie nous amènera néanmoins à nuancer cette *crise* numérique relativement à l'examen que nous avons déjà fourni des effets spéciaux. En mettant en exergue les nouveaux modes de production et de réception qu'offrent le numérique nous montrerons l'usage qui en est fait dans les films qui nous occupent. Notre thèse sera que cet emploi esquisse la tendance esthétique d'un renouveau du traditionnel via des modes de production comme le *copyleft* assez proche des modes d'énonciation des contes et légendes populaires et de modes de réception plus axés sur la *réitération immédiate* et *l'intermédiarité*. Se dessinerait de la sorte, un *néotraditionalisme* entendu comme remise en cause du statut moderne du récit énoncé comme œuvre unique par un auteur singulier et compris par un spectateur critique. Pour autant nous ne pensons pas qu'elle remet radicalement en cause le statut métaphorique des effets spéciaux, elle se présente plutôt comme un défi.

## Troisième Partie :

# Le néotraditionalisme, le numérique & les effets de merveilleux

*« Les « nouvelles images », cantonnées jusqu'à présent dans les effets spéciaux, les génériques télévisés ou les jeux-vidéo, offrent à l'évidence d'enivrantes possibilités ludiques, ironiques, fantastiques aussi, en revivifiant le merveilleux des textes anciens par d'impeccables truquages. En intégrant l'abstraction à l'audiovisuel. Un nouveau baroque à l'horizon ? »<sup>297</sup>*

---

<sup>297</sup> Cf. Régis Debray, *Vie et Mort de l'image*, Folio Essais, 1997, p. 389-390.

Cette dernière partie va s'attacher à comprendre le problème que nous nous posions dans l'introduction : aux vues de la recrudescence de la production de films de *fantasy* durant ces vingt dernières années nous interrogeons l'incidence de l'arrivée de l'image numérique et son rapport à l'imaginaire poétique cinématographique. Nous avons ainsi défini le genre cinématographique qu'est la *fantasy* et la différence propre la caractérisant, à savoir le recours à une configuration syntaxique, les *effets spéciaux*, pour rendre compte d'un univers et de faits et gestes surnaturels et explicitement imaginaires – il s'agit d'œuvres où la prise de distance créatrice avec le réel est pleinement assumée. Néanmoins, nous avons rappelé que cette différence n'était pas une frontière hermétique. Nous pouvons, à bon droit, rapprocher la *fantasy* d'autres types de narrations cinématographiques comme la science-fiction et le fantastique postérieurs, dans l'histoire des arts du récit, au merveilleux des contes et des légendes voire à l'institution mythologique sacrée.

Nous avons donc spécifié quel type d'effet spécial se retrouvait dans la *fantasy* en analysant plus amplement les divers modes d'approches de ce phénomène. Une figure de style récurrente nous est alors apparue : celle de l'animation de l'inanimée et de la mécanisation du vivant présentant au sein du récit une abolition entre l'ordre du réel et l'ordre de l'imaginaire rigoureusement encadrée par un mode de composition très prévisible pour le spectateur. Nous identifîâmes celui-ci comme le produit d'un processus de métaphorisation constitué, tant en amont, par un certain type de création technique par un émetteur qu'en aval, par une modalité de réception du public.

Or le corpus que nous nous sommes proposé de considérer ne se conforme qu'en partie aux exigences de l'analyse poétique que nous avons adoptée pour étudier les effets spéciaux. Force est de constater que les procédés d'effets spéciaux informatiques que mobilisent les films qui le composent, mettent en crise celle-ci de deux manières.

D'une part, les effets spéciaux numériques, sauf exception notable, sont utilisés pour renforcer le *réalisme* de ce qui est raconté. Ils contribuent alors à abolir la distance que nous tracions précédemment entre la *vraisemblance* d'un récit et sa *véridicité*, distance qui est la condition de l'intelligibilité du merveilleux par le récepteur.

D'autre part – et c'est la cause profonde du premier mode de mise en crise – l'image numérique prétend abolir le postulat de l'image comme *représentation*, c'est-à-dire comme relevant d'un processus d'imitation du réel – avec toute l'ambiguïté de reproduction et création que comportait ce terme d'imitation.

Pour autant nous conjecturerons que cette crise doit s'entendre davantage comme un défi se présentant à la création et à l'intelligence critique plus que comme une remise en question radicale de l'art de raconter. Elle est plutôt une mise en perspective du dogme de l'auteur génial et du récepteur réfléchi, en vue de rétablir des modes de narration et de réception transpersonnels analogues à ceux des contes.

En étudiant la rencontre des images numériques et cinématographiques nous examinerons dans quelle mesure elle se rapproche de l'écriture de la *fantasy* qui est un genre hybridant des *muthoi* – divers genres de récits et particulièrement de la science-fiction et du fantastique – tout en supposant une structure archétypale à la fois très facilement *répétable* par le public et autorisant une certaine réappropriation individuelle spectaculaire. Cette similitude nous permettra de définir une tendance *néotraditionnaliste* du récit cinématographique en tant qu'il est de plus en plus traversé par le recours à la syntaxe numérique.

## I- La révolution numérique ?

Les films qui composent notre corpus ayant été produits au cours des années 1990 et 2000, ils ont largement eu recours à la technologie et à l'imagerie numérique offrant des facilités de fabrication des effets spéciaux sans précédent. Outil de la technique de composition, le numérique devient rapidement le support privilégié des films de *fantasy* qui rendra même possible, à partir de 2003, un renouveau de l'usage de l'image en relief. Outre le gain économique manifeste de l'emploi desdites images, celles-ci font la synthèse des diverses techniques d'effets spéciaux dont elles simulent les procédures particulières. Mais le recours à ce nouveau média par le cinéma, et par la télévision par la suite, n'est pas sans conséquence à la fois sur la manière de produire un film et de le recevoir. Il remet en cause le statut de l'image cinématographique en tant qu'il paraît se couper de toute référence ontologique extérieure et ne serait plus que l'application particulière d'un algorithme.

Pour comprendre cette remise en question nous ferons un bref rappel historique de l'avènement de l'image numérique dans le monde de l'art et mettrons en exergue la *relation dialectique* qu'elle entretient avec les arts musicaux, plastiques et photographiques. Dès lors nous porterons plus particulièrement notre attention sur ses rapports avec le cinéma. Domaine dans lequel, elle est presque exclusivement utilisée par l'industrie des effets spéciaux. Celle-ci tire un profit maximal de son potentiel de *simulation* qui en fait le média de l'*intermédialité*.

Nous donnerons une définition sémiologique, voire ontologique, de l'image numérique comme moyen d'expression fondamentalement hybride, retranscrivant en langage binaire des modes d'expression préexistants. Nous nous demanderons si l'attribution de cette fonction d'« *effet spécial* » par le cinéma à l'imagerie numérique n'institue pas un changement manifeste dans l'ordre même présentation de l'énoncé cinématographique.

Toutefois, nous pouvons, par avance, observer le sous-emploi corrélatif de l'image numérique quant à son potentiel d'*interactivité* dans le cinéma en général, et, particulièrement, dans le genre de films qui nous occupe. Ce dernier reste très largement subordonné à la logique traditionnelle de réception des énoncés narratifs.

Ainsi si beaucoup de jeux vidéos se greffent sur des univers de *fantasy*<sup>298</sup> – comme nous le verrons avec l'exemple particulièrement éclairant du film *Prince of Persia : Les Sables du Temps* (*Prince of Persia : Sand of Time*, Mike Newell, 2010) – le cinéma lui-même qui prétend reprendre cette esthétique vidéoludique pour toucher un public de *gamers* en adaptant des jeux vidéos d'inspiration merveilleuse, sous-exploite ce potentiel. Au demeurant cette affinité de la *fantasy* avec l'univers ludique n'est pas nouvelle, ni propre au numérique qui se veut le média des interfaces. En effet, ce genre s'est très largement diffusé auprès du grand public dans les années 1970 et 1980, avec l'avènement des jeux de plateau – qui sont des histoires interactives – et des *Livres dont vous êtes le héros*. Ceux-ci présentent une configuration narrative relativement ouverte où le lien des diverses péripéties de l'intrigue dépend du choix du récepteur qui procède à une lecture hypertextuelle.

Par la suite, nous nous demanderons si cette imagerie ne donne pas un autre sens aux effets de merveilleux en tant qu'elle oblitérerait, de par son mode même de fabrication, toute référence à une réalité extérieure qu'elle prétendrait compenser par une référence intertextuelle décuplée des œuvres. Nous analyserons les divers modes de productions et de réceptions selon lesquels peut se décliner l'image numérique<sup>299</sup> et la combinaison de certains d'entre eux.

---

<sup>298</sup> Non seulement des jeux de plateforme mais aussi des *RPG* faisant varier les modalités d'interactivité et de participation.

<sup>299</sup> À cet effet nous reporterons tout particulièrement à l'article de Thierry Lancien « Multiplication des écrans, images et postures spectatoriels ».



# 1- L'avènement d'un nouveau média

## a- Petit historique et esquisse de nouveaux enjeux esthétiques d'une technologie de simulation

L'évolution de l'imagerie numérique, de la 2D statique à la 3D dynamique, s'échelonne sur trente ans :

- Vers la fin des années 1950 et début 1960, ce sont des images statiques en deux dimensions.
- Vers la fin des années 1960 et début 1970, les images acquièrent le mouvement.
- Vers la fin des années 1970 et le début des années 1980, elles sont animées et en trois dimensions.

L'usage originel de l'imagerie numérique est sécuritaire, voire scientifique, et non pas divertissant ou esthétique. Les images informatiques n'étaient pas du tout destinées aux industries de productions audiovisuelles, ni même vidéoludiques et encore moins à l'art mais aux armées, aux banques et autres services météorologiques. Leur emploi s'inscrit donc dans une *logique cognitive-instrumentale* – pour reprendre la terminologie de Habermas – régie par des lois économiques plus que dans une *logique esthétique-expressive*<sup>300</sup>. Sa première application esthétique date de 1963 lorsque la revue américaine *Computer and Automation* lance un concours de dessins à l'ordinateur. Mais ce concours s'adresse surtout à des informaticiens rompus au langage binaire et intéresse assez peu le monde de l'art qui demeure profane en la matière.

Une explication probable de cette appropriation esthétique tardive est le caractère particulièrement lourd du dispositif technologique permettant le fonctionnement des ordinateurs dans les années 1950 et 1960, et l'accomplissement de ses opérations de calcul. En effet, ceux-ci sont encore des terminaux numériques périphériques reliés à un grand terminal central (ou superordinateur) qui occupe un espace très important dans les locaux des principales entreprises informatiques. Le type d'utilisateur des premiers ordinateurs est plutôt spécialisé et les tâches effectuées via ce nouveau média sont encore tributaires des calculs et informations prescrits par ces

---

<sup>300</sup> Cf. Jürgen Habermas, *La Technique et la Science comme idéologie*, Edition TEL Gallimard, 1968.

grandes compagnies pour les entreprises auxquelles les machines sont vendues – banques, bases militaires, sociétés d'assurance, bourses. Mais, dans les années 1970, l'invention des premiers microprocesseurs – comme l'*INTEL 4004* en 1971 – et, corrélativement, des premiers ordinateurs individuels et leur commercialisation massive au cours des sept premières années de cette même décennie – avec des produits comme le *Apple II* de Macintosh, le *PET* de Commodore, le *TRS-80* de Tandy, l'*IBM 5100* d'IBM –, rendent possible une démocratisation du nouveau média, comme une popularisation de son langage. Cet exotérisme ouvre la voie à une réappropriation esthétique plus conséquente de celui-ci.

Dès 1968, le monde de l'art souhaitait déjà s'emparer de ce nouveau média, lors de l'exposition *Cybernetic Serendipity* à Londres. Toutefois, il s'agissait surtout d'un nouvel outil de création servant d'auxiliaire à des modes d'expression préexistants. Au surplus, dans la mesure où les artistes n'ont souvent pas les connaissances informatiques nécessaires pour l'employer, ces derniers en sont réduits à concevoir l'intention de l'œuvre et à superviser l'exécution d'un spécialiste. D'où une certaine réticence des institutions artistiques de l'époque à user de ce nouveau moyen d'expression reprenant la traditionnelle problématique de l'aliénation de la *poièsis*<sup>301</sup> par la *technè* déclarant que l'ordinateur spolie l'artiste de la singularité de son *tour de main* pour reprendre la terminologie de Simondon<sup>302</sup>. Cette objection de l'aliénation sera relayée par celle de désincarnation formulée par les critiques, voire les détracteurs, de la nouvelle image dans les années 1980 et 1990, comme Régis Debray ou Bernard Stiegler. La nouvelle image est sans corps et est produite comme une série numérique sans unité aperceptive vécue : ce qui serait déjà manifeste dans la perte du geste artistique concret qu'imposent sa production.

D'une part cette désincarnation numérique n'est pas aussi radicale, ni au niveau de la production, ni au niveau de la réception des nouvelles œuvres. Nous préférons parler à cet égard de nouveaux modes de transfiguration de l'expérience du *corps propre*. Néanmoins, il est évident que leur usage pose problème : la transfiguration à outrance confine à une polymorphie schizoïde où producteur et récepteur dissolvent les conditions de leur ipséité dans une expérience désintégrée pulsionnelle et

---

<sup>301</sup> Entendue surtout de manière réductrice dans un sens esthétique et non pas selon son étymologie d'activité productrice d'artefacts.

<sup>302</sup> Cf. Gilbert Simondon, *Du Mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier-Montaigne, 1969.

angoissante<sup>303</sup>. Il demeure que la création informatique, entre autre grâce à la souris inventée dès 1963, ne se sépare pas d'un certain rapport au système sensori-moteur organique référent du concepteur, même si sa signification a connu des mutations si nous la comparons à celle qu'elle avait dans les autres arts. Ainsi si le geste existe toujours, son unicité géniale est remise en question par le nouveau paradigme.

D'autre part, il est vrai que la croyance en une singularité innée et naturelle de l'artiste, est sérieusement critiquée par la pratique numérique de l'art, d'abord au niveau musical puis plastique. Dès les années 1960 et 1970, l'usage du numérique est justifié par des théories cybernétiques de la création (comme la théorie de l'*art permutational* d'Abraham Moles<sup>304</sup>), et la pratique de l'esthétique informatique substitue aux concepts d'unicité du geste et d'intention déterminante de l'artiste – conséquence du postulat du génie – des processus mathématiques d'intégration de l'aléatoire ou du hasard quantifiable dans la production d'une œuvre. Pour les théoriciens de l'information, l'artiste n'est donc plus distinct spécifiquement du technicien, comme le voulait la distinction médiévale, puis moderne, des arts libéraux et des arts mécaniques ou mercantiles. Il devient plutôt un technicien dont l'activité repose sur l'inclusion de l'aléa.

Toutefois, si nous nous rappelons ce que nous avons montré dans la première partie, l'activité du conteur (à l'oral surtout) n'est finalement rien d'autre qu'une interprétation par inclusion d'un certain hasard relatif au contexte déterminé d'énonciation au sein d'une structure imaginaire collective très rigide tendant à la répétition. Curieusement la redéfinition cybernétique de l'activité esthétique présente des analogies avec la distinction des Grimm entre la *poésie naturelle* et la *poésie artificielle*, si nous comparons le programme à l'imaginaire d'une société qui se conserve à travers la succession des générations de ses membres. Le conte lui-même, et l'art populaire, reposent sur des modes de production et des schèmes paradigmatiques extrêmement codifiés visant avant tout à la conservation d'une tradition sédimentée plus qu'à une critique innovante pour en revivifier les acquis.

À l'exception des installations à immersion et des dispositifs ouverts – dont nous traiterons allusivement par après pour expliquer la tendance des films qui nous occupent à un retour vers un *cinéma d'attraction* – le développement de l'art numérique

---

<sup>303</sup> Problèmes admirablement thématés par des fictions cinématographiques hybrides comme *Avatar* (James Cameron, 2009), la trilogie *Matrix* (Andy et Larry Wachovski, 1999, 2003) et déjà auparavant *Tron* (Steven Lisberger, 1982).

<sup>304</sup> Cf. Abraham Moles, *Art et ordinateur*, Casterman, 1971.

depuis les années 1960 est absolument indissociable de celui des autres arts plus traditionnels comme la musique, la peinture, les arts dramatiques, le cinéma et la vidéo. Pourquoi ? Parce que le média informatique est essentiellement *un média de simulation*, il calcule et transmet des informations sous forme de séries binaires de 1 et 0 qui, à proprement parler ne ressemblent à rien et ne renvoient à rien. Pour produire des effets sensibles, il est contraint de reproduire des techniques de création préexistantes afin de présenter au spectateur des objets esthétiques visuels, sonores voire tactiles.

#### b- La dialectique de la simulation numérique et des arts traditionnels : l'hybridation

Comme nous l'avons vu dans notre seconde partie lors de la présentation technique des images de synthèse, le numérique se manifeste d'au moins deux manières au cinéma : directement (par enregistrement avec des caméras numériques) ou par numérisation de photographies ou de films – par un scanner ou un télécinéma convertissant le négatif argentique en 35mm, voire l'analogique, en numérique<sup>305</sup>. Ainsi, dans un film qui ne se réduit pas à l'animation, il peut intervenir directement au tournage avec l'emploi de caméra *DV* ou *HD*. En ce cas, il reprend une partie de la syntaxe visuelle voire sonore du langage cinématographique, quoique l'enregistrement des données se fasse grâce à une matrice algorithmique et non sur un support argentique. Mais, il peut également avoir lieu lors de la postproduction lorsque l'on numérise un film argentique, ou inversement, que l'on convertit des données numériques sur argentique, ce qui est l'étape *Digital Intermédiaire*. Enfin, il est possible de procéder à des projections numériques, comme ce fut le cas pour *La Menace fantôme* (*Phantom Menace*, George Lucas, 1999), ce qui éviterait la conversion en argentique en postproduction et une perte de données due à la compression.

Pour autant, le numérique n'est-il qu'un serviteur des autres arts leur demeurant extérieur ? Non pas, car, par un renversement dialectique, l'usage du numérique par les artistes traditionnels ne laisse pas leurs techniques et leurs objectifs initiaux intacts. Le numérique les affecte en retour de son propre mode de production et de ses propres objectifs, altérant signes et significations de l'ancien langage esthétique phagocyté. Plus

---

<sup>305</sup> Cf. *Supra* p. 241-246.

précisément, nous pourrions considérer que les deux modes d'expressions se contaminent réciproquement.

Par exemple, au cinéma, les rapports spatio-temporels liés aux pratiques de tournage et à leurs présumées antécédences sur celles de montage changent considérablement du fait de l'absence d'un support matériel. Identiquement de nouveaux métiers apparaissent, comme celui d'étalonneur numérique qui équilibre et contrôle la saturation des couleurs dans un *rush* numérique. Réciproquement, la relative autonomie du métier de directeur de la photographie est remise en question comme l'atteste la Charte de l'AFC (Association Française des directeurs de la photographie Française) instituée en 2006. De surcroît, la qualité de l'image produite n'est pas la même comme nous le verrons par après. Par exemple, les jeux sur la profondeur de champ entre le premier plan et l'arrière-fond, si chers à Bazin, ne sont pas immédiatement réalisables. Le numérique ne répond plus aux lois optiques de la *camera obscura* propres à la photographie et au cinéma, tout y est net et défini ce qui crée une impression de perspective écrasée.

Ainsi le numérique, par sa puissance de simulation, instille-t-il insidieusement sa propre technologie, et, dans la mesure où il constitue un langage, sa propre syntaxe dans les médias précédents. Ce mode d'expression esthétique, étant fondamentalement abstrait et tributaire d'autres modes d'expression antécédents, paraît n'être qu'une imitation reproductive, ne transmettant aucune marque de fabrique spécifique sur son produit – aucun geste propre, aucun matériau particulier, voire aucun auteur original. Or c'est paradoxalement cette absence d'originalité qui est sa différence spécifique. D'une part, le numérique tend donc à uniformiser, à dé-spécifier les autres arts dont il se sert. Mais, d'autre part, il tend à occulter ce travail d'homogénéisation dans les produits culturels qu'il nous livre.

Cette dialectique entre le numérique et les autres arts bouleverse notablement les processus de production, de réception et le statut des œuvres au cinéma. Dès lors, nous montrerons dans quelle mesure ce bouleversement est porteur de nouvelles menaces pour la création esthétique cinématographique. La question de l'authenticité est particulièrement remise en question par ce nouveau mode d'expression, notamment en raison de l'avènement d'un mode d'appréhension, soi-disant moins passif car plus réactif, l'*interactivité*. Celle-ci ferait du récepteur d'une œuvre un véritable coauteur participant à son élaboration – et non plus simplement un spectateur pris dans une

relation asymétrique avec l'artiste – rapprochant l'art du récit de l'activité ludique. Toutefois, cette *dé-spécification* à laquelle procède le numérique, convertissant toute information physique visuelle, sonore ou tactile en *datum* informatique (par un encodage en des suites de 1 et de 0) est également ce qui lui permet de prétendre à se constituer comme un art de l'hybridation, un art multimédia.

### c- Hybridation du numérique et des arts musicaux, plastiques et photographiques

C'est l'art musical qui, le premier, utilise les ressources originales de ce média avec les musiques algorithmiques, électroniques, électroacoustiques – *computer music*, *soundscape composition*. Avant elle, la musique aléatoire de John Cage et la musique concrète ou acousmatique, à la fin des années 1940, utilisait déjà le potentiel de répétition et d'infimes variations des enregistrements radiophoniques – l'usage du *sampling* en boucles, ou *sérialisme* – pour penser un montage musical distinct de la composition symphonique. Dès 1951, est fondé le *GRMC* (le Groupe de Recherche de Musique Concrète) par Pierre Schæffer qui s'installera en 1960 dans les studios de la *RTF* (Radio Télévision Française), en France et deviendra le *GRM*, avant d'intégrer l'*INA* (Institut National de l'Audiovisuel) en 1975. Au Etats-Unis, l'Université de Columbia subventionne les recherches de Vladimir Lussachevski et d'Otto Luening qui fonderont en 1955, la *CPEMC* (*Columbia Princetown Electronic Music Center*). Dans les années 1960, la musique électroacoustique, mêlant morceaux enregistrés en prise directe et sons électroniques ou enregistrés, ouvre la voie à d'autres innovations en matière de créations ou d'interprétation de morceaux préexistants.

Les disciplines artistiques plastiques comme la peinture et la sculpture se montreront plus réservées. La peinture contemporaine y est rétive. Paradoxalement, dans les années 1960, on aurait pu croire que les abstractions de l'*Op Art* auraient favorisée l'émergence du dessin et de la peinture numérique. L'*Op Art* se définissant comme art cinétique, technique de création de figures ambiguës, annonce un retour à l'expérience pré-thétique de notre *corps propre*, et aux possibilités de sa transfiguration qui seront pleinement exploitées par l'art cybernétique. Et pourtant la rencontre ne se fera pas, ou peu, car l'image numérique est principalement utilisée dans un souci figuratif, de simulation virtuelle du réel. Ses usages plastiques abstraits existent dès les

années 1970 évidemment, nous pouvons citer, les *dessins génératifs* de Manfred Mohr, et les recherches de Hervé Huitric et Monique Nahas sur la conception d'algorithmes chromatiques dans les années 1980, mais ils sont souvent indissociables des théories cognitives cybernétiques de l'époque.

La photographie est, elle aussi, peu à peu contaminée par le nouveau média. Comme pour le cinéma, le numérique peut intervenir à deux moments dans la production de l'image photographique : soit après la prise d'un original en argentique via un *scan* et une manipulation grâce à une palette électronique ; soit par une prise directe avec un appareil numérique. Nous serions enclins à penser que le potentiel du travail de retouche qu'offre le média informatique, change l'essence de l'image photographique. Celle-ci offrirait un moyen de mise entre parenthèse du fameux indice de *photographicité*, le *ça-a-été* de Barthes, de cette fonction sémiotique élémentaire voire de la fonction référentielle induite par la définition de l'image argentique comme *trace* – même si la *photographicité* ne prend pas assez en compte la notion de *temps vécu* dans sa durée, se calquant sur une définition du temps comme succession d'instantanés objectifs contrairement à la *trace*<sup>306</sup>. En effet ce caractère indiciel paraissait indissociable du média argentique, aussi bien dans la simultanéité avec la photographie que dans la durée avec le cinéma. La photographie numérique va plutôt tendre à donner au spectateur la quasi-perception de l'empreinte photochimique, mais repose sur une profonde indistinction du réel et de l'artificiel.

L'abolition de cette frontière est le thème même des photographies d'une artiste comme Nicole Tran Ba Vang avec sa série *The Land beyond the Magic Mirror* (2008) où des jeunes filles n'existent dans la photo que comme reflets dans une glace du café de Flore tandis que les corps des consommateurs dans l'établissement sont flous. Cette mise en abîme de l'opération de la nouvelle image nous montre qu'elle opère, tout à la fois, une déréalisation, une défiguration du réel, et réciproquement qu'elle densifie l'artifice et l'imaginaire. Si bien que le référent de la nouvelle image ne semble plus être la *passéité du passé* de la *trace*, mais la virtualité du possible, la *variation imaginaire* dans le vocabulaire de Ricœur, prenant cependant, pour la réception, les atours de la référence photographique. Comme le soutiennent Edmond Couchot et Norbert Hillaire à

---

<sup>306</sup> Cf. *Supra* p. 292-294.

propos de l'œuvre photographique de Paul Thorel, la photographie renvoie, à présent, à la dimension ontologique du *ça-peut-être* numérique<sup>307</sup>.

Parmi ces arts de l'image, l'industrie cinématographique se démarquera rapidement, sûrement en raison de son plus grand potentiel d'intégration et ce non simplement, dans le cinéma expérimental. Dès les années 1960, elle utilise déjà la musique électroacoustique pour la bande-son des films. À la même époque la *Motion Graphics Incorporated* de John Whitney Sr., conçoit des effets visuels de séquences animées au moyen d'ordinateurs analogiques : ainsi lui doit-on l'arrivée sur Jupiter ou le monolithe noir dans *2001, l'Odyssée de l'espace* (*2001, a Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968). Dans les années 1970, elle encouragera davantage la recherche et le perfectionnement de la technologie électronique mais aussi, et surtout, numérique. Néanmoins, cette tutelle n'est pas sans conséquence puisque le Septième Art va assigner au numérique une fonction particulière : celle de produire des effets spéciaux.

La majeure part de l'exploitation plastique de la nouvelle image joue sur son *intermédialité* c'est-à-dire sur le fait que le numérique est un langage au carrefour de plusieurs langues et de plusieurs matières d'expression, en cela analogue au cinéma. Les œuvres numériques se divisent principalement en deux catégories : les unes sont le produit de l'art d'immersion des installations closes, les autres sont le produit de l'art de compilation des œuvres en réseau du cyberspace.

L'art numérique consiste ainsi, d'une part, en des installations jouant sur l'interactivité avec les spectateurs et la création de nouvelles expériences perceptives, suscitant des impressions cénesthésiques inédites chez les spectateurs au moyen d'une immersion dans des univers programmés pour être synesthésiques. Le *dérèglement de tous les sens* des *Lettres à Izambard* et à *Demeny* dites du voyant de Rimbaud ou l'ouverture des *portes de la perception* chères à Blake, Huxley et Morrison est l'expérience esthétique-type qu'entendent susciter ces installations closes. Comme nous le verrons, en cela, elles sont assez proches des diverses techniques employées lors des projections cinématographiques contemporaines et, particulièrement des *blockbusters*, afin de susciter une réception immergée chez le spectateur. Le retour de la *3D* et la hausse des projections en salle *IMAX* en sont des manifestations.

---

<sup>307</sup> Cf. Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique, op. cit.*, p. 84.



Nous citerons à titre d'exemple l'œuvre *Osmose* (1994) de Davies. Celle-ci offre au spectateur un espace en trois dimensions, espace dans lequel il peut évoluer en fonction de l'amplitude et du rythme de sa respiration mesurée par un harnais muni de capteurs électroniques. Les impressions cénesthésiques inconscientes, en acquérant une fonction motrice inédite, suscitent une nouvelle expérience de sa propre incarnation et, corrélativement, un nouveau rapport au monde extérieur entendu comme milieu de vie grâce à un nouveau rapport au mouvement – étant tout à la fois un nouveau rapport au temps et à l'espace. L'œil et l'oreille ne sont donc plus les seuls modes d'accès à la présence de l'œuvre et de plus en plus, comme nous le constatons actuellement avec le succès des tablettes numériques, l'industrie informatique joint de plus en plus le tactile au visuel et à l'auditif tendant à abolir au maximum la distance entre l'information, l'informé et l'informateur.

Cependant les installations closes ne sont pas les seuls lieux d'expression de l'art numérique plastique et multimédia. Avec le développement des technologies cybernétiques apparaît une nouvelle *agora*, un nouvel espace de communication où la transmission est à la fois globale et instantanée, réduisant le plus possible les limites spatiales et temporelles objectives instaurées par les autres médias : le *Web*. Le cyberspace crée une situation communicationnelle tout à fait inédite, et ce particulièrement en matière d'art, puisqu'il s'agit tout à la fois un lieu de production, d'exposition et de critique de créations esthétiques. La conception d'*ARPANET* dans les années 1970 préfigure le développement d'Internet, dans les années 1980 et 1990, avant l'avènement du *Web 2.0*, dans les années 2000, facilitant toujours davantage le *surf* dans ce nouvel espace. La grande innovation permise par celui-ci est la possibilité d'une relation dialogique audiovisuelle simultanée, une *médiation* instantanée entre l'auteur et le destinataire. D'autant plus que la pluralité des nouveaux supports de diffusion des images du réseau – micro-ordinateurs, ordinateurs portables, téléphones nouvelles générations, tablettes – multiplie à raison directe les modes d'interaction entre lesdits individus.

## 2- La dialectique du numérique et de l'argentique

### a- Des biens culturels multimédias issus d'une économie de la profusion et de la multiplication (cinéma, télévision et ordinateur)

Il n'est pas si étonnant que le cinéma soit l'art qui ait le plus tenté d'intégrer cette nouvelle imagerie, au vue de leur relative proximité quant aux modes de composition et de réceptions de leurs produits respectifs. La genèse du cinéma, en tant que langage poétique, s'ente, dès la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle sur une double tension problématique. D'une part, la composition cinématographique était tiraillée entre ses prétentions expressives, voire esthétiques, et ses conditions d'application technique. Elle était travaillée par le souci de se constituer en création originale tout en étant mécaniquement reproductible. D'autre part, la réception cinématographique était écartelée entre le jugement libre et attentif du critique et la consommation de masse d'une marchandise divertissante dans un catalogue homogène de produits plus ou moins ressemblants.

L'image cinématographique, comme l'image numérique, supposent toutes deux un savoir technologique incomparable avec celui qui était exigé par les autres arts les ayant précédés. Au cinéma, la technologie et les connaissances théoriques d'optique et de chimie qu'elle suppose, côtoient plus étroitement et plus manifestement la production d'œuvres que dans les autres modes d'expression artistiques. De même, dans le domaine numérique, si les artistes ne sont pas toujours directement les programmeurs des logiciels qu'ils utilisent au moins en connaissent-ils les conditions d'application. En ce sens les premiers cinéastes à avoir utilisé l'imagerie numérique, ont tâché de se familiariser très rapidement avec le langage informatique comme George Lucas et James Cameron – fondateurs des entreprises d'effets spéciaux comme *ILM* ou *Digital Domain* – voire étaient déjà des informaticiens avant de venir au cinéma, comme Steve Lisberger le réalisateur de *Tron* (1982).

Ils ont également rapidement compris que cette nouvelle image, bouleverserait le mode de production industriel des œuvres et que ce *rengeneering* des studios aurait un impact sur les modes de diffusion et de réception. *Star Wars Episode III : La Revanche des Sith* (*Star Wars Episode III : Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005) est ainsi le

premier film à faire l'objet d'une projection numérique en France. Dans les années 2000, la plupart des exploitants des grosses salles de cinéma, des multiplex, se sont vus contraints de s'équiper de nouveaux appareils de projection numérique, afin d'éviter la perte de données liée au double transfert de l'argentique au numérique, et de projeter dans les meilleures conditions possibles des blockbusters que les *majors* rechignent de plus en plus à convertir en argentique. Cette course au *renewing* n'est pas sans conséquence dans la mesure où les exploitants sont à présent assujettis à l'extraordinaire rapidité d'obsolescence de l'équipement numérique.

Le cinéma et le numérique – à l'instar des programmes télévisés et radiophoniques – sont donc proches quant à leur économie, une économie de la reproduction industrielle<sup>308</sup>. Comme les films, les biens culturels produits par la technologie numérique répondent à « *une économie de la profusion et de la multiplication* » pour reprendre l'expression d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire<sup>309</sup>. C'est-à-dire qu'ils ne sont pas immédiatement des œuvres uniques, fruits de la création du génie de l'inimitable singularité d'un auteur. Les produits cinématographiques et numériques sont fondamentalement reproductibles et sont multimédias : ce sont des synthèses de modes d'expressions visuels, sonores, auditifs, scripturaux et musicaux préexistants. En outre, ils résultent d'un processus de création coauctoriale. Ils ont donc en commun de mettre en crise un modèle plutôt romantique de création esthétique comme expression du talent naturel de l'artiste suscitant des règles opératoires inédites, pressenties et imaginées, et non pas conçues de manière objective.

Corrélativement, cinéma et numérique mettent en lumière l'insuffisance du paradigme critique romantique faisant de l'appréciation de l'œuvre un décryptage psychologique, c'est-à-dire la recherche des intentions singulières d'une subjectivité originale et spontanée. La grande diffusion et la facilité d'accès desdits produits au grand public, leur dispensent d'être les objets d'appréciations de formateurs culturels du regard, d'une élite critique s'octroyant le rôle de tampon exégétique entre les œuvres et le néophyte afin de leur transmettre le *bon goût* permettant de discriminer ce qui est de l'art de ce qui n'en est pas. Le nouveau spectateur serait alors dans une situation

---

<sup>308</sup> Economie que redoutaient tant les penseurs de l'École de Francfort comme Benjamin, Horkheimer ou Adorno au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Cf. Theodor W. Adorno, « L'Industrie de production de biens culturels », *La Dialectique de la Raison*, Editions Gallimard TEL, 1983.

<sup>309</sup> Cf. Norbert Hillaire et Edmond Couchot, *L'Art Numérique*, *op. cit.* p. 193-201.

réactive et consommatrice, de l'ordre de la réponse instantanée, et non dans une situation de réception réfléchie impliquant un travail de compréhension dans la durée.

À l'instar de l'image cinématographique, l'image numérique répondrait à une logique pragmatique et industrielle en opposition avec une économie de la rareté telle qu'elle domine dans le marché de l'art traditionnel, avec son idéal de création originale et unique. Toutefois, si cette proximité économique des techniques d'imagerie met en crise une certaine conception romantique, et particulièrement picturale, de l'ontologie de l'œuvre constitue-t-elle pour autant une rupture radicale avec le monde artistique ?

#### b- La représentation et la simulation (le cinéma comme art de la *trace*, 3<sup>ème</sup> moment)

« On ne peut appréhender dans les mêmes catégories ***l'image-objet*** du cinéma, ***l'image-effet*** de la télé (*effet d'un balayage séquentiel*), et ***l'image-projet*** du virtuel (*prolongement du corps propre dans un clone ou anticipation*). »<sup>310</sup>

En effet, au cinéma, les catégories d'auteur et de critique restent vivaces dans l'opinion publique et, somme toute assez pertinente pour procéder à une interprétation de films. De fait, nous pouvons légitimement nous demander si, en dépit de leur ressemblance économique, l'image cinématographique n'appartient pas à un régime sémantique, ou *médiologique*, distinct de celui de l'image numérique.

La catégorie d'auteur est encore attachée dans l'imaginaire collectif (au moins français) le plus souvent à la figure du réalisateur, et plus rarement à celle de scénariste (Prévert) ou de producteur (Thalberg, Selznick) mais elle n'a pas disparu totalement. Nous pouvons considérer cette référence à une instance énonciatrice singulière comme une condition d'intelligence sémantique, voire rhétorique, d'un film : celle du narrateur impliqué. Ce n'est pas simplement un fait historique, une conquête de haute lutte de la fameuse *Politique des auteurs* de l'article de février 1955 de Truffaut dans *Les Cahiers du Cinéma* qui prétendait faire du réalisateur, un homme-orchestre, un homme total : scénariste, technicien, monteur voire producteur et diffuseur<sup>311</sup>. Sans doute cette

---

<sup>310</sup> Cf. Régis Debray, « Vie et Mort de l'image », *Esprit*, n° 199, 1994, p. 62-63.

<sup>311</sup> Cf. François Truffaut, « Ali Baba et la Politique des Auteurs », *Les Cahiers du Cinéma* n° 44, Février 1955. À noter que Truffaut prend comme exemple de film d'auteur une œuvre de *fantasy*, *Ali Baba et les*

catégorie a-t-elle la vie dure au cinéma, car l'image cinématographique est encore pensable comme une réalité matérielle unique et non comme un flux anonyme d'informations. En effet, au cinéma, nous établissons encore une distinction entre la première copie d'un film, qui constitue véritablement un prototype, et les autres qui en dérivent. Avec le numérique cette distinction n'existe même plus puisque les produits consommés sont dématérialisés.

De même la catégorie de cinéophile, correspond au cinéma à la visée du bibliophile, du *lecteur implicite*, du destinataire idéal de l'auteur dans la création littéraire. Cette catégorie nous permet de thématiser une appropriation individuelle du langage cinématographique et de ses produits, c'est-à-dire la formation d'un goût. Le goût est une réponse critique mobilisant un espace d'expérience culturelle de plus en plus subtil allant de l'érudition générale, à l'expérience cinématographique typique en passant par les *habitus* esthétiques, en vue de définir un *horizon d'attente* permettant d'appréhender une œuvre déterminée. La formation du goût ne fait donc pas qu'instaurer la possibilité de penser une distinction entre une culture cinématographique savante – celle de la presse spécialisée et des universitaires – et une culture cinématographique profane, mais d'abord de rendre raison de son expérience affective d'engouement ou d'aversion et d'en exposer les conditions.

Or vis à vis de ces deux points, le numérique présente un changement considérable : ce média donne, en apparence tout du moins, une part beaucoup plus active à la réception, rendant, corrélativement, la figure de l'auteur beaucoup plus passive. La gratuité et l'inauthenticité de l'image numérique – puisqu'elle est une simulation et non une représentation – entraîne la perte progressive des droits sur celle-ci. Cela s'atteste avec la création de la notion de *copyleft* pour régler les questions d'appropriation personnelle de certaines productions culturelles sur le *web*. Le créateur devient tributaire de l'éditeur du site, et celui-ci des publicités qu'il peut diffuser. Ainsi dans le domaine de l'Art Contemporain, la création, en 2006, d'un site de galerie d'art interactive où n'importe qui peut présenter n'importe quoi et critiquer ce qu'il veut, comme *YourGallery* par le marchand d'art anglais Charles Saatchi est-elle un parfaite illustration du renouveau du statut de la triade auteur – œuvre – critique. Changement rendu possible grâce au nouveau média.

---

*Quarante Voleurs* (Jacques Becker, 1954) et reconnaît qu'il lui a fallu trois réceptions du film pour commencer à le comprendre.

Dans son analyse médiologique Régis Debray va jusqu'à affirmer que l'image cinématographique et les images analogiques puis numériques relèvent de *Médiasphères* – d'univers de signification et de visibilité – différentes<sup>312</sup>. La première appartiendrait à l'ordre de la *Graphosphère* et la seconde à celui de la *Vidéosphère* : celle-là est donc une représentation dépendante d'un critère esthétique de beauté et celle-ci une simulation dépendante d'un critère de nouveauté de l'effet. Pour expliquer cette distinction Debray reprend la triade INDICE – ICONE – SYMBOLE de la sémiologie pragmatique de Peirce<sup>313</sup>. Ces trois termes désignent trois manières de signifier à quelqu'un la présence de quelque chose par un rapport de signifiant à signifié et référent :

- L'INDICE est semblable à la synecdoque (*pars pro toto*) : le signe est une partie de l'objet même auquel il se réfère et le signifiant la totalité de l'objet. L'exemple type de l'indice est la fumée qui signifie la présence du feu, pathologique le fétichisme obsessionnel.
- ICONE est plutôt proche de l'analogie ou métaphore proportionnelle : le signe est distinct de l'objet référent, mais le rapport signifiant/signifié suppose une ressemblance de rapports entre signe et objet. Celle-ci n'est pas sans évoquer la *mimèsis* telle que nous l'avons définie jusqu'à présent. L'exemple type de l'icône est la carte géographique qui reproduit les dimensions du territoire en fonction d'une certaine échelle de grandeur ou le portrait. Le portrait renvoie à son modèle réel parce qu'il sont ontologiquement différent, l'un n'est présent que dans la relative absence de l'autre. Cependant le rapport des couleurs et des lignes ressemble à ceux du modèle.
- Le SYMBOLE est à la fois distinct du référent et le rapport du signifiant au signifié est complètement arbitraire au point qu'il pourrait faire l'économie de la référence à une réalité extérieure et ne parler que d'eux-mêmes. Le langage écrit ou parlé est ainsi composé de symboles.

Debray fait ainsi de l'image cinématographique une *image-icône* et de l'image numérique une *image-symbole*.

---

<sup>312</sup> Cf. Régis Debray, *Vie et Mort de l'image*, Chapitre VIII : Les 3 âges du regard, Chapitre X : Chronique d'un cataclysme, Chapitre XI : Les paradoxes de la vidéosphère, Folio Essais, 1997.

<sup>313</sup> Cf. Charles Sanders Peirce, *Ecrits sur le Signe*, Editions du Seuil, 1978.

## §1 : L'image-icône

L'image cinématographique renvoie en dernière instance à la présence d'un monde sur la modalité du *ça a été* barthien dans la mesure où nous l'entendons dans le sens du *réalisme* bazinien<sup>314</sup>. À la suite de Daniel Bounoux<sup>315</sup>, nous pouvons employer en son égard le terme de la déconstruction derridienne de *différance* exposé par le philosophe lors de la Conférence « Genèse et Structure » de 1969. Dans la perspective d'une sémiologie post-structurale, ce dernier présenta le terme de *différance* comme renvoyant à la vie du signifiant, au *devenir du sens*. La *différance* est le déplacement du rapport du signifiant et du signifié, voire du signifiant et du référent. Ce terme renvoie à un écart fabriqué et visible, un surcroît de sens – que nous pourrions rapprocher du « *surcroît iconique* » de Dagognet – qui est cependant inintelligible *a priori*. Il suppose donc que l'image en tant que *trace* concrète soit irréductible à une analyse exclusivement structurale répondant aux principes de la linguistique saussurienne et de son postulat logocentrique.

Toutefois, Derrida infère de cet écart à une négation radicale de l'unité d'origine entre le signe écrit, la *trace*, et ce qu'il signifie, luttant contre la tendance à l'explication des phénomènes sémiotiques par une relation mimétique descendante et entropique allant de l'idée à la *trace* telle qu'on la retrouve dans la pensée occidentale depuis Platon. Il nous paraît donc assez impropre de lui adjoindre la notion de *re-présentation* – la mise en présence de l'absent – qui est un terme qui serait plus approprié à la médiologie de Debray, voire à l'herméneutique de Ricoeur. Comme nous l'avons vu précédemment ce dernier, invoquant la signification aristotélicienne du terme *mimésis*, explique que l'imitation est une opération qui n'est pas réductible à la seule reproduction-dégradation. Si l'image tient de la *trace*, ce sera plutôt comme version historique et imaginaire du sens que donne Lévinas à ce terme dans *L'Humanisme de l'Autre Homme* c'est-à-dire « *ce qui signifie sans faire apparaître* »<sup>316</sup>.

Dès lors nous retrouvons ici ce que nous affirmions dans la première et la seconde partie à savoir que l'image cinématographique s'inscrit tout à fait dans une logique générale du récit qui est un procès de *mimésis* dans les deux sens du terme en

---

<sup>314</sup> Cf. *Supra* p. 324-327.

<sup>315</sup> Cf. Daniel Bounoux, *La Crise de la Représentation*, Editions La Différence, 2006.

<sup>316</sup> Cf. Lévinas, *L'Humanisme de l'autre homme*, Editions Fata Morgana, 1972, p. 57-63.

tant qu'imitation-reproduction et en tant que imitation-cr ation qui se comprend dans une relation d'analogie ou *un voir comme*. L'image de l' cran cin matographique est donc un effet d'absence. En l'occurrence cette absence, cette transcendance, consiste dans l'*avoir- t * du pass , le pr sent vif momifi  par l'enregistrement comme *trace* d'un passage o  ce qui est pass  n'est plus. Pass  perdu s'entrecroisant au *faire voir* possible de l'imaginaire nous pla ant *comme* sous les yeux un monde qui n'est plus.

##  2 :L'image-symbole

En revanche, l'image num rique, car virtuelle et compos e en langage math matique binaire, ne renvoie qu'  elle-m me. C'est un moyen de communication et non d'*expression de ...* ou d'information. Au surplus, elle ne communique que sur son pouvoir de communication. Livr e   elle-m me l'image virtuelle proc de   une homog n sation amn sique, un effacement de la distance entre les divers m dias la composant, les interlocuteurs et abolit la r f rence ontologique du signe. R duisant toute activit  signifiante dans un mouvement narcissique, elle accomplit ce que Merleau-Ponty nommait dans *La Prose du monde*, le fantasme du langage total r vant de supprimer l' quivoque et la polys mie contrairement   l'ic ne<sup>317</sup>.

Le rapport entre ces deux images semble donc antinomique. Toutefois, nous remarquons un ph nom ne dans leur relation auquel entend r pondre le *neotraditionalisme* des r cits de *fantasy*.   la suite de Debray nous constatons un paradoxe qui nous permet de penser, sinon la synth se – qui impliquerait une r solution du conflit par d passement dans le sens h g lien du terme –, pour le moins une hybridation possible entre les images cin matographiques et num riques.

En effet, celles-ci issues de la *Vid osph re* – dans le sillon trac  par l'image analogique t l visuelle qu'elle supplante – en se distinguant des images cin matographiques, renouent en d c  de celles-ci avec les *images-indices* de l'idol trie. Elles r activent alors en les d formant les comportements de la pens e magique o  l'image nous livrait un monde s'accordant   notre d sir. Ce ph nom ne est l'*archa sme de la post-modernit *.

---

<sup>317</sup> Cf. Merleau-Ponty, *La Prose du monde*, Editions TEL Gallimard, 1992, p. 7-14.



« Une image sans auteur et auto-référente se place automatiquement en position d'idole, et nous d'idolâtres, tentés de l'**adorer** directement, elle, au lieu de **vénérer par elle** la réalité qu'elle indique. »<sup>318</sup>

Tout l'enjeu de ce que nous nommons le *néotraditionnalisme* est la prise d'acte de cette résurgence de l'archaïsme par le cinéma qui tâche, lui-même, de *retourner aux sources* de l'activité narrative. Ainsi les modes d'émission et de compréhension des images ont-ils mutés en passant de l'argentique au numérique via l'analogique. Cette mutation a entraîné une rétroaction, dans un second temps, de ces nouvelles pratiques sur celles du cinéma. Dès lors, avec l'hégémonie de l'image numérique, aller au cinéma devient de plus en plus une activité excentrique et presque inactuelle – au sens des considérations de Nietzsche du même nom – et le spectateur d'aujourd'hui n'y vient plus chercher le même type d'expérience qu'avant l'arrivée du nouveau média.

### c- L'exploitation du numérique par l'industrie des effets spéciaux cinématographique ...

Au préalable signalons que le numérique n'est pas simplement employé dans l'industrie des effets spéciaux. Cet usage est certes le privilège des récits de fiction, mais il est aussi bien utilisé pour les documentaires historiques et l'archivage d'images d'actualités et d'émissions télévisuelles. C'est un moyen de restauration et de conservation des films à l'efficacité sans précédent. Alors que le support argentique se corrompt, il permet de convertir les différences de nuances, voire, éventuellement, la bande-son, en données informatiques et de les laisser à disposition de quiconque possédant un ordinateur. Cette conversion sauvegarde toute image à l'identique à travers ses reproductions et les diverses manipulations chimiques qu'on lui fait subir le long de la chaîne de production d'un film. Nous pouvons dès à présent conjecturer que l'assignation de cette fonction d'antiquaire à la mémoire artificielle tend à dénaturer l'image cinématographique traitée. Elle dématérialise toujours davantage la trace filmique en la codifiant et, subséquemment, abolit sa durée propre. Celle-ci se change alors en un effet de présence.

L'usage documentaire du numérique n'est donc pas totalement sans rapport avec l'usage fictionnel qu'en fait l'industrie des effets spéciaux, la mémoire et l'imaginaire

---

<sup>318</sup> Cf. Debray, *Vie et Mort de l'image*, op. cit. p. 412.

cinématographiques ayant un fonctionnement corollaire. Nous retrouvons ici, *mutatis mutandis*, l'interdépendance structurelle des récits historiques et fictifs que Ricœur nomme *référence croisée*. Selon lui l'histoire ne peut se référer au passé comme *ayant-été* que dans la mesure où elle procède à une *fictionnalisation* de son propos, à partir d'hypothèses portant sur des conditionnels contrefactuels (*que se serait-il passé si... ?*). Réciproquement, la fiction ne peut se référer au monde en sa possibilité (le *ça-peut-être* opposé au *ça-a-été*) que dans la mesure où elle historicise son propos<sup>319</sup>. Cela peut expliquer que l'usage du numérique pour décupler les pouvoirs mnésiques du cinéma documentaire, n'est pas sans relation avec son usage en vue de décupler les pouvoirs imaginaires du cinéma de fiction.

Cette interdépendance est manifeste dans le genre des docu-fictions à la télévision qui prétendent refaire vivre une époque révolue comme si elle était présente et se sert du numérique pour reconstituer des monuments en ruines – comme le Parthénon avec toutes ses couleurs – voire des batailles. Ils prétendent nous montrer des simulations de phénomènes physiques que nous ne pourrions jamais voir à l'œil nu directement en l'état de nos technologies actuelles – comme la surface des planètes d'Alpha du Centaure. On retrouve un tel entrelacs dans des biographies fictives comme *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1993), lors la séquence où le héros rencontre le président Kennedy. La reprise des images d'actualités cinématographiques par imagerie numérique est le prétexte à l'incrustation des personnages de fictions dans un même plan que les personnages réels. Du côté de la fiction, de telles retouches se retrouvaient déjà auparavant par exemple dans l'ouverture de *Zelig* (Woody Allen, 1983). Du côté de l'écriture historique, les régimes totalitaires et autoritaires sont maîtres dans ce procédé d'inscription de personnages fictifs dans des documents passés et de suppression de personnages réels de documents passés en vue de maintenir la fiction politique présente. La nouveauté qu'offre le numérique réside à la fois dans l'interaction en un plan simple du corps imaginaire de Forrest (Tom Hanks) avec le corps *ayant-été* de John Fitzgerald Kennedy, et dans la reproduction de la texture surannée des trames et des couleurs de l'image analogique des années 1960, comme si l'image présentée n'avait finalement, elle, aucune origine.

Nous nous attacherons plus particulièrement au développement des techniques numériques d'effets spéciaux au cinéma et à l'incidence de celui-ci sur le *raconter*

---

<sup>319</sup> Cf. Ricœur, *Temps et Récit III : Le Temps raconté*, op. cit., p. 342-348.

cinématographique. Le cinéma a, dans un premier temps, utilisé les ressources du numérique afin de pérenniser son propre système audiovisuel de narration fictive et plus largement de signification. De fait, la nouvelle image augmente le pouvoir de maîtrise d'espace, de temps et de mouvements du cinéma en simulant parfaitement toutes les techniques de trucage préexistantes<sup>320</sup>. Les effets numériques tendent à abolir la frontière entre le cinéma en prise directe et le cinéma d'animation. Ils nous font voir, avec une efficacité incomparable, l'animation de l'inanimé et l'objectivation de l'intimité. Un bon exemple de cela est, dès les années 1990, la reprise dans un film d'une séquence des délires visuels animés du Loup de Tex Avery sifflant la Pin-up. Les effets de *morphing* sur le visage et le corps de Jim Carrey dans *The Mask* (Chuck Russell, 1994) rendent possible une visibilité directe en un plan rendu comme simple de l'altération hyperbolique des traits du visage qui sont des synecdoques voire des symptômes des pulsions érotiques du personnage – les yeux lui sortent de la tête, sa mâchoire se décroche pour laisser pendre une langue disproportionnée – confinant au zoomorphisme – quand le héros se mue en loup hurlant.

Notons que d'un point de vue technique et perceptif l'efficacité de tels trucages numérique s'accroît en proportion directe de la réduction du moment du différé qu'instaurait le montage en post-production. Un bref historique de l'évolution de l'usage du numérique dans les effets spéciaux illustrera notre thèse.

Dans un premier moment la présence du numérique dans la fiction cinématographique était trop évidente visuellement pour servir de trucage, mais avait plutôt la signification d'un effet futuriste. Elle était introduite par montage *cut* dans un champ contrechamp ou par la voie traditionnelle du *travelling matte* voire de la *dynamation*. On ne numérisait pas le film argentique mais on convertissait l'image numérique en analogique puis en argentique, voire directement en argentique, afin de manipuler la pellicule. Peu à peu les progrès techniques ont permis la numérisation des films argentiques puis finalement la prise directe numérique, ce support immatériel se substituant au support cinématographique.

En 1973, grâce à la technologie du *Triple-I* conçue par John Whitney Jr., une simulation de prise de vue réelle en deux dimensions et animée est intégrée à la narration du film *Mondwest* (Michael Crichton) avec la fonction de raccord regard d'un

---

<sup>320</sup> Cf. *Supra* p. 241-246.

robot tueur. Le numérique a donc, dans un premier moment, un usage très littéral dans les récits cinématographiques. Sa faculté de simulation d'autres arts visuels étant encore limitée, le réalisateur et l'équipe des effets visuels ne cachent pas l'emploi de ce nouveau média, et, réciproquement, le spectateur identifie rapidement la différence entre l'image enregistrée sur la pellicule et l'image produite par calcul. Celle-ci fait son apparition dans la fiction audiovisuelle au sein de films de science-fiction, voire dans des *space opera* dans lesquels l'emploi du *point de vue* de la machine, par opposition au point de vue humain, se trouve justifié vraisemblablement par la narration. Par exemple, dans *La Guerre des Etoiles* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), les premiers effets numériques sont employés pour projeter des animations de l'*Etoile de la mort* lors du *briefing* préparant les rebelles à l'attaque. Ils seront employés dans une séquence analogue six ans plus tard dans *Le Retour du Jedi* (*Return of the Jedi*, Richard Marquant, 1983). Le fait que ces séquences soient la présentation de la stratégie des héros n'est lui-même pas gratuit, puisque nous nous souvenons que le premier usage réel du média numérique fut militaire. De surcroît, la répétition de cette séquence de *La Guerre des Etoiles* dans *Le Retour du Jedi*, permet à Lucas et Dykstra de mieux mettre en exergue les progrès effectués en matière d'animation numérique entre-temps.

*ILM* (*Industrial Light and Magic*) fondée par George Lucas et John Dykstra développe une cellule spécialisée dans les effets spéciaux numériques dès 1977, la *Lucasfilm Computer Graphic Groups*. En 1982, l'entreprise embauche ainsi Edwin Catmull et John Lasseter, qui est l'un des concepteurs du premier ordinateur programmé exclusivement pour le calcul d'images et du programme *PhotoRealistic RenderMan*. Cependant Lucas préfère s'en tenir à des effets plus traditionnels pour sa trilogie *Star Wars* car le rendu cinématographique est encore trop invraisemblable. Il vendra cette cellule à Steve Jobs pour *Apple* en 1986. Ce dernier la renomme *Pixar*, société dont les œuvres sont diffusées par *The Walt Disney Company* dans les années 1990, avant de devenir une filiale de la *Walt Disney Pictures* en 2006 et de phagocyter la maison mère peu après – John Lasseter, Edwin Catmull et Steve Jobs en tenant à présent les rênes tant au niveau administratif que financier. Cette courte digression nous amène à constater que ces phénomènes sont symptomatiques du bouleversement du monde médiatique lors de ces trente dernières années : celui-ci a vu la progressive et inéluctable inversion du rapport de force entre les secteurs traditionnels de production de films et de production informatique de la nouvelle image.

Le perfectionnement de la simulation numérique d'animation, et de son insertion dans l'image cinématographique, évolue ensuite en remontant une *scala naturale*. L'image numérique dans le cinéma reproduisit dans un premier temps des éléments puis des choses, puis des êtres dont les mouvements dans le plan furent de plus en plus complexes et autonomes. Ainsi est-on passé de l'élémentaire aux structures géométriques d'artefacts mécaniques puis à une organisation minérale animée : d'un mur de feu embrasant une planète, aux mouvements d'un chevalier de verre – dont les contours géométriques sont un alibi narratif pour dissimuler la pixellisation de l'image – en passant par des paysages en *fil de fer*, des vaisseaux et des chars de combats.

Lucas et Dykstra expérimentent la nouvelle technologie sur d'autres films toujours dans le genre de la science-fiction. Ce dernier s'empare de l'imagerie par fractales pour représenter la destruction d'une planète par l'animation *fire wall* dans *Star Trek II : la Colère de Kahn* (*Star Trek II : the Wrath of Khan*, Nicholas Meyer, 1982). De même en 1982, Lisberger et John Whitney Jr soutenus par l'entreprise *MAGI Synthavision* (*Mathematic Applications Group Incorporated*) sous-contrat avec *Buena Vista Visual Effects* produisent les effets spéciaux de *Tron* (Steven Lisberger, 1982) : la plupart des décors, les vaisseaux et surtout la fameuse course de motos.

Trois ans plus tard, le premier usage des effets spéciaux numériques hors d'une narration d'anticipation apparaît dans *Le Secret de la pyramide* (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson, 1985) où un chevalier s'extrait d'un vitrail pour menacer un prêtre. Il est conçu par John Lasseter pour *I.L.M.* On quitte le contexte technologique d'une narration futuriste pour une fiction appartenant à l'étrange durant un passé proche, la période victorienne. Il s'agit d'une hallucination du prêtre qui a été empoisonné. L'effet prend sens dans un récit dont l'action se déroule dans le passé, mais il n'est pas à proprement parler merveilleux quoiqu'il s'approche de plus en plus de cet univers – notamment par le choix du thème médiéval du chevalier particulièrement prisé par le genre de la *fantasy*.

L'incursion des effets numérique dans la *fantasy* commence un peu avant le choix de découpage périodique de notre corpus avec *Willow* (Ron Howard, 1988). Il s'agit d'un effet de *morphing* nous montrant, dans un plan simple de demi ensemble, les métamorphoses successives de la sorcière Fin Raziel (Patricia Hayes) sous diverses apparences animales jusqu'au recouvrement de son aspect originel. Nous pouvons considérer cet effet comme une figure de montage se substituant au fondu enchaîné

voire au montage *cut* de l'animation image par image. Il sera utilisé pour montrer le changement instantané de physionomie d'un être vivant (humain, animal ou végétal) en un autre vivant voire en un objet. Le *morphing* est encore une figure cinématographique de liaison entre deux éléments filmés en prise réelle, mais il tend à s'autonomiser annonçant l'étape suivante de l'évolution de la simulation numérique qui va de la structure minérale à l'organisme unicellulaire polymorphe. Ainsi peut-on concevoir la colonne d'eau mouvante d'*Abyss* (James Cameron, 1989) qui imite les visages de ses interlocuteurs comme étant une mise en abîme de la nouvelle configuration de montage qu'est le *morphing*. Celui-ci est, dans le film de Cameron, ambulante sans support réel originel, en voie d'autonomisation. Evocation de l'émancipation de la nouvelle image plus menaçante, trois ans plus tard, avec la flaque de mercure polymorphe de *Terminator 2 : Le Jugement dernier* (*Terminator 2 : Judgement Day*, James Cameron, 1992) conçue par les mêmes studios *Digital Domain*.

*I.L.M.* crée les premiers animaux de synthèse dans un long métrage de fiction avec les dinosaures de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) concevant un programme simulant la texture de l'épiderme des monstres en combinant les propriétés morphologiques des épidermes des pachydermes et des reptiles. Un pas de plus est franchi avec les poils des singes et des animaux de la savane de *Jumanji* (Joe Johnston, 1995) dont le mouvement à la fois complexe et global est fluidifié. Un an plus tard, le logiciel d'animation *CARI* permet de présenter des personnages en *rendering* complet – avec simulation des mouvements et textures de la peau et des muscles – comme le dragon qui donnera la réplique à Denis Quaid dans *Cœur de Dragon* (*Dragon Heart*, Rob Cohen, 1996).

Demeure la simulation du corps humain et plus particulièrement du visage. Grâce aux diverses techniques de *motion capture*, les simulations des mouvements du corps ont un rendu de plus en plus crédibles permettant à la production de faire des économies en budget cascade et les figurants. Sans aller jusqu'aux programmes de vie artificielle, il est possible de simuler le mouvement d'une foule en plan de grand ensemble en numérisant des mouvements d'un petit nombre d'individus qui feront chacun en boucle des séquences de mouvements différentes, puis en démultipliant ceux-ci dans l'image. Le rendu présentera alors une foule à la fois compacte et pourtant composée d'individus autonomes. Cela sera fait dans le film d'animation *Mulan* (Tony Bancroft, 1998) lors de la séquence de la charge des Mongols dans la montagne et celle

de la fête dans la Cité Interdite. Cette technologie sera perfectionnée et systématiquement utilisée par Richard Taylor et les *Studios Weta* dans les scènes de batailles de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson grâce au programme *Logical Massive*.

Dans les années 1990, c'est d'abord l'ombre du corps qui est simulée, celle de Peter Pan dans *Hook ou la Revanche du Capitaine Crochet* (*Hook*, Steven Spielberg, 1991). Puis le premier cascadeur virtuel conçu par Kleiser Walczak de *Cinergy* apparaît dans *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995), mais il s'insère dans des plans d'ensemble ou de demi ensemble. Le premier long-métrage en image de synthèse 3D est conçu par *Pixar*, *Toy Story* (John Lasseter, 1994). Si ce film use de toutes les échelles de plan possibles pour montrer ses prouesses infographiques, et reproduire la syntaxe de l'image cinématographique, le graphisme simule encore les dessins de l'animation traditionnelle, n'ayant pas de visée réaliste. Les héros y sont les jouets et les êtres humains, comme l'effroyable Sid ou l'adorable Andy, ressemblent donc davantage à des dessins.

Chez les américains, depuis les années 1990 *Pixar* et *Dreamworks* sont en concurrence sur le marché du film d'animation numérique « *simili cartoon* » et à destination d'un large public. Elles investissent assez peu dans l'animation 3D réaliste, c'est-à-dire simulant directement les mouvements des corps et surtout des visages d'acteurs et non des dessins. L'initiative est japonaise, elle vient du monde du jeu vidéo et de la firme *Square Soft* avec *Final Fantasy : Les Créatures de l'Esprit* (*Final Fantasy : The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, 2001) qui est le premier film d'animation numérique réaliste. Les personnages sont des avatars numériques d'acteurs tournant sur fonds bleus avec combinaisons et balles de ping-pong et filmés simultanément par 16 caméras. L'échec en salle, mais non en DVD, la lourdeur de l'équipement et le rendu trop automatisé et peu expressif des visages expliquent sans doute la réticence des maisons de production spécialisées dans l'animation 3D à réaliser ce type de film et à laisser la technologie se perfectionner dans le domaine des jeux vidéos avant de réitérer l'expérience. Néanmoins, notons l'exception du réalisateur Robert Zemeckis qui a financé les innovations dans cette technologie en créant, dès 1997, *ImageMovers Digital* pour les besoins de trois films *Le Pôle Express* (*The Polar Express*, 2004), *La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2007) et *Le Drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*, 2009). Ce qui lui vaudra d'être rachetée par *Disney* en 2009 pour être mieux fermée l'année suivante.

Le premier clone virtuel d'un personnage dans une scène d'action est celui de la mutante polymorphe Mystique (Rebecca Romijn) dans *X-Men* (Brian Singer, 2000). Ce sont des séquences où l'imagerie numérique est combinée avec des prises de vue réelles d'une séquence de combat plus traditionnelle. Deux ans plus tard, pour les besoins de *Spiderman* (Sam Raimi, 2002), la production fait appel à John Dykstra afin de matérialiser les pérégrinations du corps du super-héros (Tobey Maguire) dans les airs des artères ensoleillées d'un New York qui est lui-même un décor virtuel que l'on peut explorer par de longs mouvements de caméra – travellings et panoramiques. Dans ces deux films les corps animés simulés sont costumés ou maquillés afin de ne pas ressembler à des êtres humains, ils n'ont pas de visage visible en gros plan sinon masqués.

Il semble que jusqu'à présent que la limite de la simulation infographique de l'humain réside dans celle du visage et du regard<sup>321</sup>. À cet égard il serait intéressant de procéder à une étude sociologique et économique comparant les variations des succès commerciaux et des taux de fréquentation de jeux vidéos de vie artificielle avec avatars selon qu'ils ressemblent plus ou moins aux joueurs. Nous faisons l'hypothèse (d'après ce que nous avons dit précédemment à propos de la *catharsis*) que la reproduction numérique parfaite du joueur, et dans le contexte du cinéma, de l'acteur, aurait l'effet inverse à celui attendu par une situation de jeu ou de réception d'un spectacle car alors l'exactitude véridique se substituerait à la vraisemblance imaginaire.

Les visages reproduits avec le plus de réalisme le sont, jusqu'à présent, par *cyberscan* des visages d'acteurs disposés en postproduction sur les masques procéduraux de doublures. C'est une adaptation numérique du *travelling matte* et des extensions de maquillages par l'usage de cellules photosensibles disposées sur les points des traits expressifs du visage d'un acteur comme dans les derniers films de Zemeckis. Il existe certes des essais de conception d'acteurs complètement virtuels issus d'une combinaison des traits et des physionomies de divers modèles préexistants, mais – contrairement à l'Hélène de Zeuxis parfaite synthèse des caractères des filles de Crotone – le supplément de vie issue de la quasi-ipséité du personnage produit fait encore défaut

---

<sup>321</sup> Cette limite (actuelle) du *Visage* est liée à celle de l'image comme *trace* et non simplement comme signe. Sans entrer plus amplement dans des considérations métaphysiques voire dans des controverses théologiques, nous avons évoqué précédemment la notion de trace chez Lévinas, or ce dernier se livre à une telle analyse dans la perspective d'une étude de l'épiphanie du visage d'autrui comme origine et fondement de toute activité sémantique.



à ces êtres artificiels. D'où le recours à des acteurs réels en prise directe, à une compilation de traits physiologiques distinctifs inspirée des techniques de la biométrie et à une schématisation des traits par les arts plus traditionnels du dessin.

En dépit de la collaboration des plus importants studios d'effets spéciaux de l'industrie audiovisuelle à savoir *Weta Digital* et *ILM*, le film *Avatar* (James Cameron, 2009) n'a pas pu faire l'économie du recours à l'usage de masques procéduraux sur des acteurs réels et des traits animaux de panthères pour déformer leurs compositions afin d'en faire des extraterrestres. Paradoxalement sans cette approximation archaïque – tant du point de vue de l'être représenté que de la technique utilisée – sans doute les *Na'vi* n'eussent-ils pas été crédibles ! De surcroît, aux vues de ce que nous avons dit à la suite de Debray à propos de l'archaïsme post-moderne de la nouvelle image, et de la réponse néotraditionnaliste du cinéma, il est assez intéressant de s'apercevoir que le plus gros succès du *box office* de l'histoire du cinéma, et dont les effets spéciaux sont les plus avancés jusqu'à présent, traite d'un retour aux origines traditionnelles de la culture. Ce qui tend à montrer que la nouvelle technologie n'a pas simplement permis une extension de l'imaginaire cinématographique, elle s'en est servi pour générer son propre univers audiovisuel d'information et de communication jusqu'à absorber celui qui lui servait de tuteur.

#### d- ... et l'exploitation par le numérique de l'industrie cinématographique

##### §1 : L'hégémonie des grands groupes multimédias

D'un point de vue strictement économique, notons que dans les années 1980-1990, la plupart des *majors* de l'industrie cinématographique américaine ont été rachetées par ou ont fusionnées avec de grands groupes médiatiques télévisuels et de l'industrie de l'appareillage informatique, téléphonique et audiovisuel en général. En 2002, sept de ces *majors* (*Twentieth Century Fox*, *MGM*, *Time Warner*, *Sony Pictures Entertainment*, *Vivendi Universal*, *Paramount Pictures* et *The Walt Disney Company*) créent le *DCI* (*Digital Cinema Initiatives*) : une institution qui réglementera la transition de l'industrie cinématographique à l'ère numérique en définissant notamment une norme de formats de fichiers utilisés pour encoder les films ou *DCP* (*Digital Cinema Package*).

Dès 1985, la restructuration de l'industrie cinématographique est jouée avec la prise de pouvoir de la vidéo et de la télévision sur les regards et l'imaginaire mondial. La *News Corporation* de Rupert Murdoch rachète la *Twentieth Century Fox*. En 1986, la *TBS* de Ted Turner rachète la *MGM* qui est vendue à *Pathé* en 1990, puis au *Crédit Lyonnais* en 1993 et enfin à la *Sony Pictures Entertainment* en 2009. En 1989, la *Warner* et *Times Inc.* fusionnent en *Time Warner*. La même année *Sony* rachète *Columbia* pour l'intégrer à la *Sony Pictures Entertainment*. En 2000 *Time Warner* crée la société de service internet *AOL* dont elle se dessaisira en 2008. En 1990, *Matsushita Electric* rachète la *Universal* pour la revendre à *USA Network* en 1998, puis à *Vivendi* en 2000, puis à *General Electric* en 2004 pour former *NBC Universal*. En 1993 la *Viacom* (*CBS*, *MTV*) rachète la *Paramount* et s'affilie un studio spécialisé dans les films d'animation numérique, *Dreamworks*. Dans les années 1980, *The Walt Disney Company* crée une filiale *Walt Disney Television*, en 1995 elle rachète le bouquet de chaînes d'*ABC* et en 2006, elle rachète *Pixar Animation Studios* (propriété d'*Apple*) qui, en retour, phagocyttera la société mère.

En France, l'originalité du mode de financement rendu possible par le *CNC* n'a pas empêché les sociétés multimédias de s'intéresser à la production et à la distribution cinématographique. Ainsi *Vivendi* après avoir racheté *Canal +* en 1999 s'octroie sa filiale de production et de distribution, *StudioCanal*, et la fusionne avec *Pathé* la même année. *Gaumont* garde une relative autonomie la majorité de son capital étant détenu par *CinéPar*, le groupe *Bolloré* en détenant une part minime, mais la société de production et de distribution de films a dû diversifier son activité en s'ouvrant au média informatique dès 1995, en créant *Gaumont Multimédia* qui conçoit des logiciels et des jeux vidéos.

Notons d'une part que cette mutation n'est pas terminée et que les bouleversements de l'économie mondiale causés par l'*internet 2.0*, au début des années 2000, ont donné naissance à de nouvelles compagnies de télécommunication numérique comme *Google*, *Amazon*, *Facebook* et autres grands fournisseurs d'accès à internet et distributeurs de programmes télévisés numériques.

D'autre part les entreprises multimédias susmentionnées produisent des équipements audiovisuels numériques, des appareils de tournage (*Digital Betacam*, *DVC* et *mini DV* ...) et de projection (la *DCI* prenant comme standard les appareils de *Texas Instrument* et *Sony*). Le tournage avec caméra numérique *HD* et la projection numérique permettent d'éviter l'étape dite de *digital intermédiaire*, et la perte de données et de définition occasionnées par la numérisation des *rushes* argentiques au moyen d'un

télécinéma, la compression des images numériques puis leur reconversion en argentique. Mais ils impliquent de nouvelles conditions de tournage et un renouvellement de l'équipement des salles, renouvellement que nombre d'exploitants indépendants n'est pas prêt à accepter aux vues de la fulgurante obsolescence de l'appareillage informatique. *Vidocq* (Pitof, 2001) est le premier film à être intégralement tourné avec une caméra numérique, toutefois, à défaut d'une projection numérique qui n'eût lieu que dans un nombre extrêmement restreint de salles, sont apparus les premiers défauts de l'image cinématographique hybride : l'impression de saturation des couleurs et d'absence de profondeur de champ. Les premières projections numériques dans les salles apparaissent avec la seconde trilogie *Star Wars*, Lucas ayant volontairement limité le nombre de copies argentiques afin de favoriser son propre circuit de salles. Ainsi *La Revanche des Sith* (*Revenge of the Sith*, 2005) n'existait-il quasiment qu'en version *DCP*, ce qui contraignit une large part des multiplexes à se rééquiper. D'autant plus que la nouvelle technologie a vu le retour en 2003, du cinéma en relief avec *Spy Kid 3 : Mission 3D* (*Spy Kid 3-D : Game Over*, Robert Rodriguez) imposant le recours à des projecteurs nouvelles générations et à des écrans spéciaux.

Signalons également que les grands groupes multimédias qui ont intégré l'industrie cinématographique comme l'un de leur secteur particulier de services sont actionnaires d'entreprises de conception de jeux vidéos dont la croissance en matière de production comme de diffusion n'a cessé durant ces vingt dernières années grâce à la multiplication des ventes de micro-ordinateurs, ordinateurs portables, consoles de salon et, depuis ces six dernières années, des *smartphones*.

## §2 : L'influence des jeux vidéos

Or de nombreux jeux vidéos deviennent des produits dérivés de la production d'un film adaptant les scénarii selon divers *gameplay*. La création des jeux vidéo s'inspire des techniques en vigueur dans les productions du cinéma d'animation traditionnel, puis du cinéma numérique qui tend à le remplacer. Les images numériques des jeux vidéo imitent l'imagerie cinématographique dans des scènes cinématiques et dans les *machiminas*. L'emploi au cinéma en prise réelle de cette imagerie se concentre dans l'industrie des effets spéciaux au service d'un récit cinématographique. Cependant rapidement, un échange réciproque s'est établi entre les deux médias. Les trames

narratives des jeux vidéos et, surtout, les genres de jeux et les différents types de *gameplay*, ont contaminé à leur tour des produits cinématographiques, soit directement, avec des adaptations cinématographiques de jeux, soit indirectement, mais plus profondément comme nous le verrons dans la partie suivante, dans le choix des thèmes, leur traitement et les modes de réception des films. Ainsi seront réalisés les films *Super Mario Bros.* (Rocky Morton, 1992), *Street Fighter* (Steven de Souza, 1994), *Mortal Kombat* (Paul Anderson, 1995), *Mortal Kombat, Destruction Finale (Mortal Kombat, Annihilation*, John Leonetti, 1997), *Wing Commander* (Chris Robert, 1999), *Final Fantasy, les Ombres de l'esprit* (Hironobu Sakaguchi, 2001), *Lara Croft : Tomb Raider* (Simon West, 2001) *Resident Evil* (Paul Anderson, 2002), *Lara Croft : Tomb Raider, le Berceau de la vie (The Cradle of Life*, 2003), *Resident Evil : Apocalypse* (Alexander Witt, 2004), *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), *Hitman* (Xavier Gens, 2007), *Resident Evil : Extinction* (Russell Mulcahy, 2007), *Prince of Persia : Les Sables du Temps (Prince of Persia : the Sand of time*, Mike Newell, 2010).

Toutefois les jeux vidéos ne sont pas les seuls produits ludiques à faire l'objet d'adaptations narratives cinématographiques, la série *Pirates des Caraïbes* (Gore Verbinski, 2003, 2006, 2007) et *Le Manoir hanté et les 999 fantômes (The Haunted Mansion*, Rob Minkoff, 2004) sont des récits dérivés d'attractions des parcs *Disney* et l'un des premiers films de *fantasy* de notre corpus est l'adaptation du premiers des jeux de rôle de plateau, *Donjons et dragons*. Comme nous l'avons déjà vu en reprenant les termes de Tom Gunning, les jeux vidéo et, plus globalement, la nouvelle image, ont eu comme effet un retour au cinéma primitif, le cinéma d'*entertainment* dont la fonction est de produire des effets de présence et de susciter des expériences immersives chez les spectateurs. La hausse de fréquentation et de construction des salles *IMAX* (voire *IMAX 3D*), depuis 2006, confirme la thèse du chercheur au *MIT*. La conséquence de ce phénomène régressif est, sinon une altération, du moins une modification du statut filmique d'œuvre d'art acquis au cours du XX<sup>ème</sup> siècle. Modification qui se manifeste à travers un certain raidissement formel de la trame du récit dans le genre de la *fantasy* qui est assez consensuelle et facilement reproductible.

Plus profondément, ce n'est pas simplement l'économie et le thème des récits cinématographiques qui sont transformés par cette interaction avec le numérique, mais également leur dimension syntaxique et verbale. L'imaginaire cinématographique est

modifié par cette certains mouvements d'images, angles de prise de vue. Des nouvelles fictions cinématographiques sont conçues pour renvoyer à des expériences spectatoriennes analogues à celles d'un jeu vidéo. Nous pouvons déjà prendre comme exemple la course de modules dans *Star Wars Episode I : La Menace fantôme* (George Lucas, 1999) traitée spécialement par Andrew Marton et qui se présente comme une simulation en vue subjective de course automobile. De même en va-t-il pour la figure récurrente du *flux organisé* dans les scènes de batailles épiques la trilogie du *Seigneur des anneaux* (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003) – consistant dans des plans séquences en travellings de survol en plongée et en plan de très grand ensemble qui passent au plan moyen comme pour saisir et opposer la dimension individuelle et collective de l'action dans une commune identité dynamique et simple aux parties individuées – imite le *gameplay* des jeux vidéo de stratégie en temps réel et *MMRPG*.

§3 : L'exemple de Prince of Persia : les Sables du Temps (Prince of Persia : the Sand of Time, Mike Newell, 2010)

Sans doute l'exemple le plus éloquent de ce rapport d'emprunt du jeu vidéo au cinéma et de « retour à l'envoyeur », est-il celui de *Prince of Persia, les Sables du Temps* (*Prince of Persia : the Sand of Time*, Mike Newell, 2010). Ce film est l'adaptation d'une trilogie de jeux vidéos conçus par Ubisoft – *Prince of Persia : les Sables du Temps* (2003) ; *Prince of Persia : l'Âme du Guerrier* (2004) ; *Prince of Persia : les Deux Royaumes* (2005) – et d'un conte perse du XV<sup>ème</sup> siècle inspiré des *1001 Nuits, Les Aventures des trois princes de Serendip*. L'œuvre s'inspire un peu de l'univers cinématographique des *Arabian Nights*, où les *Djinns* et les Génies font advenir des événements surnaturels aux héros vainqueurs pour peu qu'ils se montrent humbles de cœur comme Douglas Fairbanks dans *Le Voleur de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, Raoul Walsh, 1924), Sabu dans la version britannique (*The Thief of Bagdad*, Michael Powell, 1940), Steeve Reeves dans la version italienne (*Il Ladro di Bagdad*, Arthur Lubin, 1960). Mais elle entre surtout en résonance avec l'univers vidéo-ludique des *1001 Nuits*.

*Prince of Persia* est un jeu d'action et de plate-forme dans lequel le joueur fait se mouvoir dans un espace quadridimensionnel le corps du Prince. L'espace présenté est pré-réfléchi, il est *vécu* – pour reprendre la terminologie de l'éthologue Jacob Von

Uexküll – il est à la fois actif, tactile et visuel<sup>322</sup>. Il présente généralement un entourage qui constitue une situation problématique et que l'action du joueur doit résoudre sur le modèle d'un rapport de serrure à clé – ainsi est-il censé explorer son environnement, pour trouver des objets ou diverses parties de mécanismes. Toutefois, après un moment de cinématique à chaque début de séquence interactive, à chaque commencement d'un niveau, nous sont présentés – selon des codes visuels empruntés au langage cinématographique – par des *travellings* filés et accélérés à travers le nouvel environnement, les indices du problème que constitue la situation. Ce sont divers éléments du champ qui sont pris en ralenti et en gros plan afin d'attirer l'attention du joueur s'il souhaite progresser.

Or de telles configurations visuelles et sonores, empruntés au cinéma par l'image numérique, se retrouvent réempruntés dans le film de Mike Newell. Lorsque le Prince Dastan (Jake Gyllenhaal) attaque par surprise la cité d'Alamut, il se trouve sur les remparts de l'aile Sud de la forteresse, une série de *travellings* filés nous montrent des raccords regards du héros – voire des raccords corps puisque l'espace montré est aussi bien actif que tactile – de l'armée se dirigeant vers l'antichambre de l'enceinte Sud, du mécanisme d'ouverture et de fermeture de l'entrée de ladite enceinte sur une tourelle en face et de la cuve d'huile bouillante qui se trouve au-dessus de l'entrée. La liaison par le regard de ces divers éléments s'accompagne immédiatement d'une liaison motrice par le corps du Prince : par un jeu de sauts contre les parois de l'enceinte le héros déclenche le mécanisme de fermeture de la porte, et, tout en tuant ses ennemis, se hisse à l'étage supérieur pour déverser la cuve sur l'armée bloquée dans l'antichambre. Ce même type de configuration se retrouvera par la suite dans la séquence de la course d'autruches, lorsque le Prince et la Princesse (Gemma Aterton) échappent aux brigands.

La prise en compte par le cinéma des configurations audiovisuelles vidéo-ludiques recréant des perceptions beaucoup plus tactiles et kinesthésiques que visuelles, dans le cours de la narration s'associent ici à l'histoire des trois princes, précédemment évoquée, et permet de les intégrer dans une trame beaucoup plus traditionnelle, linéaire, et énoncée par un narrateur omniscient.

On pourra regretter la frilosité du réalisateur, des concepteurs des effets spéciaux et des scénaristes s'agissant de l'intégration de l'une des originalités du *game play* offert par le jeu qui n'est que faiblement exploitée dans le film en dépit de sa portée

---

<sup>322</sup> Cf. Jacob Von Uexküll, *Mondes Animaux et Monde Humain*, Editions Pocket, 2004, p. 28-37.

cinématographique. En effet, nous disions que le jeu *Prince of Persia* permet au joueur d'explorer l'espace de la fiction, mais il permet également d'en moduler le temps. En cas de « mort » imminente, d'erreur de l'avatar ou par pur caprice ludique le joueur possédant les fameux « *sables du temps* », peut faire revenir en arrière le corps virtuel du Prince afin de corriger ses maladresses – comme s'il procédait à un retour rapide en projetant la séquence ratée à l'envers afin d'obtenir une meilleure prise. De même il a la possibilité de ralentir le temps, c'est-à-dire l'ensemble des mouvements de son environnement tout en conservant son propre rythme d'action. Ces remontées dans le temps rendues possibles par la Dague d'Alamut font l'objet de quatre séquences dans le film : lorsque la Princesse tente de le tuer à deux reprises ; lorsque les Assassins attaquent le campement ; lorsque Prince Tus (Richard Coyle) utilise la Dague après le suicide de Dastan ; lorsque celui-ci se bat dans les sables avec le Vizir (Ben Kingsley). Pourtant Newell n'en profite pas pour présenter une mise en abîme des divers rapports au temps conditionnant l'image cinématographique et l'image numérique dans ces séquences. Comme s'il était pris dans l'urgence de la réactivité ludique, il parvient avec peine à réintégrer du différé en imitant les configurations du jeu, en traduisant la distance entre le temps du joueur et celui du personnage – supposée par l'emploi du sable dans la régression et dans le ralenti – par un effet de *travelling matte* numérique présentant un dédoublement du corps de l'utilisateur de la dague dans l'image. Quand celui-ci déclenche l'objet magique deux corps sont visibles : un corps tel que le présente les moyens cinématographiques qui remonte le temps sous les yeux de son double qui est un négatif numérique, fait d'ombre et de sable d'or, contemplant ce qui aurait pu se passer avant de réintégrer le corps cinéma pour revivre le présent.

Gageons que la suite, si elle s'inspire réellement des jeux vidéos, complexifiera cette figure du dédoublement et du retour en arrière puisque l'adversaire du Prince y devient une figure du Destin, le *Dahaka*, le Temps perdu lui-même, c'est-à-dire les morts que la mise en suspens par les Sables du cours quotidien des choses, tel le temps des récits, lui a permis d'éviter. Temps qu'il ne peut jamais affronter directement et devant lequel il ne sait que fuir...

## II- Mutations de la composition et de l'exposition de l'image cinématographique hybride

Le rapport dialectique qu'entretiennent cinéma et numérique a eu pour première conséquence une soumission de cette dernière image aux régimes audiovisuels – cinématographiques et, dans une certaine mesure, télévisuels – qui le précédaient. Employée spécifiquement comme instrument à produire des effets spéciaux, l'image numérique s'est d'abord pliée au mode d'énonciation et de réception cinématographique, étant généralement reléguée à la phase de post-production – ou étape *digital intermédiaire*. Les innovations technologiques ayant considérablement accru la qualité audiovisuelle et la diffusion de l'image numérique, rapidement le rapport avec l'image cinématographique s'est renversé. Le rééquipement en matière d'instruments de tournage, avec l'arrivée des caméras *HD* et d'appareils de projection numériques, ont fait sortir l'image numérique des laboratoires et promettent, à long terme, sinon l'abandon de l'argentique pour des raisons économiques, pour le moins une hybridation forcée avec l'image informatique.

Cette hybridation est inévitable si l'on considère que le cinéma n'est pas seulement un support matériel, mais qu'il est également un type de langage se référant à un vécu extérieur, une *trace*, que transforme l'imaginaire poétique du récit cinématographique sans jamais totalement l'effacer. Autrement, il est à prévoir que le sort du cinéma sera celui de l'argentique comme celui de la peinture après l'apparition du cinéma : les petites morts de l'avant-garde et du musée. Dans cette partie nous nous attacherons donc à examiner ce en quoi les transformations de l'équipement ont une incidence sur les modes de composition et de réception des images cinématographiques.



# 1- Mutation du processus de composition du récit : le copier/coller et l'interactivité

L'art numérique nous paraît remettre en cause le statut de l'auteur d'un film sur deux points complémentaires : d'une part du point de vue de l'originalité du geste créatif et d'autre part du point de vue de l'autorité du réalisateur.

## a- L'art du palimpseste : le syndrome de Frankenstein

Comme nous l'avons dégagé précédemment l'une des caractéristiques essentielle de l'image numérique est son potentiel de simulation. Celle-ci a une propension à *répéter* sans précédent à tel point qu'elle tend à faire disparaître le caractère transitif de la répétition (répéter quelque chose) pour se substituer complètement à ce qu'elle répète. Nous pourrions d'ailleurs légitimement nous demander si cet hypermédia est encore un média. Ce qui n'est pas le cas de l'image cinématographique, qui, en dépit de son mode de production industriel, et, en partie, grâce à sa nature de phénomène chimique et optique, demeure un média iconique de l'ordre de la *trace*<sup>323</sup>. Cet effet de perte de la trace est renforcé par le fait que l'image numérique – comme l'image analogique avant elle avec le *direct live* – peut se réaliser et se saisir dans la simultanéité prétendument vive. En revanche, l'image argentique est toujours appréhendée en supposant un différé entre les temps de la prise, du récit du film et le temps de la projection. Pour reprendre les catégories sémiotiques de Peirce, le numérique étant purement symbolique, il rend obsolète la frontière artistique traditionnelle entre l'original et la copie.

L'image informatique consiste en une série de 1 et de 0, ce qui implique, non seulement, qu'elle ne représente rien de déterminé, mais encore qu'elle ne représente rien du tout par elle-même. Comme l'écrivait déjà Russell au début du siècle dernier : « *Les mathématiques sont une science où l'on ne sait pas de quoi on parle, ni si ce que l'on dit est vrai.* »<sup>324</sup>. Le langage binaire encodant les images ne renvoie qu'à la consistance de

---

<sup>323</sup> Cf. *Supra* p. 292-295; p. 324-327 ; p. 347-352.

<sup>324</sup> Cf. Bertrand Russell et Alfred N. Whitehead, *Principia Mathematica*, Cambridge University Press, 1927.

son algorithme. Au mieux imite-t-il d'autres moyens d'expression préexistant dont il reproduit les effets de présence. Mais de surcroît, il occulte toute référence ontologique à ce qu'il représente. Dans un langage platonicien, nous pourrions avancer que l'image numérique est un « *simulacre* » pour qui la question de l'origine est moins importante que celle du rendu et qui ne représente qu'elle-même<sup>325</sup>. Debray va même plus loin encore en affirmant que le terme de simulacre est impropre car le rapport ontologique de l'image au réel se trouve renversé avec le numérique, bouleversement qu'il nomme le *visuel* et que nous examinerons plus amplement par après<sup>326</sup>.

« Le « re » de re-présentation saute, au point d'aboutissement de la longue métamorphose où les choses déjà apparaissaient de plus en plus comme les pâles copies des images. »<sup>327</sup>

À supposer que la création artistique se distingue d'une simple production technique par l'originalité de l'acte qui génère une œuvre unique, nous serions tenté de voir dans l'avènement du numérique, la « *mort de l'art* ». Celui-ci apparaît sans énonciateur identifiable, sans matière d'expression et comme forme purement mathématique.

Néanmoins, nous avons déjà montré que l'originalité de la création artistique n'est pas à comprendre comme la création *ex nihilo* d'un chef-d'œuvre absolu par l'intuition fulgurante d'un génie inspiré qui maîtriserait toutes les conditions de sa genèse – fable, musique, élocution, pensées, caractères, mise en scène pour toute narration selon Aristote. Une telle vision de l'artiste dans la forteresse de sa solitude, monade libre et inaliénable suscitant sa création hors de toute situation historique et géographique, est, sinon fautive, au moins partielle et abstraite<sup>328</sup>. Elle oblitère complètement le caractère transtextuel et dialogique de cette dernière, rendant inconcevable l'existence d'un art populaire comme le conte – aussi bien ceux de la tradition orale que ceux de la tradition écrite. Le créateur de récit hérite d'un contexte

---

<sup>325</sup> Sur l'image comme dégradation ontologique : cf. Platon, *La République*, Livre X, Editions Folio, 2000 ; sur les techniques d'illusion des arts visuel : cf. Platon, *Le Sophiste*, Editions Flammarion, 2006.

<sup>326</sup> Cf. *Infra* p. 393-399.

<sup>327</sup> Cf. Debray, *Vie et Mort de l'image*, *op. cit.* p. 387.

<sup>328</sup> Vision romantique s'il en est et inspirée par la fameuse sentence de Goethe : « *Je rentre en moi-même et j'y trouve tout un univers.* » prononcé par Werther dans *Les Souffrances du Jeune Werther* que l'on peut paradoxalement considérer valable pour les œuvres d'art moderne. Celles-ci reposent sur la liberté et l'expérimentation du geste s'opposant à l'uniformité des produits culturels de masse. Mais le problème de cette « tradition de la nouveauté » est qu'elle produit des œuvres éphémères par un geste totalement disqualifié de peur d'être assimilée à une technique d'agrément qui ne donne aucun critère positif d'appréciation. Aussi est-elle livrée aux élections arbitraires du marché de l'art.

narratif culturel qu'il va travailler en l'analysant afin de le répéter tout en le modifiant pour l'adapter au contexte actuel de l'énonciation de celui-ci. Pour cette raison, à la suite de Ricœur, nous avons affirmé que cette originalité individuelle est le fruit d'une tension à quatre termes. D'une part l'œuvre comme type d'un genre est le fruit d'une tension entre la sédimentation et de l'innovation d'une tradition culturelle. D'autre part, le récit dans son unité singulière est le fruit de la tension entre la discordance et la concordance des diverses péripéties en une action totale ordonnée<sup>329</sup>.

En première partie, nous mîmes en lumière, le faible degré d'individuation des contes dont il n'existe au mieux que des versions, sachant que le conteur fait avant tout œuvre de répétition d'une structure narrative paradigmatique déjà-là en vue d'une transmission où l'altération sera minimale. Identiquement, les films dits « *de genre* » voire *populaires*, comme ceux de notre corpus, sont davantage sujets au *remake*. Or nous comparons les diverses versions les unes par rapport aux autres en supposant l'existence d'un récit archétypal commun faisant ressortir leurs différences particulières. Ce qui n'est pas le cas de films où l'accent est mis sur l'innovation, qui semblent surtout porter la marque de leur auteur. Par exemple, autant il est évident que l'on peut parler des versions de Donner, de Singer ou de Snyder de *Superman*, autant il est plus compliqué, mais pas impossible au demeurant, de parler de la version de Welles de *Citizen Kane* tant l'œuvre semble indissociable de son auteur.

Si tant est que l'inspiration soit une étape de la création artistique celle-ci ne procède pas simplement de la contemplation de la nature en sa manifestation spontanée – ou des actions et de la société dans le cas du récit. Même si elle ne s'y réduit pas, la création artistique passe nécessairement par la médiation – sémantique et symbolique – d'un regard commun et anonyme que la culture à laquelle appartient l'artiste porte sur la nature, l'action et la société. Ainsi l'œuvre se positionnera-t-elle dans une histoire de l'art dans laquelle elle obtiendra une signification supplémentaire par analogie avec d'autres productions esthétiques. Cette médiation peut prendre un tour plus ou moins personnel lorsque l'œuvre entre en dialogue avec celle d'autres auteurs de manière plus ou moins explicite. Ce qui put amener à conjecturer que l'œuvre ne parlait finalement que par, pour et à d'autres œuvres.

Comme l'affirmait Tim Burton dans un entretien avec Bill Krohn, afin de caractériser son travail de réalisateur, il s'agit d'une activité comparable à celle du Dr

---

<sup>329</sup> Cf. *Supra* p. 51-57.

Frankenstein. « *Faire un film revient toujours un peu à concocter un bouillon de sorcière. Il est vrai que quand on travaille, on y met la même passion, la même folie que le Docteur Frankenstein. (...) On combine toutes sortes d'éléments bizarres sans trop savoir ce que ça donnera au bout du compte.* »<sup>330</sup> L'activité du réalisateur est semblable à celle du savant fou qui dispose de divers cadavres, les découpe, les remonte pour faire un organisme particulier et nouveau, et lui redonne la vie en un éclair.

Au-delà de l'analogie évidente que l'on peut faire avec les opérations spécifiques à la fabrication d'un film (scénario, tournage, *final cut* et surtout montage), cette comparaison peut valoir également pour l'activité artistique en général et particulièrement pour l'art numérique. En effet, nous pouvons considérer que celui-ci cultive une esthétique de la compil de titres et du mixage de *samples*. L'acte créateur post-moderne et numérique est le « *couper/coller* » qui consiste :

- D'une part, en la connotation, la citation, le commentaire ou tout simplement la répétition textuelle.
- D'autre part, en le réagencement hypertextuel d'images et de sons, d'éléments sémiotiques (voire sémantiques), déjà existants pour faire émerger un nouveau sens en vue de la transmission de l'ancien.

Le nouveau texte et la nouvelle signification, tout à la fois, cache et manifeste les anciens textes et significations. Il se construit dans la distance du texte qu'il recouvre. Au-delà d'un simple effet pastiche comique et parodique, il est intéressant de constater que l'expression d'une œuvre antérieure, en devenant matière d'expression d'une œuvre en « *copier/coller* », conserve, cependant, une partie de sa signification originale. L'intelligibilité de l'image numérique tient du palimpseste en tant que recyclage plus ou moins accidentel de significations anciennes : « *En ce sens, la condition de l'œuvre, il faudrait la chercher plutôt du côté du DJ, même si celui-ci ne travaille pas spécifiquement en numérique. Ce qui nous importe ici, c'est le fait que « l'œuvre nouvelle », celle qui se produit en temps réel devant un public (même si elle peut être enregistrée), s'inscrit fondamentalement dans la lecture et l'interprétation d'une œuvre antérieure.* »<sup>331</sup>

On peut nous objecter que cette tendance n'est pas propre au média numérique, nous la retrouvons tout autant dans les films des années 1990 et 2000 – et

---

<sup>330</sup> Cf. Tim Burton et Bill Krohn, *15 ans de Cinéma Américain*, Editions Cahiers du Cinéma, 1995, p. 227.

<sup>331</sup> Cf. Edmond Couchot et Norbert Hillaire in *L'Art Numérique*, *op. cit.*, p. 217.

spécifiquement dans le *cinéma de genre*. La mise en abîme de l'action doublée de citations, d'hommages et d'emprunts à des films de l'histoire du cinéma est particulièrement prisée par les cinéastes contemporains (Jackson, Adamson, Verbinski, Tarantino, Rodriguez, Favreau, Del Toro, Abrams, Snyder...) nés dans les années 1960-1970 avec l'acmé de la télévision, la naissance de l'imagerie informatique et la fin du déclin du cinéma. Mais cela valait également pour la génération antérieure, celle des *movies brats* (Spielberg, Lucas, Cameron, Dante, Zemeckis, Peter et Ethan Coen, Burton...), qui souhaitaient réconcilier les films populaires à gros budget avec une certaine culture cinéphilique américaine classique et européenne post-classique – la Nouvelle Vague française, le Néoréalisme italien, la série B anglaise ou américaine.

Néanmoins, une différence notable advient avec le numérique. Celui-ci produit une impression d'immédiateté qui naît de l'extrême rétrécissement de la distance entre l'opération de découpage des membres d'œuvres déjà-là, celle de montage en une œuvre nouvelle, et la réception. À l'opposé, le cinéma demeure *un média du différé* et de la distance entre l'émetteur, le film et son récepteur. Le présent de l'un diffère de ceux des deux autres, et ne sont pas quasi-simultanés comme c'est le cas pour l'imagerie numérique. La diminution ou non de cette distance est également liée aux conditions de projection des deux médias comme nous le verrons par la suite<sup>332</sup>.

Cette simultanéité a, d'une part, pour conséquence la fin d'un rapport unilatéral et vertical entre l'auteur et le spectateur dans les œuvres numériques, surtout dans les œuvres en réseaux où la réaction devient part composante de l'image mise en ligne. Et, d'autre part, la simultanéité suscite un acte de composition qui n'est jamais achevé, elle contribue à la promotion du *work in progress*. La restauration numérique n'est donc pas un acte technique annexe servant à conserver les données visuelles, musicales et sonores d'un film de la corruptibilité de sa matière d'expression argentique. Elle a une valeur esthétique car elle anticipe les données imitées dans un présent en perpétuelle élaboration. Elle acquiert le statut d'opération configurante au même titre que l'écriture du scénario, la prise de vue et le montage parce qu'elle rend possible des ajouts de séquences, censément prévues et pensées par l'émetteur, mais maintenues dans un blassant non-dit par l'indigence et la finitude des moyens d'expression. Avec l'ambition de résorber les non-dits, la restauration-greffe tend à annuler le caractère historique et événementiel d'un film, de le réactualiser comme n'importe quelle page *web*. Si la

---

<sup>332</sup> Cf. *Infra* p. 385-399.

multiplication des écrans, éditions *DVD*, *BluRay* et des divers modes de diffusion en réseau – *peer-to-peer* par téléchargement, ou en *streaming* – où se multiplient les *fakes* et les *fans versions*, rendent la notion de *director's cut* assez problématique pour une œuvre filmique, que dire lorsque la production ou le réalisateur lui-même monte et remonte constamment celle-ci pour endiguer l'obsolescence inévitable de ses effets ? Loin de gagner l'infini de ce que l'on pourrait nommer, avec Umberto Eco, une *œuvre ouverte*, l'image numérique est un labeur indéfini, comme nous le verrons par après.

Cet art du palimpseste rendu possible par l'usage du numérique est probant dans la seconde trilogie *Star Wars*. La structure de celle-ci – ses temps d'énoncé, d'énonciation et de récit – est en rapport de symétrie inversée avec la première trilogie comme le prouve déjà la mise en rapport des titres : *Un Nouvel Espoir/La Menace Fantôme* ; *L'Empire contre-attaque/L'Attaque des Clones* ; *Le Retour du Jedi/La Revanche des Sith*. La seconde trilogie se pose tout à la fois dans la diégèse comme l'origine de la première trilogie, mais offre une interprétation de celle-ci postérieure dans le temps de la production et de la réception supposant la première trilogie achevée. Cette postériorité permet de rendre visible ce que l'auteur laissait sous-entendu dans la première trilogie, grâce aux effets numériques afin de créer une nouvelle dynamique narrative. La seconde trilogie est donc, tout à la fois, postérieure et antérieure à la première. Elle joue constamment sur cet effet d'attente et de souvenir, de répétition et de variation, à travers l'un de ses thèmes principaux : celui du démasquage des personnages.

Cela est particulièrement manifeste dans *L'Attaque des Clones* (*Attack of the Clones*, George Lucas 2002), qui répond à l'attente suivante des spectateurs : voir enfin le visage qui se cache derrière le masque du chasseur de prime Boba Fett. Or c'est dans ce contexte que l'image numérique – qui est la différence déterminante des deux trilogies – est employée pour manifester sa fonction de duplication indéfinie et son potentiel d'ubiquité. Les traits du chasseur de prime sont en fait ceux de son père Jango Fett (Temuera Morrison) dont il est le clone avec quelques dizaines années d'écart. Mais ce sont aussi ceux qui se cachent derrière tous les masques de l'armée des clones qui sont plus manipulables que les deux *originaux* et ont un instinct grégaire surdéveloppé.

Lors de la visite du centre de clonage sur la planète Kamino, un travelling en plongée en plan de grand ensemble dévoile au héros (Ewan McGregor) les différentes

phases de fabrication à la chaîne des clones et cela jusqu'à un repas dans une immense cantine. Nous pouvons y voir une configuration méta-cinématographique de l'image numérique et de son mode de fabrication. Celle-ci pouvant reproduire à l'identique les effets visuels cinématographiques, multiplie le Même dans l'espace visible, tout en le vidant des corps vivants de leur substance de trace unique, au nom d'une pulsion exhibitionniste. Plus qu'une révélation de ce qui se cache derrière les masques, cette séquence nous montre le caractère idolâtre du numérique faisant du visage lui-même un masque sans rien derrière qu'il manifeste, une apparence, l'outil parfait du *côté obscur*.

Pour autant nous considérons tout de même qu'il s'agit d'une représentation cinématographique du numérique et non d'une simple image numérique car Lucas oppose ces plans de grand ensemble aux mouvements fluides et complexes, à des plans à échelle plus réduite (voire intimistes, demi ensemble, rapprochés, gros plans) montés en champ contrechamp plus classique pour nous montrer la relation de Jango et Boba. Les plans de ces séquences peuvent être considérées comme des configurations méta-cinématographiques de la distance temporelle supposée entre la prise de vue, sa composition et sa réception, le temps de la filiation. C'est une temporalité de l'irréversible, qui rend possible une certaine *épiphanie du visage* en son unicité. En définitive nous ne voyons jamais directement le visage du Boba de la première trilogie, car nous est présente le visage d'un enfant qui deviendra l'infâme chasseur de prime et qui ressemble à celui qu'il nomme *père* – tout en n'étant pas un des clones numériques qui sont des *types* de Jango anonymes. Boba acquiert son identité et son unicité sur le mode de l'héritage et non de la duplication instantanée : il devient ce qu'il sera sur un mode tragique shakespearien, dans la mort et la violence, en reprenant le masque de Jango dans un plan de demi-ensemble à la Ozu où il imite Hamlet et sa fameuse question existentielle.

De même ce que nous appelions précédemment les « *effets inactuels* » en traitant des films de Tim Burton, de Joe Dante, de Spike Jonze, voire de Michel Gondry, sont également des tentatives de réintégrations par le média du temps perdu (qu'est le cinéma) du média du présent indéfini et amnésique (qu'est le numérique) dans une image hybride du temps retrouvé.

## b- Je, tu, il, elle : la mise en commun interactive de la composition

Plus qu'expressive l'image numérique est publicitaire, instantanément communicative, et, avec le développement d'*internet*, elle est devenue essentiellement interactive. Dès lors, elle ouvre l'œuvre d'art à une dimension coauctoriale sans précédent dans l'histoire des *mass media*. Même l'image électronique analogique qui offrait déjà la possibilité du direct (du *live*) demeurait encore dans une situation communicationnelle verticale, dans une relation *up-down* entre émetteur et récepteur. Avec les progrès du numérique, le destinataire entretient un rapport réversible avec l'auteur. Il sort ainsi d'une posture réceptrice relativement passive pour donner forme à l'œuvre qu'il reçoit de l'émetteur qui, réciproquement, est en attente constante de réponse quant au contenu et à la forme de l'image offerte. Le créateur se dessaisit de la responsabilité – et ce non seulement au sens juridique mais structural – du sens de son produit. Mieux encore, le créateur et sa création sont homogènes grâce à la relation réciproque de l'émetteur et du récepteur. En effet, il est à présent possible de programmer des algorithmes évoluant d'eux-mêmes grâce aux interactions avec le public. Le programme qui semblait imposer un éventail statique d'engrammes « *stimuli/réactions* » prédéfinis – encodant la liberté dont il prétendait faire jouir le récepteur – est susceptible de muer pour présenter de nouvelles alternatives comme s'il tirait des leçons de sa propre expérience.

Ce phénomène contamine également le mode de composition des films pour lesquels la participation des spectateurs ne semble souvent requise qu'à *minima*. En adoptant un point de vue exclusivement poétique et structural, nous pourrions penser qu'en dépit du changement de *matière d'expression*, le récit filmique, demeurant un art de la narration, il continue à suivre un modèle de communication unilatéral où le spectateur est lié par un pacte de confiance que nous avons défini dans la première partie<sup>333</sup>. Toutefois, la signification d'un récit n'est pas close, celui-ci est un objet de communication. Il a également une dimension rhétorique, il s'inscrit dans une économie de la persuasion et de la séduction visant l'assentiment du destinataire à ce qui y est affirmé et nié, et donc une certaine violence faite à celui-ci par l'émetteur. Mais il a aussi une dimension esthétique que nous analyserons plus avant en examinant les modes de réception respectifs des deux images.

---

<sup>333</sup> Cf. *Supra* p. 133-136.



Cela suppose un rapport dialectique entre l'auteur et le récepteur du texte :

Premièrement, le texte induit une structure de signification, la configuration, et une place au récepteur pour en saisir *les effets* – le récepteur impliqué, ou visé, répondant à l'auteur impliqué.

Deuxièmement, le spectateur (ou le lecteur) en interprétant sa place, par sa propre expérience, ne se contente pas de répéter la configuration du film (ou du texte) pour en subir les effets. Sinon on en resterait qu'à un travail rhétorique. La réception est un travail d'appropriation, c'est une véritable *réponse* qui peut faire émerger une nouvelle structure de signification du texte, quand bien même celle-ci n'aurait pas été aperçue par l'auteur.

Troisièmement, la prospérité du rapport entre l'émetteur, le texte et le récepteur suppose que le jeu d'effets et de réponses n'est jamais clos et qu'une distance demeure entre l'étrangeté et la familiarité du texte. Elle suppose, pour être réfléchie, au moins lecture, relecture et re-relecture du texte<sup>334</sup>.

D'une certaine manière, on peut considérer que les projections tests, officielles ou surprises, sont une application *marketing* de ce rapport dialectique entre l'auteur et le récepteur mais qui en privilégie l'aspect rhétorique. Celles-ci en restent à une stratégie de l'effet. Cet exercice auquel les maisons de production américaines sont rompues, leur permet d'évaluer le taux de fréquentation prévisible de leur produit en le remontant au calibre des attentes de l'audience, en fonction d'un questionnaire préalablement formulé.

Cette dialectique paraît également plus manifeste dans certains films expérimentaux qui procèdent à une forme de mise en abîme en prenant pour thème ce rapport dialogique, c'est-à-dire la manière d'appréhender le film, et en en faisant varier les modalités. Ce faisant, ils s'inspirent des hypertextes de la littérature potentielle et combinatoire – eux-mêmes précurseurs de nos habitudes d'émission et de réception des images numériques – et se rapprochent du mode de réception interactif du numérique. Nous retrouvons dans certains films dits *d'auteurs* ce qui est l'un des traits remarquables des récits contemporains : la génération de narrateurs non fiables – généralement la méfiance naît d'une multiplication de points de vue quasiment

---

<sup>334</sup> Cf. *Infra* p. 387-390, où nous expliquons ce que ces trois étapes sont la compréhension, l'explication et l'application suivant ainsi le vocabulaire de l'herméneutique de Gadamer dans *Vérité et Méthode*, *op. cit.* et de Jauss dans *L'Esthétique de la réception*, *op. cit.*

incompatibles sur une même action comme le fait Joyce dans *Ulysse* – laissant, apparemment, au destinataire du texte le soin d’opérer la synthèse totalisante pour s’approprier la fiction.

Pour comprendre ce qu’est un narrateur non fiable, il est nécessaire de distinguer les notions de narrateur et d’auteur impliqué. Le narrateur est un personnage, voire un groupe de personnages, de la diégèse : c’est un masque de l’auteur, il raconte l’action à la voix directe ou indirecte, il est fiable ou non, et est un élément de l’analyse poétique du récit. En revanche l’auteur impliqué qui est un élément de la rhétorique du récit, est celui qui adresse le texte au récepteur en vue d’être écouté. L’effacement du narrateur n’est donc jamais une élimination de l’auteur<sup>335</sup>. C’est une stratégie mise en place par ce dernier pour contraindre son interlocuteur à lui répondre et atténuer la violence sous-jacente à toute entreprise de persuasion tel qu’un texte filmique, entendu comme objet de communication, voire à la rendre problématique.

Or d’après ce que nous avons affirmé un phénomène de composition accompagne l’avènement de l’image numérique à savoir une multiplication des points de vues proportionnelle à celle des appareils d’enregistrement (caméra argentique, vidéo, numérique, téléphone portable, webcam, caméra de surveillance...) et leur stricte équivalence démagogique<sup>336</sup>. L’image numérique atteste de sa signification par la réaction instantanée qu’elle suscite plus que dans ce qu’elle montre et la manière dont elle le montre, mue qu’elle est par la proposition « *Do it yourself.* » - sonnante comme le *diktat* de la médiocrité. Dès lors, sans pour autant tomber dans la nostalgie d’une industrie de l’audiovisuel régie par « *des professionnels de la profession* », constatons qu’avec le numérique l’expert, voire le technicien de l’image (comme le réalisateur, le directeur de photographie...), est sur un pied d’égalité avec le néophyte, l’amateur, voire le moindre pékin susceptible d’enregistrer des images. Cette profusion paraît condamner tout récit qui en use à l’écriture fragmentaire sans ligne d’interprétation

---

<sup>335</sup> On retrouve une distinction similaire chez Genette avec la distinction entre la Voix et le Point de Vue du narrateur. La Voix étant l’équivalent du texte pour l’auteur impliqué et le Point de Vue du narrateur, c’est-à-dire du représentant de celle-ci dans l’énoncé.

<sup>336</sup> « *Maintenant, tout est maintenant, et le différé de la mise en forme visuelle ou écrite, oiseuse. Car les choses vues, l’étant à l’instant même, ne requièrent plus un talent ou un apprentissage particuliers. Déqualification des professionnels du regard ou du mot. Avec la vidéo légère, l’illustrateur comme médiateur du visible, l’écrivain ou le journaliste comme médiateurs de l’histoire perdent leur ancienne primauté, au bénéfice du présentateur par l’actualité advient.* » Cf. Debray, *Vie et Mort de l’image*, op. cit., p. 380.

unificatrice, en but à une cacophonie stérile de courts-métrages. Comme le soutient Angel Quintanà, à propos des sites de téléchargement de court-métrage ou de démo et de visionnage en *streaming* l'image numérique nous fait entrer dans l'ère où l'ignoble côtoie le noble<sup>337</sup>.

Ce qui entraîne la réaction de l'image cinématographique la réintégrant soit dans des narrations comme celles que nous étudions où le sens – la proposition de monde fictif – est clairement prescrit par l'auteur impliqué et les narrateurs sont parfaitement dignes de confiance. Soit dans des récits ambigus qui cultivent une multiplication ironique des écrans, sans pour autant renoncer à un propos global sur les rapports de l'image et du réel, en proposant au spectateur d'opérer cette synthèse tout en s'en défiant sans cesse, comme dans *Redacted* (Brian de Palma, 2007).

Dans les récits de *fantasy*, qui font partie de la première catégorie, l'unité du fil directeur ne pose pas, explicitement, le problème des conditions de la *willing suspension of disbelief*. Contrairement aux récits fantastiques où la focalisation est subjective, le narrateur est soit omniscient et démiurgique avec une légère prédilection pour le point de vue du héros, personnage d'exception (*Harry Potter*, *Narnia*...) comme dans tout récit épique depuis Homère. Soit le ou les narrateurs sont dignes de confiance car quasiment omniscients. L'ouverture du *Seigneur des anneaux*, *La Communauté de l'Anneau* est contée par Galadriel (Cate Blanchett) qui appartient à la race des *elfes* (des êtres immortels et doués de préscience), et la fin par Frodon (Elijah Wood) lu par Sam (Sean Astin), deux *hobbits* dans *Le Retour du Roi*, le premier étant le héros s'en allant au pays des légendes. Idem, la sorcière Serafina Pekkala (Eva Green) dans *À la Croisée des Mondes : la Boussole d'or* raconte l'histoire des temps anciens avant de passer progressivement le relais à Lyra Belacqua (Dakota Blue Richards).

Toutefois, l'évolution de la promotion publicitaire et de la stratégie de communication qu'a rendu possible le numérique n'est pas sans conséquence sur la composition filmique. Alors que la grande majorité des bandes-annonces étaient montées après ou pendant l'étape du montage jusqu'au début les années 1980, celles-ci sont, à présent, de plus en plus fréquemment réalisées avec des *rushes* alors que le tournage n'est pas encore terminé. Si bien que certains films n'ont l'air d'être réalisés

---

<sup>337</sup> Cf. Angel Quintanà, *Virtuel ? À l'ère du numérique le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Editions Cahiers du Cinéma, 2008.

qu'en vue du *buzz* que va susciter leurs *trailers* et ressemblent à des successions d'accroches sans fil directeur dramatique principal.

À ce phénomène de publicisation des œuvres cinématographiques nous pouvons donner deux raisons. D'une part, comme nous venons de le voir, le montage a de plus en plus un *director's cut* à géométrie variable ; d'autre part les bandes-annonces sont devenus des *teasers*, leur format est de plus en plus court, et ceux-ci pullulent en nous présentant des fragments quasi-autonomes d'expériences événementielles dont la fonction est d'attirer l'attention ponctuellement plus que de la retenir. Cette entreprise de capture d'attention est particulièrement prégnante pour les films de genre tels que les films de *fantasy* qui sont généralement des adaptations de jeux (vidéo ou de plateau) ou des adaptations de récits déjà connus par le public ciblé.

Mais *internet* a donné naissance à de nouvelles opérations de communication autour du film auxquels certains réalisateurs participent également à présent. Le développement des *forums*, des *blogs* de tournage et des possibilités de discussions et commentaires sur les réseaux sociaux, offre souvent aux auteurs de la matière pour l'adaptation filmique de certains récits littéraires, et offre aussi des critiques quasi-instantanées sur les choix stylistiques de la mise en scène et de la réalisation.

Le numérique permet le développement du *marketing* viral, par lequel la production va susciter un *bouche à oreille* sur le mode du jeu de pistes, de la cryptographie, de la sémiotique ésotérique pour que le public s'autodétermine et entretienne de lui-même son besoin d'aller voir le film par un sentiment d'appartenance à une communauté d'initiés. Il s'agit de contaminer les sites sociaux d'indices que seuls quelques *happy few* possédant un bagage culturel peuvent déchiffrer. Et ce afin de leur faire profiter d'informations de *making of* de films en cours de production, et de leur faire croire qu'ils jouissent de privilèges exceptionnels par rapport au spectateur *lambda*. Par exemple en 2000, aux USA, au Canada et en Australie plusieurs forums de discussions ont diffusé des messages en *langue elfique* proposant de joindre un site où se trouvaient des photos de tournage de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson et des séquences à apprécier en *preview*. Messages que ne pouvaient comprendre que des *fans* de l'œuvre de Tolkien. Le numérique crée, dans ce cas, l'illusion d'une économie de la rareté.

## 2- Éléments d'une mutation de la syntaxe

L'image numérique ne répondant pas aux mêmes procès de fabrication des effets optiques s'en trouvent modifiés. Sans entrer dans le détail des lois physico-chimiques expliquant cette différence, nous pouvons constater une modification de certains éléments de syntaxe du langage cinématographique et de leur emploi dans la narration. Même si les éléments du plan, du montage, du son et de la musique paraissent demeurer les mêmes dans n'importe quel récit audiovisuel, qu'il soit le fait d'une matière d'expression argentique, analogique ou numérique, certaines mutations sont constatables. Ces changements interviennent avec l'avènement de la caméra et du montage numérique. Nous mettrons particulièrement l'accent sur deux éléments audiovisuels de cette modification à savoir celui de la couleur et celui de la profondeur de champ, mais également sur les rapports du tournage et du montage qui n'est pas sans incidence sur la manière de filmer et de raconter.

### a- Saturation des couleurs et perte des données

L'image hybridée que nous retrouvons dans la plupart des films que nous étudions, et des films contemporains, n'est pas la même que l'image argentique, soit parce qu'elle est tournée en numérique, soit parce qu'elle est tournée en argentique et projetée en numérique, soit parce qu'elle est tournée en argentique puis scannée en numérique (*digital intermédiaire*) puis reportée en argentique (durant le *shoot*) pour être projetée dans ce même support. Les qualités visuelles de l'image en sont modifiées ainsi que son traitement, ce qui change la manière de montrer ainsi que sa réception. Ce changement dépend d'une distinction entre les deux structures d'image<sup>338</sup>. Le support argentique présente une structure aléatoire qui nous donnera l'impression d'une « *représentation de...* » dont la qualité et la quantité de grains dépend de la sensibilité de la pellicule, de l'émulsion et de l'exposition lors du développement. En revanche, l'image numérique est une structure régulière composée de pixels dont les qualités de couleur

---

<sup>338</sup> Cf. Hervé Bernard, *L'Image numérique et le cinéma*, Edition Eyrolles, 2000.

et de définition dépendent du nombre de *bits* contenus dans chaque pixel des capteurs et de l'image.

C'est cette différence fondamentale qui explique un effet de crénelage (*aliasing*) des contours de l'imagerie numérique (voire de courants de noir) pour peu que le *scan* ne soit pas assez puissant en raison du format du fichier, d'une mémoire insuffisante, ou d'un signal photoélectrique discret. Néanmoins, il est possible d'amoinrir cette déformation par le moyen d'un algorithme *anti-aliasing*. Cette détérioration de la définition des objets, de leurs couleurs et de l'intensité de celles-ci dans le champ ne se rencontre pas avec la même importance sur un support argentique en raison de la structure de l'image impressionnée. Quoique des grains puissent chevaucher les lignes de contour, leur disposition étant aléatoire, nous ne les voyons pas. D'autant plus que cette répartition des composants photosensibles sur la pellicule variant d'un photogramme à l'autre, elle passe souvent inaperçue quand il s'agit de montrer un ou plusieurs corps en mouvement au cinéma – sauf volonté du directeur de photographie et du réalisateur. Or cela n'est pas le cas en numérique où l'impression de mouvement due à la succession rapide d'images et des plans, à l'illusion de persistance rétinienne, dépend de chacun des pixels composant le champ. Les contours et couleurs des objets ainsi que leurs mouvements viennent *de l'intérieur* de l'image qui conserve donc sa structure régulière et discontinue d'alignement de rectangles, de carrés voire, dans le meilleur des cas, d'octogone.

Au surplus, l'opposition des structures des images entraîne également des distorsions de la composition géométrique du champ lors des opérations de traduction de l'une à l'autre via le *scan* ou le *shoot*. D'où une impression paradoxale de densité de l'image numérique qui, dans les figures d'effets spéciaux (particulièrement dans le *morphing*) des films que nous étudions, aspire souvent à la continuité et à la fluidité. Densité renforcée par l'impression d'absence de profondeur de champ, ou plutôt de profondeur aplatie, propre à l'image numérique qui perd cet élément de syntaxe visuelle propre au processus d'enregistrement photochimique sur support argentique qu'est la mise au point.

D'un point de vue professionnel quant au processus de fabrication d'un film, l'intervention du numérique entraîne le changement de fonction du directeur de photographie. En effet, l'étalonnage numérique – faisant souvent intervenir un autre technicien que le directeur de photographie – permet la correction, voire la création de

dominantes et de contrastes, presque indépendamment des conditions du tournage et d'un travail d'éclairage en amont. Le travail de la lumière et des teintes est donc de moins en moins dépendant des conditions de la prise et donne la possibilité de rajouter des couleurs. Cette facilité dans la gestion des couleurs ne va, néanmoins, pas sans quelques contreparties par opposition à l'enregistrement sur argentique. Ainsi, aujourd'hui encore, l'image argentique en 35mm présente deux fois plus de couleurs primaires différentes qu'une image enregistrée par une caméra numérique qui perd donc des nuances que permettent de capter les processus photochimiques de l'argentique par décomposition trichromique additive ou soustractive. De même, la saturation des couleurs en format argentique est progressive, ce qui n'est pas le cas pour le numérique, c'est pour cette raison que la plupart des films tournés en numérique paraissent souvent sans contraste avec des couleurs saturées.

Le problème est donc celui de la perte de donnée visuelle et auditive lors du passage de l'argentique au numérique et *vice versa*. Le passage du message photochimique argentique à sa traduction électrique et informatique numérique via un *scan*, suppose une transition analogique photoélectrique, tout capteur de *télécinéma* ou de *scan* (que l'on nomme *DTC*, Dispositif à Transfert de Charge) étant analogique. Toutefois, ces dernières années, la perte des données a été diminuée car il n'est plus nécessaire de passer par l'intermédiaire de la vidéo lors de la conversion de l'image cinématographique en numérique. Il est donc nécessaire d'encoder les signaux transmis par les *rushes* en argentique numériquement en un signal discontinu selon deux valeurs (1 et 0). D'autre part lors du *shoot* en vue de créer des originaux de seconde génération, il est courant de compresser les fichiers images et donc de réduire la définition de celle-ci.

## **b- Juste plus de mise au point**

La mise au point, et le jeu de longues et courtes focales sur des sujets du champ visuel est à l'origine, notamment, des effets de *zooms* et d'une certaine profondeur de champ – échelonnant en divers plans juxtaposés selon la perspective le visible dans le cadre – qui sont des éléments de syntaxes cinématographiques très employés dans les films de fiction. La mise au point dépend de la distance focale – soit de la distance de l'objet avec l'objectif et avec le plan d'image, ou foyer de convergence des rayons

lumineux réfléchis par les mêmes points d'un objet - voire de la distance hyperfocale<sup>339</sup>. Elle est, avec l'angle de prise de vue, ce qui permet d'isoler des éléments sur une certaine distance dans le champ, élément sur lesquels il est possible d'attirer l'attention par une opposition entre netteté et flou. Ce faisant elle propose une représentation du mouvement d'accommodation des yeux présidant à notre perception visuelle du monde par lequel un sujet fait émerger une figure d'un fond et le pose au sein d'un milieu extérieur.

Cette bipolarité du champ visible de l'image cinématographique accréditait les premières théories esthétiques sur le cinéma selon lesquelles l'espace représenté dans un plan ne pouvait pas se réduire à un espace objectif – c'est-à-dire à un espace géométrique et isotrope *partes extra partes* ayant les propriétés de l'espace newtonien. En effet, l'opposition du net et du flou l'investissait déjà d'une certaine signification pour le regard d'un sujet – même s'il est indéniable que ce rendu dépend également de certaines lois mécaniques. Mais outre l'espace, les plans-séquences jouant sur la profondeur de champ que présente Welles et qu'analyse Bazin, nous autorisent également à concevoir le cinéma comme un moyen de représenter un temps subjectif, c'est-à-dire une durée tendue entre le futur et le passé, en-deçà d'un temps purement physique où se succèdent linéairement des positions spatiales<sup>340</sup>. Le net détachement d'un objet d'un fond flou, n'est pas seulement un fait optique mais a également une valeur de signe qui permet au sujet de placer celui-ci au sein d'un milieu mais aussi au sein d'une durée.

Or si les principes optiques demeurent les mêmes quant à l'image numérique, le rendu ne l'est pas du fait de la structure régulière pixellisée et discontinue de l'image et du capteur. Il n'y a pas de mise au point variable, l'image paraît toujours être en hyperfocale, ce qui rend les gros plans étranges par rapport à ceux du cinéma puisque les sujets ne se détachent pas de l'arrière-plan. Nombre de réalisateurs et de directeurs de photographie ayant utilisé directement l'appareillage numérique lors du tournage, avec des caméras *HD* constatent rapidement cette impression de perspective aplatie due à la netteté permanente du fond de champ. De là une dimension quelque peu irréaliste de l'image numérique : nous avons bien l'impression d'un espace tridimensionnel mais qui

---

<sup>339</sup> Qui se calcule selon la formule suivante :  $H = \frac{F^2}{Nc} + F$ .  $H$  étant l'hyperfocale (soit la distance minimale à laquelle peut se mettre un sujet devant l'objectif pour avoir une profondeur de champ maximale) ;  $F$  étant la focale mesurée en *mm* ;  $N$  étant l'ouverture du diaphragme ;  $c$  valeur du cercle de confusion en *mm*.

<sup>340</sup> Cf. *Supra* p. 324-327.



n'institue pas de différences de valeurs entre certaines parties du cadre par rapport à d'autres. Le champ filmé se rapproche alors, sinon d'un espace objectif sans direction où tout est visible, au moins de l'espace désintégré des figures ambiguës – dont était friand les membres de la *Gestalt Psychologie* ou Jastrow avec son fameux *canard-lapin* au début du XX<sup>ème</sup> siècle. Spontanément dans l'image numérique l'opposition entre le fond et la figure, le flou et le net, utile pour les gros plan, est perdue quoiqu'elle puisse être restituée par un filtre déterminé, le *flou gaussien*, que l'on retrouve par exemple dans les panoramiques filés de *Prince of Persia* en vue de créer un espace actif, visuel et tactile<sup>341</sup>.

Toutefois certains réalisateurs usent de cette impression d'écrasement, comme par exemple, Nobuhiro Suwa, dont les plans-tableaux de son film *Un Couple Parfait* (2005) montrent tout à la fois l'inaptitude de ses personnages à se représenter eux-mêmes – comme s'ils étaient prisonniers de leur image, sans aucun avenir et n'arrivant pas à saisir les signes de leurs passés – mais aussi l'unidimensionnalité irréaliste et fétichiste du monde dans lequel ils évoluent. Cela est particulièrement probant dans la séquence où Nicolas (Bruno Todeschini) se saoule au bar en écoutant un vieillard au comptoir, le plan nous montre visiblement la scène dans le miroir avec en amorce les corps des acteurs, mais la structure numérique nous empêche de savoir si nous voyions le reflet, ou les *vrais* corps – réactualisant le problème de la représentation posé par Welles dans l'avant-dernière séquence de *La Dame de Shanghai* (*The Lady from Shanghai*, 1947). Cette perception ambiguë demeure problématique et irrésolue si l'on ne se fie qu'à la syntaxe cinématographique ici impuissante à faire valoir son pouvoir de *représentation de ...*

Mais ce qu'il perd en information visuelle, le numérique semble le regagner d'un point de vue tactile. En effet, le malaise du film se résorbe à partir du moment où des formes commencent à se dessiner, des perspectives émergent pour les personnages lorsque le numérique se rapproche d'autres arts que ceux de l'image, et particulièrement de la sculpture, avec la longue visite de Marie (Valeria Bruni-Tedeschi) au musée Rodin entendant au loin des poèmes de Rilke – séquence montrant donc la dimension tactile de la nouvelle image dont le pouvoir est mis en abîme lors de la contemplation de *La Cathédrale*.

Nous verrons par après également que de nouvelles figures hybrides voient le jour grâce à l'imagerie numérique et ce en raison de cette netteté de l'arrière-plan

---

<sup>341</sup> Cf. *Supra* p. 364-366.

rendue possible la régularité de sa structure pixellisée. C'est particulièrement le cas des effets d'*arythmie* qui consistent en l'accélération d'une partie des mouvements de l'image et le ralentissement jusqu'à l'immobilité de l'autre partie simultanément, ou bien en l'accélération d'un mouvement de caméra et le ralentissement des mouvements filmés – ou vice versa le ralentissement du mouvement filmant et l'accélération du filmé. À la profondeur cinématographique relativement perdue de l'espace paraît répondre la découverte de la coexistence de plusieurs perspectives duratives, et donc une certaine profondeur temporelle<sup>342</sup>.

### 3- Mutation de la réception : expérience, fréquentation, mobilité

Comme nous l'avons précédemment affirmé l'image numérique se distinguait de la cinématographique en raison de son ouverture sans précédent à l'interactivité. En tant qu'image de communication plus que d'expression, elle fait pleinement droit à la coauctorialité au niveau de la composition. En rappelant les dimensions dialogiques rhétoriques et esthétiques de l'image en général, nous avons alors évoqué une différence spécifique quant aux attitudes spectatorielles sous-jacentes. Nous arguions d'une plus grande réactivité du spectateur numérique. Toutefois, ontologiquement, le numérique rend possible une quasi-simultanéité de la réception avec l'acte d'émission et induit une situation de communication événementielle et réactive. Alors que l'image cinématographique se produit et se comprend en supposant une différence entre un temps de tournage, un temps de montage et un temps de projection, cette triple différence paraît n'être pas nécessaire pour l'intelligibilité du numérique.

Du point de vue de la réception, surtout, cette logique de la réactivité propre à l'image informatique – qui culmine dans les jeux vidéos – contamine indirectement la manière d'appréhender une image hybride. Celle-ci tenait davantage de l'effet d'un message immergeant que d'une réponse réfléchie. En effet, l'image numérique est caractérisée par ce que nous appelions, à la suite d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire,

---

<sup>342</sup> Cf. *Infra* p. 436-440.

son *hyperréalisme*, confinant à l'illusion de présence. La réaction suscitée par l'*hyperréalisme* n'est donc pas une réponse réfléchie, car celle-ci implique que l'image qui relie un émetteur à un récepteur, établisse, dans le même temps, une distance irréductible entre eux – distance de communication et distance de représentation. Cette distance constitutive de la logique de la représentation se retrouve encore dans l'image cinématographique mais est menacée par l'image numérique<sup>343</sup>.

Reprenant le vocabulaire de la médiologie de Debray et de la sémiologie pragmatique de Peirce, nous affirmions que la nouvelle image présentait un paradoxe celui de *l'archaïsme post-moderne*. Comme le soutient le médiologue, grâce à ces nouvelles images (électroniques et informatiques), on peut enfin en croire ses yeux. Quoiqu'étant virtuelles, donc purement symboliques et sans rapport avec le réel, le regard qui les appréhende est semblable à celui qui appréhendait un indice ou une idole. Le regard numérique est paradoxalement idolâtre : il tend à reproduire des conditions de réceptions pré-modernes, quand l'image avait une fonction magique et religieuse de mise en présence du transcendant, c'est-à-dire de l'absolument invisible. À cette différence près que la transcendance de l'idole a laissé place à l'immanence. La voyance d'une éternité statique et invisible a cédé le pas à une vision ultra-ponctuelle en but à la contingence de l'innovation.

Pourquoi l'immanence ? Parce que l'image numérique, et avant elle l'électronique, se diffuse de l'intérieur de l'écran, elle est montrante et montrée. Elle abolit les distances temporelles et spatiales entre ce qui montre et le montré car n'est pas le résultat d'un dispositif de gravure, de peinture ou de projection sur un support matériel hétérogène<sup>344</sup>. Ainsi notre problème sera-t-il de comprendre comment l'image cinématographique peut réintégrer l'image numérique afin de retrouver le regard distancié et critique de la représentation par rapport à ce qu'il représente, celui qui représente et celui à qui on représente.

---

<sup>343</sup> Cf. *Supra* p. 347-352.

<sup>344</sup> « *L'image ici a sa lumière incorporée. Elle se révèle elle-même. Se sourçant en soi, la voilà, à nos yeux « cause de soi ».* Définition spinoziste de Dieu ou de la substance. Si toute projection suppose un projectionniste extérieur à l'écran, et donc un dédoublement, l'image cathodique fusionne les deux pôles de la représentation dans une sorte d'émanation des choses elles-mêmes. Le pixel indiquant de soi la structure quantique de l'univers si la métaphore n'est pas trop osée ; le véhicule et le véhiculé sont homogènes. Nous sommes passés d'une esthétique à une cosmologie. » Cf. Debray, *Vie et Mort de l'image*, p. 382. Nous pouvons considérer que l'image est alors comprise en fonction d'écrans opposés pour employer le vocabulaire de Lev Manovich. Ce que ce dernier nomme « écran » est le lieu de manifestation physique et culturel des images, il suggère donc une certaine manière d'émettre celles-ci comme de les recevoir.

Pour résoudre ce problème nous examinerons les divers modes d'appréhension des images cinématographiques et numériques et leurs articulations, nous reprendrons les analyses de Régis Debray sur les rapports de la *Graphosphère* et de la *Vidéosphère*, ainsi que la distinction des quatre attitudes réceptrices face aux divers écrans que propose Thierry Lancien dans son article intitulé « Multiplication des écrans, images et postures spectatoriennes ».

#### a- La triple réception du film

Les conditions de réception d'une narration filmique sont relatives aux conditions générales de réceptions d'une narration et de l'image cinématographique. D'un point de vue phénoménologique et individuel la réception d'un récit est l'appropriation par le spectateur de la configuration du film par un auteur, appropriation qui ne se réduit pas à sa répétition passive.

Le rôle du spectateur, dans la compréhension d'un récit, est d'abord d'achever celui-ci. Un film est réalisé, sa pellicule est révélée, pour être visible. La bobine est projetée révélant, par réflexion sur l'écran opaque, cette visibilité. Mais celle-ci reste à l'état de virtualité – celle du spectateur impliqué et idéal que se figure l'auteur impliqué – tant qu'un spectateur singulier – situé dans une culture particulière, sous un méridien précis, pendant une période déterminée – ne l'actualise pas. Ce dernier réalise la visibilité du film et l'intelligibilité de son récit en appliquant l'horizon de sens proposé par le crédit de son propre horizon d'attente et de son propre espace d'expérience : il s'agit de ce que l'on peut nommer, à la suite de Gadamer, « *la fusion d'horizons* » du film et du spectateur<sup>345</sup>.

D'une part le spectateur, par son imagination, se représente les non-dits et l'implicite de la monstration comme de la narration filmique, les plans étant toujours des éléments schématiques à interpréter. Ces non-dits – ou « *lieux d'indéterminations* » dans le vocabulaire de Gadamer – sont généralement le fait d'ellipses ou d'indices dans le récit qui amènent le spectateur à faire des micro-conjectures pour comprendre ce qui lui est montré. On pourrait penser que cela vaut surtout pour la littérature qui présente des personnages, des pensées et des actions par l'écrit et laisse le soin au lecteur d'imaginer les qualités particulières des uns et des autres, d'incarner ces divers types généraux. En

---

<sup>345</sup> Cf. Gadamer, *Vérité et Méthode*, op. cit., p. 329-340.

revanche le cinéma, comme la télévision et *internet*, mettrait sous les yeux des exemples intuitifs tout près et donc atrophierait l'activité d'imagination. Les analyses de Panofsky sur la perspective en peinture, comme au cinéma, et de Rudolf Arnheim sur les angles de prise de vue au début du siècle dernier, ont suffisamment prouvé qu'en dépit de son apparente passivité, le regard des œuvres visuelles lui-même est construit. Il n'est donc pas inné mais acquis et, comme tel, doit être décodé.

Un exemple canonique du travail de remplissage conjecturel, ou de synthèse passive, qu'opère le spectateur peut se trouver dans l'ouverture de *Fenêtre sur Cour* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954). Un plan séquence avec mouvement complexe (panoramique horizontal, travelling arrière, zoom, travelling avant) nous présente la vie du héros endormi, via la prise de vue successive des objets qui composent sa chambre. Le plâtre, l'appareil photo brisé, la photographie de l'accident, des images de reportages et le négatif d'une blonde dont le positif fait la couverture de magazines de mode. Le spectateur concrétisant cette suite d'indices en suivant la continuité du plan du regard, sait quatre choses de Jeffries (John Stewart) : c'est le héros ; il est photoreporter ; il vient d'avoir un accident ; sa fiancée est une blonde passionnée de mode. Mais ici l'interprétation demeure diégétique et induite par la monstration hitchcockienne selon un principe d'économie de parole.

Plus généralement, le monde que se propose de viser le film comme texte n'est jamais montré intégralement, mais suggéré par des plans qui se succèdent en visant une présence qui les excèdent. L'usage des configurations cinématographiques, comme toute configuration, montrent en cachant, en instituant une frontière sélective entre ce qui est figuré et ce qui n'est pas figuré. D'un point de vue spatial, l'image met en évidence le réel par le cadre, mais le cache tout autant. D'un point de vue temporel, elle nous montre des mouvements et des actes comme présents, si et seulement si nous comprenons qu'ils ne sont plus, qu'ils sont passés, voire qu'ils répondaient à une intention volontaire les préfigurant et assumant des mobiles passés préexistants. Les plans ouvrent des perspectives auxquelles répondent les attentes des spectateurs, et se succèdent au fil des modifications desdites attentes et de l'accroissement des souvenirs. Ainsi le cadre qui fait voir, avions-nous déclaré en première partie, suppose le hors-champs (voire le hors cadre) et la voix *off* (voire la voix *over*). C'est le regard du spectateur qui, par ses attentes, fait le lien entre le vu et le non-vu. Idem avec les ellipses spatiales ou temporelles qu'institue le montage entre deux plans. Et ses anticipations se voient

corroborées non pas tant par une intuition simple que par des modifications des attentes antérieures mémorisées.

S'inspirant des écrits husserliens sur la synthèse passive, Roman Ingarden prétend ainsi que l'œuvre d'art, et à plus forte raison le récit, n'est pas reçue comme un objet réel dont la présence actuelle remplirait une attente et serait reconnu comme tel par le sujet. Elle est comprise sur le mode de la *quasi-présence* donc de la possibilité, en opposition avec une perception quotidienne ou ordinaire. Et elle s'atteste comme *quasi-présence* par modification des attentes subjectives et des souvenirs immédiats, mais non par l'attribution d'un contenu intuitif et immédiat aux attentes subjectives idéales<sup>346</sup>. Une œuvre d'art est *vue comme...* et non saisie du regard comme un objet, c'est-à-dire en supposant un écart avec la perception ordinaire. Aussi le spectateur n'est-il jamais totalement patient face au film, mais se le représente. Il le reçoit par anticipation et souvenir immédiats de ce qu'il voit et modification de ces attentes dans le cours de la narration. Il reconfigure donc véritablement celle-ci dans une expérience singulière, en reprend la proposition de monde du récit par l'auteur pour l'habiter et l'appliquer.

Dans son herméneutique poétique, Jauss explique ainsi que la réception d'une œuvre n'est jamais simple mais implique l'articulation de trois moments : la *lecture*, la *relecture* et la *re-relecture*.

La première réception est la *compréhension immédiate* (ou perceptive) du récit où la tonalité affective éprouvée et le plaisir esthétique ouvrent à un monde de sens si le spectateur accepte de se confier à la vision de l'auteur. Toutefois, cette première phase va éveiller des attentes et des questions chez le spectateur sur les choix de configuration de l'auteur en fonction de ce qu'il donne à voir dans sa vision par rapport aux présupposés culturels du récepteur. Par exemple, en regardant *Alice aux Pays des Merveilles* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010) j'apprécierai certains éléments dans la mesure où je trouverais leur agencement cohérent avec le propos global du film, mais sans savoir exactement comment rendre compte de cette discordance concordance d'ensemble qui fait du film une unité singulière. Je perçois que ce retour décalé dans un pays des merveilles ravagé d'une héroïne narcoleptique, son amnésie, la prophétie, la vanité de la lutte des deux reines, et d'autres éléments saillants du récit, sont autant

---

<sup>346</sup> Cf. Roman Ingarden, *Esthétique et Ontologie de l'œuvre d'art*, Editions Vrin, 2011.

d'unités diacritiques reflétant un foyer commun de sens, une certaine manière de voir le monde, qui les organise et à laquelle je me confie. Mais cette ouverture confiante au sens du film se paie en retour d'une indistinction sur les raisons de mon adhésion.

D'où une *relecture explicative* qui va thématiser l'univers de sens du film afin d'identifier les questions auxquelles il répond et la manière unique dont il y répond. Par exemple, pourquoi Tim Burton a-t-il réalisé *Alice aux pays des merveilles* ? Pourquoi avoir choisi une actrice à l'air adolescent pour incarner l'héroïne de Lewis Carroll ? Pourquoi avoir situé le rêve dans le contexte réel d'un mariage forcé ? Pourquoi avoir attribué tant de séquences à montrer la folie de la Reine Rouge et sa relation au valet ? Pourquoi avoir utilisé les effets spéciaux numériques pour représenter les monstres et les métamorphoses d'Alice alors qu'il maîtrise largement les techniques de l'animation image par image et surtout comment les a-t-il employés ? Cependant cette relecture ne livre jamais qu'une explication partielle car elle repose sur l'expérience esthétique initiale qu'elle découpe tout en sélectionnant des éléments du texte qu'elle analysera plus spécifiquement.

Une troisième réception va reconstituer les présupposés historiques et culturels (le *zeitgeist*) qui ont conditionné la production du film et surtout l'effet qu'il a produit. La réception explicative est ainsi *mise en perspective dans une relation de communication intersubjective*, pour remettre à distance l'œuvre dans son étrangeté. Par exemple, elle montrera la dimension intertextuelle d'*Alice au pays des merveilles* en se demandant pourquoi ce film répond de manière originale à une question plus générale comme la recrudescence des œuvres appartenant au genre de la *fantasy*. En analysant ses écarts par rapport aux films du même genre et ceux de l'auteur ainsi que la manière dont il fut reçu, je peux ainsi dégager en quoi ce film a été innovant et en quoi il a offert un axe de relecture de certains films antérieurs – comme la série B anglaise et américaine des années 1950-1960. Ce faisant mon examen montre l'écart entre l'horizon d'attente générique du regard passé et l'horizon d'attente du regard présent.

## b- L'expérience cinématographique

Cette esthétique de la réception du récit n'est pas fondamentalement remise en cause par l'image cinématographique dans la mesure où nous avons défini celle-ci comme *trace*. Quoique non réductible à une analyse sémiologique structurale, la *trace* fait sens en appelant la subjectivité du regard spectatorial présent pour comprendre la distance constitutive de ce qui est passé et de la présence persistante du tracé.

Certes nous pourrions croire que les images cinématographiques sont projetées dans de telles conditions qu'elles imposent une passivité maximale aux spectateurs. Les dispositifs de réception des images cinématographiques supposent, néanmoins, une frontière entre un espace quotidien et un espace non-familier. Elles sont reçues selon des modalités quasi sacrées de rituels sociaux, sur un lieu de projection spécifique clos, à la fois intime et collectif. La salle de cinéma est isolée du monde ordinaire extérieur. Cette topologie n'est pas sans évoquer la dichotomie du profane et du sacré, chère à l'anthropologie du phénomène religieux qui rend possible cette *machination avouée* définie dans le chapitre précédent à la suite d'Edgar Morin. Pour reprendre la terminologie de Thierry Lancien, l'appréhension par le récepteur de l'image cinématographique est vécue comme une *expérience* (avec tout ce que ce terme connote tant dans la dimension affective individuel qu'initiatique et sociale) : elle affecte la durée intime du spectateur en l'ouvrant sur d'autres modes de compréhension du temps commun, des variations imaginaires sur le temps.

Nous nous souvenons que Morin considère le processus anthropologique de visionnage du film analogue à un retour dans un milieu intra-utérin, un retour à la naissance de la vie sociale, à une communion originelle. Le spectateur de cinéma est comme en transe hypnotique, extatique dans les profondeurs d'un milieu obscur et chtonien en deçà d'un quelconque principe de réalité et où ses pulsions et affections intimes se confondent avec ses perceptions et ses actions extérieures. Livré à sa seule pulsion scopique débridée, il est semblable à la Pythie de Delphes enfumée sur son trépied, la Sybille de Cumès dans son antre, les prisonniers de l'*Allégorie de la Caverne* du livre VII de *La République* de Platon. Il est placé dans un état de relative rupture avec le monde quotidien et tenu dans une position d'extrême passivité physique favorisant le legs de sa créance à ce qui va être montré. Il attachera alors une attention exclusive aux images car l'organisation spatiale de la salle de projection et le dispositif technique de



mise en scène de celle-ci l'y contraignent. Nous pouvons penser à l'extinction des lumières, la focalisation des informations visuelles sur le seul écran, la répartition des baffles autour des spectateurs pour jouer sur la correspondance de la distance des émetteurs sonores dans l'espace visuel et la situation des auditeurs dans la salle.

Il est donc, d'une part tenu, de façon quasi mécanique et objective, d'accorder sa confiance à ses yeux et ses oreilles et de consentir tacitement aux propositions visuelles de monde émises par le narrateur impliqué. Mais d'autre part, il sait que cette créance ne peut être accordée que parce qu'elle est encadrée par un rituel qui l'éloigne d'un mode d'assentiment subjectif aux réalités ordinaires. Nous retrouvons ainsi, dans l'image cinématographique et son mode de réception originel, la référence dédoublée qu'exige toute communication poétique, comme nous l'avons vu avec Jakobson<sup>347</sup>. Cette référence dédoublée est supposée par le *réalisme iconique* qui constitue l'essence de l'image cinématographique, selon André Bazin. Ce qui rejoint assez ce que soutient Lancien dans l'article déjà cité, à savoir que l'attitude réceptrice passive propre au spectateur de cinéma, attentif à son vécu affectif et perceptif en vue d'une interprétation sémantique, est induite par l'écran cinématographique lui-même qui est fondamentalement un écran de représentation.

Nous pouvons, en outre, affirmer que cette expérience cinématographique est implicitement un *voir-avec*, c'est-à-dire qu'elle se détache également sur fond d'une communion visuelle. De fait, les significations que vont prendre le film seront toutes à la fois relatives aux réactions affectives et interprétations que le récepteur projettera sur le récit audiovisuel, et relatives au contexte public de partage de ces mêmes réactions affectives et interprétations individuelles avec celles du reste de la salle. Elles dépendront donc d'une part de l'interaction des propositions de sens du film et de mes interprétations et réactions, mais d'autre part, des interactions de ces dernières avec celles de mes voisins selon que j'imité ou non ceux-ci. La notion d'expérience recouvre ainsi une dimension collective indéniable, manifeste à travers un sentiment d'appartenance au groupe qui constitue la salle.

Sans entrer dans une analyse détaillée de la psychologie des foules à la manière de Gustave Le Bon ou des lois de l'imprégnation sociale et de l'imitation à la manière de Gabriel Tarde, nous ressentons ordinairement qu'autre chose est de regarder un film dans une grande salle bondée, autre chose est de regarder ce même film seul chez soi

---

<sup>347</sup> Cf. Jakobson, *Huit Questions de Poétique*, Editions Seuil, Collection « Points Essais », 1977.

devant sa télévision quand bien même nous serions équipé d'un vidéoprojecteur – quoique la variation des dimensions de l'écran ait une incidence non négligeable sur l'impact affectif d'un film. De même le nombre de spectateurs et le type de public, les différentes classes d'individus (hommes/femmes, activité professionnelle, enfant/adolescent/adulte/personnes âgées ... ), les degrés d'altérité allant du « nous » au « on », de l'intersubjectivité intime à l'anonymat, composant la salle sont des facteurs déterminants de la lecture personnelle que nous ferons d'un film. Un public cinéophile qui a convenablement effectué ses trois lectures (outre son plus petit effectif réuni le plus souvent dans de plus petits espaces) n'aura pas les mêmes réactions et interprétations qu'un public profane par exemple. Même si cependant et, pris isolément, avant d'y avoir été habilités, les individus composant le cénacle, l'autorité cinéphilique, ont été des profanes, s'en sont tenus à une réception *perceptive* et à la rigueur *explicative*.

### c- En s'enfonçant dans la vidéosphère (1) : la fréquentation analogique

L'image analogique télévisuelle instaure déjà une différence spécifique avec l'image cinématographique en ce sens que nous pouvons dire, toujours avec Thierry Lancien, qu'elle induit une attitude de *fréquentation*. Dans le vocabulaire de Debray, cette attitude correspond à un changement plus global du regard sur l'image. Celle-ci perd sa dimension artistique et inaugure l'âge de la *Videosphère*, amorcé avec l'analogique et la vidéo, et dont le numérique est l'ultime accomplissement. En revanche, la dimension artistique est encore présente dans l'image cinématographique en tant qu'elle relèverait de l'âge antécédent, celui de la *Graphosphère*. Ce changement de régime réceptif par rapport à l'expérience cinématographique est entériné par la diffusion, dans le réseau du cyberspace, de l'image numérique et le développement des nouvelles technologies téléphoniques.

La *fréquentation* désigne l'ensemble des dispositions comportementales et les habitudes par lesquelles un spectateur appréhende les images analogiques relatives au milieu propre dans lequel elles se manifestent. Elles se présentent dans un espace domestique et privé, c'est-à-dire un espace quotidien ordinaire et pas dans un temps particulier. Dans un vocabulaire heideggérien on peut dire que l'image analogique est *disponible* – c'est un *étant-sous-la-main*<sup>348</sup>. L'écran fait partie des meubles, c'est un objet

---

<sup>348</sup> Cf. Heidegger, *Être et Temps*, Editions Gallimard, 1957, p. 102-128.

que nous manipulons sans précaution particulière et distraitement. Il n'est pas nécessaire que nous sélectionnions préalablement un programme à voir, ni ne définissions nécessairement un temps de visionnage, et nous sommes susceptibles d'exercer une autre activité en laissant l'écran allumé. Nous laissons alors couler un flux électronique continuellement sur lequel nous dérivons au grès du *zapping*.

Nous pourrions inférer que ce rapport à l'image s'accorde parfaitement avec la liberté individuelle de chacun. Elle permettrait de ménager une distance avec le réel dont nous pouvons continuer à nous occuper sans nous soucier de l'image. Au contraire le cinéma nous contraindrait à nous investir totalement dans ce qui est projeté au risque de l'illusion. Ainsi avons-nous l'habitude de laisser l'écran allumer en fond sonore comme ambiance, sans être nécessairement à l'image diffusée. Or, selon Debray – reprenant les thèses de Serge Daney dans *La Rampe*<sup>349</sup> – la possibilité du visionnage distrait n'est pas le gage de notre liberté mais d'une aliénation bien plus profonde. La fréquentation analogique est encore plus immersive que l'expérience cinématographique en dépit du fait qu'elle paraisse ne dépendre que de la seule décision individuelle. Bernard Stiegler va jusqu'à affirmer qu'elle produit des individus *désaffectés* – portés à l'hyperviolence, inattentifs et hyperactifs. À mesure que l'image analogique se substitue à la perception subjective, celle-ci se désintègre en stimulus et l'action se désintègre en réaction. Stimuli et réactions sont d'autant plus intenses qu'ils perdent en variété, l'identité réfléchie du spectateur étant éparpillée<sup>350</sup>.

Le regard télévisuel est, d'après le médiologue, de l'ordre de la *vision* et non de la *voyance* comme le regard qui est porté sur l'idole, ou de la *vue* comme celui qui est porté sur la représentation. La *vision* affirme la suprématie de l'audible sur le visible, c'est « *le bruit des yeux* ». Les courts diffusés sur les sites comme *Youtube* ou *Daylimotion* dont on dit qu'ils font le *buzz* sont une illustration assez flagrante de ce déplacement du repère sensori-moteur. En effet, si la vue suppose une distance entre ce qui est projeté et celui qui voit, l'audition suppose une réception passive et inintelligible d'autant plus qu'elle se pense spontanée. « *Or l'audiovisuel tempère le détachement optique par l'attachement sonore, dans une combinaison instable où l'audio tend à prendre les commandes. Techniquement, on peut couper le son de sa télé, ce qu'on ne peut faire au cinéma. Mais il y*

---

<sup>349</sup> Cf. Serge Daney, *La Rampe*, Editions Cahiers du Cinéma, 1996.

<sup>350</sup> Cf. Bernard Stiegler, *La Télécratie contre la démocratie*, Editions Flammarion, 2008.

*a eu et il peut y avoir du cinéma muet, alors qu'on ne peut concevoir une télé muette.* »<sup>351</sup>  
Debray considère donc la *vidéosphère* comme étant la mort de la représentation annonçant l'avènement de la perception haptique fusionnelle avec le numérique.

Un autre élément pouvant expliquer cet accroissement de la passivité du regard, est que l'image analogique présente la possibilité d'un *live*, c'est-à-dire d'une simultanéité entre le temps de prise et le temps de réception de l'image. Cela n'était pas concevable au cinéma dont l'image n'était intelligible qu'en présupposant un écart entre ces deux étapes, écart où s'inséraient généralement les opérations de montage. Pour reprendre une catégorisation d'Àngel Quintana, avant l'avènement du numérique, et en opposition à l'instantanéité analogique, le cinéma était le *média de l'attention*, de la durée, tandis que son antagoniste était le *média de l'attraction*, du surgissement événementiel en sa nouveauté<sup>352</sup>. Toutefois, le même auteur faisant une archéologie de cette privatisation du regard, déclare qu'elle était déjà contenue en germe dès l'origine de l'image argentique. Celle-ci est une bâtarde du cinématographe des Lumières – la vouant à la projection publique – et du kinéscope ou *peep show* d'Edison – la vouant à une projection privée. Partant nous pourrions nuancer la thèse de Debray sur la radicalité de la césure entre l'image cinématographique et l'analogique – voire la numérique – et penser une réintégration de celles-ci par celle-là.

#### d- En s'enfonçant dans la vidéosphère (2) : la mobilité numérique

Les images numériques se diffusèrent hors réseau, puis en réseau avec le développement d'*internet* – dont ARPANET dès les années 1970 est le précurseur. Or le cyberspace et la démocratisation de son accès avec la seconde interactivité, ou le *Web 2.0*, au début des années 2000, bouleversent les rapports que nous avons précédemment avec l'audiovisuel. Localisée dans le domaine privé depuis l'explosion du marché des microordinateurs et *Smartphones*, associée à d'autres fonctions utilitaires, l'image virtuelle est devenue, l'*hyperréel*, ce dont le quotidien est l'imitation, ce après quoi il court. Devenue une présence et non une représentation, l'image perd de plus en plus sa fonction d'expression pour celle de communication. Mais cette communication étant immédiate, les distances d'espace et temps étant abolies, elle est creuse et

---

<sup>351</sup> Cf. Debray, *Vie et Mort de l'image*, op. cit. p. 384.

<sup>352</sup> Cf. Quintana, *Virtuel ?*, op. cit., p. 11-30.

narcissique n'offrant qu'un soliloque ainsi que l'a justement souligné Thierry Lancien, en montrant la *forte dimension phatique*. Le surgissement de l'événementiel et le progrès de la spontanéité-immergée de la fréquentation s'est donc accrue avec l'image numérique en réseau, l'apparition des jeux vidéos et les tablettes qui tendent au contact tactile suscitant une confusion quasi-intuitive du sujet voyant et de l'image visualisée. Cette tendance paraît requérir des acteurs plus que des récepteurs. Mais cette activité tient davantage de la réactivité que de l'action, tant l'image numérique ne représente plus rien mais se donne comme présence à suivre.

Le numérique étant un média répondant au modèle du *bottom-up*, il laisse une place beaucoup plus importante à l'interactivité que ne le font les *mass médias* antérieurs, qui se calquent sur le modèle *up-down*. Mais cette interactivité tient plutôt de l'hyperréactivité de moins en moins réfléchie, élaborée sur le modèle du toucher elle s'assimile davantage à la proprioception et à la kinesthésie qu'à la vue – comme nous l'avons vu précédemment à propos des installations visant à susciter des expériences cénesthésiques<sup>353</sup>. Le problème est que cette image est recevable pour une attention disséminée sur une myriade d'écrans. Elle produit une subjectivité de moins en moins intégrée, de plus en plus déstructurée. Le numérique prolonge la logique télévisuelle de *désaffection* dégagee par Stiegler, c'est-à-dire de délitement de nos désirs en pulsions inchoatives. Le rétrécissement exponentiel de la durée de vision d'images se conformant de plus en plus au format stéréotypé du *teaser* aspirant au *buzz*, où tout est toujours nouveau, va de pair avec un rétrécissement de la mémoire visuelle du spectateur – censé être acteur.

En effet, ce dernier ne sachant prendre du recul, pressé qu'il est par l'économie réactive du numérique, ne passe plus au second stade de la réception décrit auparavant<sup>354</sup>. Ce qu'il perçoit n'est pas simplement nouveau relativement à ce qu'il a perçu précédemment en raison d'éléments explicables, mais c'est toujours nouveau<sup>355</sup>. Or puisqu'il ne peut plus par lui-même retenir son passé – la mémoire artificielle s'en chargeant – le récepteur ne peut déterminer en quoi ce à quoi il est exposé est nouveau.

---

<sup>353</sup> Cf. *Supra* p. 341-344.

<sup>354</sup> Cf. *Supra* p. 387-390.

<sup>355</sup> Comme le prouve Stiegler, cette logique de la nouveauté perpétuelle est en rapport direct avec une logique de transgressions de tabous sociaux (morbidés et sexuels) à la base d'un comportement habituel relativement prévisible et équilibré. Or à force de déshabituer le flux numérique continu crée paradoxalement une autre habitude, l'insensibilité, l'exhibitionnisme, le sadisme et le masochisme ainsi que des comportements asociaux comme le prouvent les phénomènes de *happy slapping* ou l'explosion du marché du *cybersexe*.

C'est un flux continu lui dictant des attentes sans horizon générant une impression de répétition abrutissante. Ce qui n'est évidemment pas sans incidence sur la fonction narrative de ces images, fonction qui est atrophiée. Celles-ci n'offrent que des discordances ponctuelles ne s'appréciant que sur fond d'une monotonie amnésique et répétitive. L'articulation une et totale de la discordance et de la concordance mentionnée en première partie comme opération constitutive du récit devient de plus en plus problématique à l'ère informatique. Corrélativement, la fonction traditionnelle du récit qui est, selon notre hypothèse de première partie, de susciter en ses récepteurs une conscience de soi narrative et morale est aussi mise en crise par l'instantanéité numérique. L'image virtuelle est unidimensionnelle, elle ne supporte pas le temps long voire la longue durée. Or cette distinction des *rythmes* du temps – de l'événement individuel, de la longue durée institutionnelle et sociale, et de la très longue durée cosmique et naturelle – est indispensable à la constitution de tout récit. Celui-ci en opère une synthèse imaginaire par une double opposition *chrono-logique* de multiplicité d'épisodes et d'unité complète de l'intrigue, comme de progression de la lecture et de rétroaction de l'écriture.

L'écran virtuel présente, selon Lev Manovich, la particularité démultiplier des images simultanément dans un même espace et de convertir celles-ci en données. Il cultive une perception différente de l'image de cinéma et de son mode de réception que l'auteur nomme « *écran dynamique* »<sup>356</sup>. Celle-ci se nourrit d'une prétention à l'ubiquité pour laquelle le *split screen* est devenu mode d'énonciation normal et non plus une figure de montage, une figure de style du discours audiovisuel parmi d'autres. L'inclusion d'écrans dans l'écran était déjà devenue une constante de l'image analogique, surtout pour les actualités, donnant l'impression au téléspectateur, déjà distrait, qu'il était partout en même temps pour mieux s'asservir au *médiateur*.

D'un point de vue anthropologique, social et politique, ce terme de *médiateur* est déjà bien impropre en régime télévisuel quasi-intuitif. C'est pourquoi Debray parle plutôt de « *présentateurs* » de programmes. Le média télévisuel ne relaie pas tant l'événement qu'il le crée et ne renvoie plus à rien d'autre qu'à lui-même. Il ne relie plus personne en particulier, mais isole davantage chacun ne laissant qu'un espace public amorphe, quoique maintenu par un pouvoir hypercentralisé, une *autorité* qui sélectionne ce qui est montrable ou non, se cachant derrière ce qu'il montre et un

---

<sup>356</sup> Cf. Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, Editions Les Presses du Réel, 2010.

prétendu droit à l'information démocratique. La ligne éditoriale sélective sous-tendant les images, prétendait encore à une correspondance avec les faits, au critère de véridicité, et à une déontologie professionnelle supposant un recoupement préalable de ce qui était relayé sur l'écran, ainsi qu'une grille de programmes stable imposée par la direction de la chaîne.

Or avec le numérique, la fonction relais disparaît totalement, l'exigence professionnelle et objectiviste de recoupement est éliminée. Chacun est censé pouvoir remplir librement sa propre grille de programmes. Cependant, en l'absence d'une pédagogie du regard réinstaurant une distance entre l'image, ce qu'elle montre, celui qui la montre et celui qui la voit, cette liberté est informe : elle confine à la stérilité et à l'impuissance de celui qui est censé en jouir. La vision numérique étant censée être intuitive, et personne n'enseignant comment sélectionner le montrable et l'immontrable, sous peine d'être taxé d'élitiste, cette liberté réceptrice se mue en uniformité comportementale à la limite de l'apathie. À l'autoritarisme populiste analogique a donc succédé l'anarchisme démagogique numérique. Sur les sites de téléchargement *peer to peer*, où n'importe qui peut montrer n'importe quoi, la sélection, l'analyse et la synthèse du présentateur – comme c'est le cas en régime analogique – sont superfétatoires. Quand les *fake*, les parodies, pastiches, films familiaux, expérimentaux, les documentaires se jouxtent dans un même espace voire un même temps de visionnage, la visibilité des images ne requiert plus d'être authentifiée ou vérifiée<sup>357</sup>. La réception s'accompagne d'un nivellement de tous les points de vue et donc d'une fragmentation du visible en foyers d'accès incompatibles et impossibles. Ce phénomène éthique et esthétique de disqualification de l'image en réseau est nommée par Àngel Quintana, la juxtaposition du *noble* et de l'*ignoble* – de la haute, basse et très basse définition.

Toutefois en prolongeant l'analyse du critique suscité, nous ne pensons pas que l'image cinématographique n'ait pas sa réponse à donner à cette situation. Son rôle est justement de définir les conditions, non simplement d'une juxtaposition, mais d'une articulation cohérente de l'ignoble et du noble. Cette articulation peut se faire dans un récit afin de ménager un accès à la seconde dimension de la réception, la *réception explicative*, et à la troisième, la *réception historique*. Ce qui implique que l'image hybride,

---

<sup>357</sup> Il ne fait aucun doute que la télévision elle-même a aperçu la menace informatique qui la reléguera au placard et que l'apparition de la *télé-réalité* (pseudo-documentaire intimiste et transgressif mais aussi pseudo-fiction) est contaminée par le mode de réception numérique de la mobilité.

cinématographique et numérique, s'accompagne d'une pédagogie du regard (que voit-on, avec qui, comment, pourquoi, où, quand ?) qui réinstalle une distance entre l'image, ce qui est montré, celui qui montre et celui à qui elle est montrée.

Par conséquent, le retour à des structures narratives très archaïques et explicitement merveilleuses est une amorce de réponse du cinéma à l'image numérique en vue de réhabiliter une fonction fabulatrice sociale et psychologique ainsi qu'une logique de la représentation mise à mal par l'avènement du virtuel. Au demeurant nous pouvons considérer qu'un phénomène analogue s'est produit en télévision puisque l'apparition du numérique, dans les années 1990 et surtout 2000, a vu la renaissance des séries télévisées s'inspirant de l'univers cinématographique et répondant à un besoin anthropologique de fictions pour contrecarrer la logique pulsionnelle du numérique.



## IV- Le nouvel art de raconter à l'ancienne : le *néotraditionnalisme*

Les mutations de la composition, de l'énonciation et de la réception des images cinématographiques entraînées par l'avènement du numérique, ont eu des effets sur l'usage fictionnel de celles-ci. Dans cette nouvelle conjoncture médiatique le but du cinéma est simple : conjurer la logique de *présentation* et de *mobilité* du numérique pour la réintégrer dans une logique de la *représentation*. Or à cette fin, le récit réaffirme l'existence d'une frontière entre la vie ordinaire et la réception poétique quitte à en passer par le retour à un *entertainment* aussi divertissant que platement consensuel. C'est pour cette raison que fut assignée à l'image numérique une fonction de production d'effets spéciaux. Néanmoins, après notre brève exposition de l'ontologie de l'image numérique et de ses rapports ambigus avec le cinéma, nous pouvons nous demander dans quelle mesure celle-ci est susceptible de produire des *effets de merveilleux*. En effet, comme nous l'avons déclaré en seconde partie, les *effets de merveilleux*, pour ne pas se confondre avec des illusions, supposent une logique de la représentation et de la *trace* que remet en cause l'imagerie informatique.

Pour rétablir la distance et le différé que l'image cinématographique – en tant que représentation – instaurait entre ce qui est filmé, l'instance auctoriale et l'instance spectatrice, et pour intégrer les nouvelles possibilités des effets digitaux, l'industrie audiovisuelle a produit depuis ses vingt dernières années de plus en plus de films dont les thèmes et les structures narratives sont paradigmatiques : des *blockbusters* merveilleux. Nous ne prétendons pas qu'ils sont les seuls films qui constituent une forme de réponse du cinéma à l'avènement du numérique, mais c'est un genre populaire assez prospère qui nous aidera à comprendre la mutation du récit cinématographique. De surcroît, ces œuvres sont généralement projetées grâce à des infrastructures que peu de particuliers peuvent se procurer (IMAX, 3D...) pour qu'à travers ces récits le cinéma puisse sauvegarder sa fonction d'institution fabulatrice – formatrice d'imaginaire et conservant une certaine conscience subjective narrative – tout en parlant de ses rapports à la nouvelle image.

Nous nommerons *néotraditionnalisme*, ce retour des images hybrides en voie de numérisation à un récit cinématographique pré-classique, flirtant avec le cinéma primitif – que Tom Gunning appelle *cinéma d'attraction* – par le moyen d'une narration merveilleuse assez uniforme et récurrente. C'est généralement un récit linéaire en trois temps : la quête, l'exil et l'épreuve, le retour heureux quasiment calqué sur le modèle de Propp, mais également sur les trois temps de la *fable* aristotélicienne. Le film *néotraditionnel* présente des effets spéciaux numériques qui s'inscrivent à des moments-clés de l'intrigue, principalement des *effets invisibles* – dans le vocabulaire de Metz – pour signifier des passages de mondes, des situations de dépaysement. Ces effets se manifestent lors de séquences d'action pures et matérielles, quasi-autarciques, présentées de manière continue, et sous plusieurs angles quasi-simultanément, afin d'immerger le plus possible le spectateur, et ce au risque de perdre le fil de la narration dans laquelle elle est censée s'inscrire. Cette particularité syntaxique explique le recours à des thèmes anciens des cultures occidentales – voire d'autres cultures, mondialisation oblige, mais *occidentalisées* dans un étrange syncrétisme fantaisiste – répétés avec un minimum de déformation par la mémoire collective, donc bien connus, et très attendus par celui qui l'appréhende. Ce sont des thèmes mythiques et féériques communs qu'articulent les récits de *fantasy* particuliers.

Ceux-ci sont des moyens poétiques tout indiqués pour servir de toile de fond aux innovations numériques sans que ces dernières mettent en péril l'intelligibilité audiovisuelle du récit – sa cohérence et son unité globale – tout en exploitant leur potentiel de simulation, et l'instantanéité de leur appréhension. La composition de ces paradigmes dans une narration déterminée absorbant les séquences numérisées visent à maintenir un temps social et un, reposant sur un ensemble de croyances transmises et reçues d'autorité par les divers membres d'une société au fil des générations, la tradition. Rappelons-nous que le numérique suppose une réception amnésique, car son image se reçoit sur le mode de la *présentation*, d'où la menace *néo-archaïque* selon Debray. Or pour donner à celle-ci une profondeur iconique, la dimension du *différé*, que l'on retrouve dans l'image cinématographique en tant qu'elle est une *trace*, l'image hybride a recours à l'héritage audiovisuel et narratif. La tradition suppose un temps de la représentation, c'est-à-dire une relation entre une permanence sociale et institutionnelle – une mémoire commune – et les changements de ses membres et de leurs mémoires singulières. Le passé commun s'incarne dans des figures particulières

d'autorité – des individus présents dépassés par les fonctions dont ils sont les dépositaires et transmetteurs pour l'avenir. Une telle logique d'héritage et de transmission d'un monde de valeurs communes, se retrouve dans ces récits filmiques néo-traditionnels où les discordances du temps événementiel individuel fini – voire les cacophonies du temps de l'urgence pulsionnelle du numérique – se réintègrent dans un temps pratique commun plus stable en totale harmonie avec un temps cosmique, naturel, homogène se répétant en permanence.

N'oublions pas que l'une des fonctions poétiques de ces récits fantaisistes selon Tolkien est le deuil, la reconnaissance de sa finitude comme moyen de redécouverte de la vie. Dès lors, le constat de ce retour à des thèmes originels au moyen d'éléments syntaxiques nouveaux dans les récits aux images hybrides en aspirant à reproduire une tradition de l'imaginaire occidental, fait à la fois le deuil d'une manière de raconter et de regarder proprement cinématographique, mais elle met également en place un nouveau langage audiovisuel riche de cet héritage, bien qu'encore sujet à la commémoration plus qu'à l'opposition innovante.

Dans un premier moment nous montrerons en quoi les films de notre corpus s'inscrivent dans un mouvement, sinon rétrograde, au moins conservateur de l'art de conter. Puis nous verrons en quoi l'hyperréalisme numérique présente une menace pour la vraisemblance de ces récits particulièrement concernant la référence croisée historique et fictionnelle de la narration.

# 1- La mutation thématique : le *ricorso* de la *fantasy*

Si nous nous souvenons de la classification historique et critique de Frye des genres de récit, exposée en première partie, nous nous rappelons que le mouvement général de l'art de raconter à travers le temps, et surtout à travers les genres, était spiral<sup>358</sup>. La limite extrême de la fiction où sont remis en cause, par des phases de réflexions imaginaires, tous ses présupposés de composition, d'énonciation et de réception, donc toutes les attentes traditionnelles – jusqu'à la frontière entre vraisemblance et véridique, fiction et historiographie – trouvait son accomplissement dans les *récits ironiques*. Dès lors la fonction anthropologique de la fiction étant en voie de dissolution, par un mouvement de réflexion ultime, l'art de raconter fait un retour sur soi pour revenir à ses origines mythiques et merveilleuses afin de se régénérer. De fait, nous verrons brièvement que l'enjouement pour le merveilleux réapparaît dans des périodes de crise identitaire d'une culture, en vue d'une réappropriation sociale de ses origines.

Notre hypothèse de travail nous amène à identifier ce mouvement à celui qui nous reconduit, à la fin du XX<sup>ème</sup> et début du XXI<sup>ème</sup> siècle de narrations cinématographiques ironiques comme celles que nous avons observées avec les divers cinéma dits d'*auteurs* (européens et américains...) vers des narrations à la structure plus archétypale et accusant une fonction de dépaysement merveilleux en vue d'une édification morale. C'est un retour même aux origines foraines et attractives du cinéma – les premières fictions cinématographiques sont les féeries de Méliès, Zecca ou Chomòn – mais conservant, cependant, certains acquis narratifs postérieurs au cinéma primitif. Il n'y a plus de plans-tableaux, un peu trop théâtraux par exemple, mais des mouvements de caméra et des changements d'échelles de plan. Néanmoins, un certain esprit du plan-tableau demeure à travers le souci d'une simplicité continue du filmé intégrant des effets de montage dans un seul plan. Ce retour au merveilleux n'est donc pas une répétition à l'identique mais une transposition thématique et syntaxique analogique.

Nous employons donc ici le terme italien, un peu technique, de *ricorso* qui est thématiquement par le philosophe et philologue italien Giambattista Vico dans *La Science*

---

<sup>358</sup> Cf. *Supra* p. 136-139.

*Nouvelle* et dont s'inspire grandement Debray dans son tableau des trois âges du regard. Pour Vico l'histoire humaine se développe à travers ses institutions culturelles – où la poésie joue, à la fois, un rôle transversal et fondateur – en présentant un cours spiral composé de trois moments : le *Temps des dieux*, le *Temps des héros* et le *Temps des hommes*. Nous n'entrerons pas dans le détail de la pensée vichienne quant aux rapports de l'historiographie et de la fiction, ni quant au statut heuristique et subjectif ou concret de la Providence. Notons qu'arrivé au troisième stade, l'histoire et notre manière de raconter des histoires, font retour sur elles-mêmes afin d'empêcher la société de se déliter totalement. Cette apparente régression qui est en fait la première marche d'un nouveau cycle progressif, est nommé *ricorso*, terme qui signifie tout à la fois *recours* et *retour*<sup>359</sup>.

D'une part, c'est un recours de l'imaginaire collectif et individuel contre une menace d'explosion sociale et psychologique liée principalement à une crise de la représentation. Crise que, dans notre contexte spécifiquement, nous pouvons identifier à l'*archaïsme post-moderne* suscité par la nouvelle image. Très probablement, d'un point de vue politique et économique plus global, cette crise s'ancre dans les angoisses liées à l'acculturation créée par la mondialisation des échanges et la fin du monde bipolaire de la Guerre Froide. L'apparition récente de menaces terroristes et de modes de contestations radicaux au mode de vie dit *occidental* – les traumatismes réels et imaginaires du 11 septembre 2001 – s'ancrant dans des logiques sociales archaïques – les fondamentalismes religieux de tous poils jouant sur un discours mythologique et axiologique, ultra autoritaire – en appellerait lui-même à des références plus traditionnelles dudit *Occident* pour rendre raison de sa prétention à l'universalité.

D'autre part, c'est un retour procédant par reprise de paradigmes narratifs censément éculés : le voyage initiatique épique dans un monde clairement distinct de notre quotidien mettant en abîme l'acte même de raconter, la lutte du Bien et du Mal exposant sa fonction clairement morale, et le retour du héros comme accomplissement de sa destinée, de ce qu'il avait toujours dû être comme modèle d'identité narrative pour le spectateur. Retour également d'une certaine manière de consommer et de produire *du* film proche de l'époque du cinéma primitif. Mais c'est un retour et non une répétition. En tant que tel ce mouvement accuse réception de nouvelles perspectives, notamment par l'emprunt d'éléments de la science-fiction et du fantastique.

---

<sup>359</sup> Cf. Giambattista Vico, *La Science Nouvelle*, Editions Fayard, 2001, p. 537-538.

## a- Contexte historique d'apparition de la *fantasy*

D'un point de vue anthropologique social et politique, le genre merveilleux (et apparenté) revient lors de périodes de crise identitaire d'une communauté. Sa fonction régénérative procède par réaffirmation des valeurs et institutions qui font la structure d'un groupe d'individus, de la manière de les articuler et donc de se comporter particulièrement<sup>360</sup>. Nous sommes dans une logique de transmission de valeurs antérieures à de nouvelles générations, sur le mode de la répétition plus que sur le mode de l'innovation.

Cette signification conservatrice est assez probante si nous considérons les calendriers de projection de ce genre de films. Ceux-ci sont principalement présentés pendant les vacances scolaires, et les fêtes religieuses et traditionnelles des sociétés européennes et américaines. Ainsi les différents opus du *Seigneur des Anneaux*, du *Monde de Narnia* et de *Harry Potter*<sup>361</sup> sont sortis durant les vacances de Noël, et ce selon des intervalles eux-mêmes réguliers, laissant prévoir une suite durant la même période. La portée économique de ce calendrier de projection est manifeste. S'agissant généralement de films tous publics, et les vacances scolaires et les fêtes étant jours de repos, c'est un moyen d'engranger un maximum d'entrées. Toutefois, il est évident que ces jours de repos – s'inscrivant de fait dans un temps sacré où est distingué le quotidien séculier, de l'extraordinaire immémorial<sup>362</sup> – favorisent un type de réception familial où peut se nouer un échange intergénérationnel quant aux différents niveaux de lecture que requiert ce type d'œuvre.

Or ce fonctionnement symbolique et conservateur normal du merveilleux connaît une hyperactivité depuis 1990. D'une part le calendrier connaît de plus en plus d'exceptions, les films étant projetés hors contexte festif. D'autre part, les films de *fantasy* (ou contenant des éléments du genre) se multiplient et sont surtout devenus des films à gros budget. Si l'arrivée du numérique est une explication possible de cette

---

<sup>360</sup> Comme nous l'avons vu en première partie, cette fonction est distincte du mythe qui est un récit des origines posant les paradigmes d'un imaginaire social et définissant l'ordre des relations entre les transcendants de la pensée d'une communauté (c'est-à-dire les rapports Nature – Culture et Même – Autre – Analogue).

<sup>361</sup> La plupart des films de la série devaient sortir à cette période mais la mort de l'acteur Richard Harris après *Harry Potter et la Chambre des secrets* (*The Chamber of Secret*, Chris Columbus, 2002) a bouleversé ce calendrier et le troisième, le cinquième et le dernier opus de la saga furent projetés en juin, juillet au début des vacances d'été.

<sup>362</sup> Temps symbolique apparemment trinitaire et suivant le cycle des Saisons (Printemps = Naissance ; Été=Vie ; Automne=Décroissance ; Hiver=Mort) et les scansion du calendrier chrétien (Noël ; Pâques ; Pentecôte, Ascension, Assomption ; Toussaint) .

recrudescence, explication d'ordre technique, nous pouvons également concevoir parallèlement une explication d'ordre social et culturel, pour peu que nous nous penchions sur les contextes historiques d'apparition du merveilleux.

§1 : L'invocation du folklore comme invocation de l'Esprit Naturel d'un peuple en période de crise (Perrault et les Grimm)

En nous aidant de deux exemples de l'histoire de la littérature, Perrault et Grimm, nous indiquerons certaines causes sociales et culturelles probables expliquant, par analogie, la résurgence du merveilleux depuis ces vingt dernières années.

Marc Soriano, considérait l'enjouement du public pour la culture populaire et la tradition orale manifestée dans *Les Contes de ma Mère l'Oye*, comme relatif au contexte du XVII<sup>ème</sup> siècle en France – période de bouleversement culturel marquée par la querelle des Anciens et des Modernes à l'Académie française. À l'ère du cartésianisme et de la promotion de la méthode expérimentale, l'autorité des sciences gréco-romaines répétées sans réflexion par les doctes et les scolastiques, est rejetée. La mythologie, la poésie et la rhétorique des Anciens – encore respectée par les humanistes du siècle précédent pour ses vertus pédagogiques et philologiques – sont protégées par Boileau et ses partisans. En revanche, la coterie catholique – galvanisée par la contre-réforme et par particulier Port-Royal – ainsi que les cartésiens progressistes les réprouvent au nom d'une nouvelle pédagogie. Ce sont les Modernes, ils sont menés par le janséniste Arnauld.

Une relative xénophobie doublée d'une exigence de production d'une identité nationale nouvelle et originale par rétrospection, incite les Modernes à postuler, premièrement, qu'il existe naturellement dans la tradition orale un « *bon sens français* » antérieur aux scories et à l'enflure du *Nomos* grec. Le titre *Ma Mère l'Oye* prétend à cette antériorité génétique par la référence à la mère – les contes étant des histoires de bonnes et de nourrices – et par le jeu de mots sur le verbe *ouïr* qui connote la dimension orale des récits. Deuxièmement, est également postulé que cette culture prétendument naturelle – cet *art naturel*, diront un siècle plus tard les Grimm, naturel parce que non écrit, ce qui est extrêmement contestable – ne pouvant résulter de racines

exclusivement méditerranéennes, permettait de penser l'identité narrative collective à nouveau frais, quitte à s'inventer de nouvelles origines<sup>363</sup>.

Perrault, souscrivant aux thèses Modernes, chercha donc dans le folklore français populaire et paysan des contes oraux émanant des territoires du royaume divers récits pour créer son recueil. Cependant, cette réhabilitation de l'art populaire suppose des adaptations en accord avec la bienséance de l'esprit de son temps – écriture versifiée, réflexion sur la mode, orthographe modifiée pour plus de vraisemblance de la chaussure de *vair* dans *Cendrillon*.

De même, Nicole Belmont dans son *Essai sur le Conte de tradition orale* nous rappelle avec l'exemple des Grimm dans le contexte de l'Allemagne au début du XIX<sup>ème</sup> siècle, cette fonction sociale de revendication identitaire des *Contes de l'Enfance et du foyer*. Comme l'illustre avec humour le film *Les Frères Grimm (The Brothers Grimm, Terry Gilliam, 2005)*, la collecte des récits oraux de Jacob et Wilhelm et leur publication a pour toile de fond l'invasion du territoire germanique par Napoléon dès 1806. Le recours à la tradition orale est donc une réaction à l'imposition de la culture française par l'affirmation d'une naturalité de l'esprit d'une communauté. Toutefois, là encore, il s'agit d'adaptations écrites de récits. La grande érudition philologique des Grimm leur permet non seulement de profiter des jeux de mots et doubles sens dont regorgent les métaphores des contes, mais souvent d'en faire de nouveaux, voire d'élucider des termes énigmatiques par l'étymologie. Qui plus est ils ajoutent le plus possible des références chrétiennes dans des récits originellement païens – ainsi des fées deviennent-elle des apparitions de la Vierge – afin de promouvoir un discours moral en accord avec celui promu par la Bible.

## §2 : Du problème du retour de la mythologie nordique au XX<sup>ème</sup> siècle

Au cinéma un processus social et politique sensiblement similaire a eu lieu. Comme nous l'avons vu, à la suite de Lotte Eisner en première partie, l'avènement de l'expressionnisme, et la reconnaissance populaire et critique de son fantastique

---

<sup>363</sup> À cet égard nous peut penser aux origines bibliques des Rois de France et d'Angleterre (descendants de Josias et David) présentées par les chroniqueurs au Moyen-Âge afin de justifier l'autorité souveraine par son antiquité ancestrale sacrée touchant à l'immémorial. Au surplus, tous les romans de chevalerie arthuriens du XII<sup>ème</sup> au XIV<sup>ème</sup> siècle sont des synthèses des cultures païennes celtes et scandinaves et judéo-chrétiennes pour créer une nouvelle mythologie.



merveilleux sombre, sont à mettre en relation avec la situation historique et politique de la République de Weimar et de l'Allemagne d'après guerre pré-nazie<sup>364</sup>. La défaite, la crise économique et les difficultés rencontrées par les premières années d'un régime démocratique expliquent ce recours à une mythologie commune pour faire la part de ce qui demeure et ce que refuse l'esprit german.

Ecrits par la nazie, Théa Von Harbou, les films de Fritz Lang *Les Nibelungen : La mort de Siegfried* (*Die Nibelungen : Siegfried*, Fritz Lang, 1924) et *Les Nibelungen : la Vengeance de Kriemhild* (*Kriemhilds Rache*, Fritz Lang, 1924) demeurent des références incontournables pour les films de notre corpus. Le premier est une référence car est l'une des premières adaptations à gros budget de l'univers mythologique nordique qui connut une renommée mondiale – exception faite peut-être de *La Charrette Fantôme* (*Körkalen*, Victor Sjöström, 1921). Le second, inversant le schéma narratif et le rapport des pôles actantiels du premier est plus flamboyant encore. Il réactualise la légende par des éléments de l'historiographie médiévale en faisant intervenir les mongols que les hommes du XII<sup>ème</sup> et XIII<sup>ème</sup> siècles, tenaillés par la peur de l'Apocalypse, nommaient les « Tartares » – les habitants des Enfers dans la mythologie grecque et romaine. La douce Kriemhild du premier opus devient la reine des Enfers et se mue en furie digne de Médée, plus cruelle encore que son pauvre barbare de mari, Attila. Par après, en nous interrogeant sur la représentation des Huns dans *La Vengeance de Kriemhild* et des Uruk-hai et des Orques dans *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, nous nous demanderons si effectivement la manière de montrer l'Etranger est devenue réellement allergique voire raciste.

Constatons déjà l'influence de ce film sur la littérature de *fantasy* qui naît alors de l'autre côté de la Manche avec le mouvement d'écrivain des *Inklings* dont les représentants les plus célèbres sont Lewis et Tolkien, tâchant de retrouver l'esprit de l'hybridation du paganisme celte et saxon et de la christianisation du bas Moyen-Âge avec son eschatologie millénariste et jusqu'au XIII<sup>ème</sup> siècle. Le terme anglais *chronicles* (chroniques) dans *The Chronicles of Narnia* renvoie explicitement à l'historiographie médiévale édifiante tâchant de relier analogiquement la vie de grands hommes et de souverains à l'histoire biblique, aux héros de l'histoire d'Israël (Moïse, Josué, Samson, David, Salomon, Osias, Ezéchias, Josias...) et à la vie du Christ en particulier.

---

<sup>364</sup> Cf. Lotte Heisner, *L'Ecran Démoniaque*, Editions Ramsay, 1993.

Les œuvres principales de ces deux auteurs sont publiées dans les années 1940-1950. Les premières études de Tolkien et Lewis sur les mythologies païennes et le folklore celtique et scandinave paraissent durant les années 1930. Le premier bâtit son univers de la Terre du Milieu (*Midgard*) duquel sortira en 1937, *Bilbo, le Hobbit* et, peu après la Seconde Guerre Mondiale, dans les années 1950, *Le Seigneur des Anneaux*, reprenant à son compte l'univers mythologique scandinave voire celtique (et non romain et hellène) des chants des *Nibelungen*, de l'*Edda*, des *Mabinogions* et de *Beowulf* et la Légende arthurienne. Le second édite les sept tomes du *Monde de Narnia* dans les années 1950. Dans un genre moins explicitement religieux, Mervyn Peake publie également sa trilogie arthuro-rabelaisienne de *Gormenghast* dans les années 1940 et 1950.

Est-ce à dire que l'univers des films de *fantasy* actuels est teinté d'un aryanisme *bon teint* dans la mesure où ils adaptent des récits portant sur un univers réapparu durant l'entre-deux guerres ? La question est épineuse. Un traitement exhaustif exigerait l'extension de notre étude au-delà de son angle d'attaque cinématographique. Elle supposerait un examen de l'idée de *millenium* à travers l'occident, ainsi que de la musique romantique et particulièrement des rapports des opéras de Wagner – dont les livrets sont inspirés de cet univers<sup>365</sup> – avec le pangermanisme et la Grande Politique de Bismarck sur la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, entre autres choses, pour déterminer dans quelle mesure le nazisme est un mal allemand ou culturel plus large. Nous évoquerons toutefois ce problème, par après, lorsque nous commenterons les analyses d'Isabelle Smadja sur la misogynie et le racisme présents dans *Le Seigneur des Anneaux*, tant dans ses versions littéraires que cinématographiques. Comme nous le verrons, les propos de Tolkien et Lewis, de même que les films de Jackson et Adamson sont incontestablement ambigus dans leur vision de l'Autre, néanmoins ils manifestent une tentative de réappropriation de l'imaginaire traditionnel celtique et scandinave qui entend s'inscrire en faux avec l'idéologie raciste nazie en proposant une alternative herméneutique plus saine de cette mythologie.

Le cas de Peake nous semble peu sujet à caution, ce dernier ayant écrit sa trilogie après un reportage sur les camps de concentration en 1946. De surcroît il y expose un univers moins traditionnel que celui de Tolkien, car emprunt d'un grotesque très

---

<sup>365</sup> Les opéras de Wagner ayant principalement 3 sources : la légende des *Nibelun*, la geste arthurienne et le roman de chevalerie apparentée et le folklore germanique, français et italien.

*cinquecento*, proche du *Pentamerone* de Basile et de l'œuvre de Rabelais, et dont l'héritier le plus direct au cinéma est sans doute Terry Gilliam. D'où une adaptation audiovisuelle tardive de son œuvre, en 2000, pour la télévision par la *BBC* avec l'incontournable Christopher Lee dans le rôle du Chambellan Flay et John Rhys Meyer dans le rôle de Finelame.

### §3 : Contexte historique de la *fantasy* cinématographique des années 1990-2000

Il est intéressant de constater que le retour du merveilleux durant la période que nous étudions au cinéma, et particulièrement dans le cinéma américain, correspond également à une période de crise identitaire. La résurgence des discours pseudo-religieux millénaristes anxiogènes, avec l'arrivée de l'an 2000 et son terrifiant *bug*, favorisa la projection et la réception de fictions renvoyant à l'imaginaire Anglo-saxon, Franc et Germain de l'An Mil et à son cachet médiéval, mais aussi à des films puisant dans les récits ancestraux d'autres cultures comme la Chine – comme dans *Le Royaume Interdit* (*The Forbidden Kingdom*, Rob Minkoff, 2008) – ou le Moyen-Orient – comme dans *Prince of Persia : les Sables du temps* (*Prince of Persia : The Sand of time*, Mike Newell, 2010) – pour les adapter à l'Occidentale<sup>366</sup>.

D'autre part, la fin de la Guerre Froide, en 1991, n'a pas seulement vu l'effondrement du Bloc Soviétique, susceptible d'être défini comme l'Autre des USA dans l'imaginaire américain. Mais corrélativement, il a vu la remise en cause de l'ensemble des valeurs et idéaux qui font que les Etats-Unis d'Amérique sont ce qu'ils sont et qu'ils affirmaient en opposition à... L'absence relative de contradicteur proprement politique (que l'émergence de la Chine résoudra sans doute) sur le plan mondial, a entraîné une nouvelle menace plus diffuse, car non gouvernementale et non nationale, dans un monde multipolarisé. Le *leader du monde libre* n'ayant plus personne à libérer, s'abîme dans une grande solitude à la limite de la paranoïa collective et scrute ses propres démons. Le choc du 11 septembre 2001 et la menace des terrorismes communautaires

---

<sup>366</sup> Notons que le public occidental profane découvre dans les années 1980, les films de *fantasy* de Hong-Kong et le *Wu Xia Pian*, avec *Zu, les Guerriers de la Montagne Magique* (*Suk san : Sun Suk san geen hap*, Tsui Hark, 1983) qui finit de décomplexer les amateurs du genre en occident. C'est pour cette raison que Hollywood tâchera de s'attacher les services des principaux réalisateurs hongkongais dans les années 1990 avec un résultat qui fut assez souvent malheureux.

sont au fondement d'une remise en cause des idéaux occidentaux, et particulièrement celui des sociétés multiculturelles et de la formation pacifique des identités collectives.

Jean-Michel Frodon avait déjà mis en lumière le phénomène d'implosion de l'imaginaire américain comme étant une thématique récurrente des films de la fin des années 1980, phénomène de remise en question du rêve américain supposant la norme majoritaire du mode de vie *whasp*. C'était le phénomène du *salad bowl*. Il s'oppose à la vision fédératrice du classicisme hollywoodien – particulièrement des westerns – représentant une société du *melting pot* sur une nouvelle *terre promise* et dont les membres de la diligence de *La Chevauchée Fantastique* (*Stagecoach*, John Ford, 1939) sont le stéréotype. Le phénomène du *salad bowl* s'étant radicalisé depuis 2001, des œuvres conservatrices aux thématiques traditionnelles réaffirmèrent des valeurs sociales communes aux sociétés occidentales dont les films que nous nous proposons d'étudier sont une parfaite illustration<sup>367</sup>. Certains réflexes d'une téléologie historique messianique reprennent le dessus dans une société dont la culture est principalement judéo-chrétienne. Toutefois cette vision téléologique n'est pas toujours très orthodoxe d'un point de vue théologique et religieux, car mâtinée de paganisme et de *vulgate* de philosophie orientale, donnant le plus souvent un maelstrom syncrétique aux contours souvent rendus flous à une époque où la communication des images est devenue instantanée grâce au numérique.

Ce que l'on retrouve de traditionnel dans ces récits est la linéarité de la narration et, surtout, la récurrence des thématiques de l'initiation héroïque et de la rédemption confirmant cette fonction de consolation et de régénération évoquée précédemment. Le deuil, ou la perte du début du récit, entraîne un exil dans un monde autre que le nôtre où le héros fait son apprentissage, et passe une épreuve rendant possible un retour transfiguré parmi les siens. La plupart de ces films reviennent donc aux sources de la culture *whasp* – les traditions légendaires nordiques et gréco-romaine, la bible et les pulps magazines où furent publiées les premiers récits de *fantasy* – tout en apportant certaines mises en perspectives actuelles relatives au contexte d'énonciation.

---

<sup>367</sup> Cf. Jean-Michel Frodon, *La Projection Nationale : Cinéma et Nations*, Editions Odile Jacob, 1998.

## a- Du succès de la *fantasy* et de l'essoufflement de la science-fiction

Comme nous l'avons vu en première partie, la *fantasy* est un type de récit épique et merveilleux apparu principalement dans les années 1940-1950 mais qui puise son inspiration à la fois dans les mythes, les légendes et les contes. Il est dit d'inspiration traditionnelle car le temps auquel il se réfère n'est pas le temps présent, ni le temps futur de l'auteur et du destinataire mais le passé. Néanmoins, ce passé doit être entendu dans deux sens :

- Comme *temps de l'énonciation* congénital à l'acte de raconter et à la réception. *Le « raconter » est toujours une reprise* (la configuration du récit est « préfigurée » dans les termes de Ricœur) et *le « recevoir », une déprise* d'avec le temps quotidien en vue de l'appropriation du récit. Il s'agit du passé traditionnel, ancestral et irreprésentable.
- Comme *temps de la diégèse* (temps dans lequel est censé se dérouler l'action) il dépend du genre auquel le récit appartient et rend possible une figuration du temps de l'énonciation.

Le temps de l'énonciation est *le passé ancestral*, il est immémorial en tant que trace de l'absence. C'est le temps d'avant les temps qui ressort de ce qui n'est plus présent mais rend possible ce qui est présent. C'est l'éternité vers laquelle s'éloigne Frodon, Bilbo, Gandalf et les Elfes à la fin du *Retour du Roi* (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2004) et dont la lumière finit par saturer le visible. Dans l'ontologie de l'image photographique et cinématographique, il s'agit de la référence à ce qui a été filmé en tant qu'il n'est plus, mais qui est représenté lors de la projection. Il fait autorité pour l'homme du présent qui le tient pour vrai avant tout examen dans l'image. C'est le Passé avec un grand « P », un passé transcendantal de la mémoire collective qui oblige, et non ce qui est représenté comme étant passé pour quelque individu dans sa mémoire singulière. D'un point de vue religieux, il n'est pas sans évoquer le Passé du Grand Pardon, ce que vise Kippour chez les juifs, voire le Passé de l'Anamnèse chez les chrétiens, c'est-à-dire le temps invoqué par l'impératif catégorique du « *Zakhor* » (« Souviens-toi. » en hébreux) <sup>368</sup>. C'est ce d'où le conteur parle, le temps au nom duquel

---

<sup>368</sup> Au-delà de références bibliques et ésotériques assez lourdes, c'est à ce temps-là que fait référence le personnage de Grand Absent qu'est Christian Shepard (John Terry) dans le final controversé de la série

il ouvre son récit lorsqu'il prononce la formule « *Il était une fois* », prétendant par cette formule faire acte de répétition en se référant à une autorité que le récepteur lui accordera tacitement en croyant ce qu'il professe. De même le conteur referme son intervention par des formules marquant un retour à la vie présente et donc au temps quotidien. Formules où il met généralement en scène les circonstances l'ayant amené à énoncer l'histoire racontée, mettant ainsi en abîme l'acte même de narration – témoignage et transmission.

Selon Harald Weinrich, en littérature le passé – imparfait, plus-que-parfait et passé simple – est le temps même de tout récit s'opposant au temps du discours quotidien – présent, passé composé et futur<sup>369</sup>. Pour autant, nous pourrions rétorquer qu'il existe des fictions au présent et au passé composé, mais le passé dont parle Weinrich n'est pas celui de l'action montrée, ce n'est pas le temps de la diégèse, ni le temps *dans* le récit. C'est le temps de l'énonciation, le temps *du* récit, toute narration étant une espèce de répétition. L'action dans le récit est toujours déjà accomplie pour l'auteur avant qu'il ne l'énonce. Ce dernier a une vue rétrospective sur celle-ci puisqu'il sait comment va finir l'histoire.

En revanche, *le passé historisé* est le temps de la diégèse de *fantasy*. Celui-ci figure le passé immémorial en fonction de son mode de représentation de la distance séparant le temps de la diégèse et le temps historique présent à l'énonciation et à la réception. Cette distance est suggérée au moyen d'emprunt faits aux techniques des discours historiographiques – référence au calendrier, au renouvellement des générations et surtout à une assise documentaire et vestigiale. Ces emprunts sont moins flagrants que ceux des œuvres réalistes, voire fantastiques, qui tendent quasiment à *l'imitation-reproduction* du présent ou du passé proche – nous faisant presque oublier la frontière entre la vraisemblance et le véridique<sup>370</sup>. Frontière très affirmée dans les récits de *fantasy*. Ce temps est ce en quoi la fiction est historicisée pour gagner en cohérence dans son énoncé.

---

*Lost* lorsqu'il répond à son fils, Jack (Matthew Fox), à son interrogation sur les raisons de sa présence. Par un procès de mise en abîme (celui des mondes parallèles et des réminiscences) il lui explique qu'il est là pour se souvenir, lui faisant prendre conscience par là de sa condition de personnage de fiction afin de se détacher de celle-ci pour retrouver la vie.

<sup>369</sup> Cf. Harald Weinrich, *Le Temps*, Editions du Seuil, 1973.

<sup>370</sup> Cf. *Supra* p. 59-64.

Ce peut-être le futur comme dans les films de science-fiction dont le présent raconté est conjecturé à partir d'hypothèses scientifiques actuelles, filées selon les problèmes anthropologiques qu'elles peuvent poser. Dans le récit de *fantasy*, compris dans la droite ligne du conte, le présent du héros renvoie à une époque ressemblant à une ère du passé réel pour l'auteur et le récepteur et dont la distance, généralement lointaine, avec le présent de ceux-ci, pourrait faire l'objet d'une mesure chronologique. Cette représentation du passé tient souvent d'une représentation actuelle d'une époque, ou de l'esprit d'une période, dont nous pourrions mesurer l'éloignement d'avec notre présent. Ainsi la plupart des récits que nous analysons renvoient – par les costumes, les décors et les mœurs – à une situation historique du Moyen-Âge occidental ou oriental qui est l'époque d'écriture des romans de chevalerie, voire de la Renaissance et au XVII<sup>ème</sup> siècle, époque de Basile et de Perrault. Toutefois le Moyen-Âge et la Renaissance ne sont pas les seules époques des récits de *fantasy* : la tétralogie *Pirates des Caraïbes* se déroule à une époque ressemblant à la fin du XVIII<sup>ème</sup> siècle et début du XIX<sup>ème</sup> siècle, *La Croisée des Mondes : La Boussole d'Or*, à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle et début XX<sup>ème</sup> siècle.

Notons cependant que certains films comme *Jumanji* (Joe Johnston, 1995), *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) ou *Zathura : Une Aventure spatiale* (*Zathura : A Space Adventure*, Jon Favreau, 2001) se passent dans un présent proche du nôtre quoique les jeux (pour les adaptations de Chris Van Allsburg) ou la télécommande (dans le film de Ross) – véhicules du passage dans un autre monde – viennent des années 1950, correspondant à un Âge d'Or dans l'imaginaire de la civilisation américaine. C'est-à-dire qu'en dépit de la contemporanéité de la diégèse, il demeure toujours un élément du récit (milieu, instrument magique, personnage...) sinon archaïque pour le moins à contretemps, permettant au spectateur de se représenter un décalage avec son propre temps de réception. Par exemple, la saga *Harry Potter* est censée se passer dans l'Angleterre contemporaine, mais le monde des Sorciers est empreint à la fois d'une atmosphère médiévale et de début de XX<sup>ème</sup> siècle assez anachronique. L'école de Poudlard est un château fort où l'on s'éclaire à la bougie, aucun appareil électrique n'y fonctionnant, les photos des journaux que lisent les sorciers sont en noir et blanc et animée... Nous pourrions placer dans cette catégorie certains films à la frontière de la *fantasy* et du fantastique, comme la série *Twilight*, films qui se passent dans un temps

proche du notre avec des monstres légendaires, vampires et loups garous, le rendant anachronique<sup>371</sup>.

Concernant le fantastique comme idéal-type décrit par Todorov, il a cédé la place à la *low fantasy*. En effet, le thème principal de l'ambiguïté du jugement d'un héros sur un phénomène comme étant surnaturel ou non, ne disparaît pas mais perd de son autonomie. Souvenons-nous que son objet était de remettre en cause la suprématie de la conscience comme constitutive de l'identité subjective et de mettre en évidence que le « *Moi n'est pas le maître en sa maison* ». Thématique typique du XIX<sup>ème</sup> annonçant ou exemplifiant les écrits sur l'Inconscient des philosophies du soupçon (Marx, Nietzsche, Freud) mais qui n'est plus d'actualité au XXI<sup>ème</sup> siècle. La mise en scène d'un narrateur peu digne de confiance, et une focalisation subjective à la limite du flux de conscience, vont demeurer comme techniques narratives adjuvantes et non principales. Preuve en est depuis 1990, dans les fictions estampillées « *fantastique* », l'issue surnaturelle est clairement privilégiée – quoiqu'elle ne soit pas systématiquement justifiée dans sa dimension de rétribution morale, comme c'était le cas dans les contes de fées voire dans de nombreux titres de *High Fantasy*. Les techniques narratives mentionnées rendent possible une réactualisation de thèmes merveilleux, réactualisation manifeste dans son traitement syntaxique et verbal, reprenant certains codes réalistes et psychologisants du fantastique. Ainsi les longs travellings sur les landes du Rohan et la description quasi touristique du site du Gouffre de Helm, dans *Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours* (*The Lord of the Rings : the Two Towers*, Peter Jackson, 2002), l'usage de la caméra portée à l'épaule et la simulation de son tremblement dans *Max et les Maximonstres* (*Where the Wild Things are*, Spike Jonze, 2008) en sont de bonnes illustrations. Les configurations fantastiques donnent donc un cachet documentaire exotique et contemporain réaliste, ancrant le merveilleux dans une réalité post-moderne. Ils instaurent une distance ironique avec le propos de la narration. Ces configurations ne remettent toutefois pas en cause une dominante passéiste de la *fantasy*.

C'est cette même tendance à la rétrospection rassurante, et non pas à la prospection exploratrice qui explique que ces films aient pris le pas sur ceux de science-fiction, à partir de la fin des années 1990. Ceux-ci dominaient dans les années 1980 mais peu à peu, le contexte politique, culturel et social aidant, la donne s'est inversée. Nous ne

---

<sup>371</sup> Nous retrouvons ici la distinction entre la *High Fantasy* renvoyant à un passé lointain et la *Low Fantasy* à un présent parsemé d'archaïsmes.



prétendons pas que la science-fiction cinématographique soit morte, car sur les dix plus gros succès au box office mondial de ces vingt dernières années et jusqu'en 2010, le premier est un film de ce genre à savoir *Avatar* (James Cameron, 2010), mais ce contre sept films de *fantasy* (*Le Retour du Roi* ; *Pirates des Caraïbes : Le Secret du coffre maudit* ; *Toy Story 3* ; *Alice au Pays des Merveilles* ; *Harry Potter à l'École des Sorciers* ; *Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde* ; *Harry Potter et les Reliques de la mort : 1<sup>ère</sup> partie*). De surcroît le succès d'*Avatar* ne doit pas nous faire oublier qu'il s'agit d'un *space opera* adaptant l'un des mythes fondateurs des USA sur les vertus de la tolérance, à savoir l'histoire de Pocahontas, en reprenant à son compte de nombreux éléments de la *fantasy* en faisant des *Na'vis* un peuple « *primitif* » vivant en symbiose avec sa planète, et rendant compte de cette symbiose par un discours magiques pré-scientifique s'opposant au cynisme humain et à son explication mécanique et économique du monde.

Selon Jacques Goimard, la désaffection pour la science-fiction pure au profit de la *fantasy* s'explique en fonction de deux facteurs<sup>372</sup>. D'une part, elle révèle une certaine appréhension collective de l'avenir, la fin des projets de conquête spatiale, des *Nouvelles Frontières* de Kennedy, et la banalisation progressive de l'usage d'appareils de haute technologie. D'autre part, la dimension de plus en plus ésotérique du discours scientifique – cybernétique et physique quantique surtout – rend, pour l'instant, malaisé son usage profane et sa vulgarisation par la fiction tant au niveau de la composition que des récepteurs.

Une question de temps d'explication disponible pour le format du récit cinématographique desdits phénomènes extraordinaires peut entrer en ligne de compte. Cela rend raison du fait que le genre de science-fiction mêlé de fantastique est pérenne à la télévision, sous l'impulsion de *Bad Robot* entre autres, et moins au cinéma. Une série télévisée étant diffusée par saisons, dispose de plus de temps pour installer et crédibiliser son univers, le film (même en *serial*) étant projeté à l'unité pendant une durée moyenne de 2 heures et demi à 3 heures, pour les œuvres de notre corpus. Le *pourquoi* de l'action extraordinaire narrée se perd donc moins dans une explication objective pour adopter une justification magique.

---

<sup>372</sup> Cf. Jacques Goimard, *Critique du Merveilleux et de la Fantasy*, Editions Pocket, 2003.

## b- La distance ironique : parodie, pessimisme et mise en abîme

Le recours au merveilleux et à la thématique initiatique de la quête dans un Ailleurs, de l'affrontement de l'opposant et du retour du héros chez soi, ne se fait pas sans quelques déformations tenant au changement historique du contexte d'énonciation et de réception. Ainsi que nous l'avons signalé en première partie, avec la notion de *style de traditionnalité*, tout récit particulier est pris dans une dialectique de répétitions de paradigmes culturels antérieurs et d'innovations – soit d'entorses à ces règles – rendant l'œuvre composée et reçue singulière, et ouvrant à la possibilité d'une composition et d'une réception intertextuelle. Nous pouvons alors constater que la plupart d'entre ces films reprennent des éléments formels épiques et merveilleux, mais les combinent avec des configurations cinématographiques ironiques : c'est-à-dire comiques et fantastiques – créant des effets de second degré et de mises en abîme via des configurations méta-filmiques et méta-cinématographiques.

La part d'innovation voire de réflexion par rapport à l'héritage de la tradition se manifeste principalement de deux façons corollaires. D'une part une représentation de l'Ailleurs merveilleux se fait selon une tonalité beaucoup plus pessimiste car nostalgique. Certaines configurations méta-cinématographiques et méta-filmiques se réfèrent à l'expressionnisme allemand, au côté *cheap* et artisanal des effets spéciaux de la série B américaine des années 1950-1960. Elles nous présentent souvent un imaginaire essoufflé et malade – le Mordor, la déforestation d'Isengard, le gouffre de Helm dans *Les Deux Tours* (*The Two Towers*, Peter Jackson, 2002) – à l'image de l'*Enfer* de Dante renvoyant au désenchantement, à la dépoétisation du regard moderne sur le monde. Cette dépoétisation est également manifeste dans le fait de la parodie rendant le merveilleux trop évidemment hyperbolique par rapport à une réalité objective contemporaine représentée ou suggérée. C'est le cas de la série des *Shreck* et de *Il était une fois* (*Enchanted*, Kevin Lima, 2007). D'autre part, ces films mettent en scène des personnages d'artistes ou de spectateurs qui sont roués aux codes du merveilleux, voire qui en sont revenus et donc ne sont pas prêts au *willing suspension of disbelief* qu'exige le genre.

## §1 : La mise à distance parodique

La mise à distance parodique a généralement pour fonction de remettre en cause certains préjugés moraux structurant les récits de *fantasy* inspirés du merveilleux folklorique des contes, et ayant fait l'objet d'adaptations cinématographiques durant l'Âge d'Or hollywoodien. Il s'agit donc de critiquer les présupposés sociaux désuets de ces premières adaptations tenant au contexte de l'Amérique des années 1940-1950. Ainsi de la critique du sexisme dans *Il était une fois*. La douce Giselle (Amy Adams) qui a le pouvoir de parler aux animaux, est précipitée par sa vilaine marâtre (Susan Sarandon) du pays merveilleux d'Andalasia (qui est un dessin animé) dans le New York des années 2000. Le propos du film va être d'employer les effets numériques pour rendre réaliste cette intrusion merveilleuse dans le quotidien et appliquer littéralement les codes du récit merveilleux – les séquences de comédie musicale – en parodiant des références connues du public. Le film étant produit par la *Walt Disney Company*, les allusions aux premières adaptations des années 1940 et 1950 par Walt Disney de *Blanche-Neige*, *Cendrillon* et *La Belle au bois dormant*, ainsi qu'à l'univers des parcs d'attraction de la compagnie sont de rigueur. Cette parodie procédant par connotation, révèle au spectateur lesdits codes structurant sa croyance habituelle : la musique en *off* et *score* (qui n'a aucun émetteur visible, les acteurs faisant manifestement du *playback*), les chorégraphies suspendant les occupations ordinaires, les regards face caméra et les mouvements d'objectifs accompagnant le corps du chanteur créant un espace dynamique. Codes qui deviennent ici des configurations méta-cinématographiques car mis à distance et représentés comme étant des passages obligés de ce type de narration, entraînant du même coup un effet de clin d'œil relativement à d'autres films. Par exemple, c'est l'actrice Julie Andrews, oscarisée pour le rôle titre dans *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) qui est la narratrice.

De même dans la séquence d'entretien du foyer – rôle paradigmatique de l'élément féminin dans les trois adaptations des contes susnommées – Giselle nettoie l'appartement de son hôte en chantant avec l'aide de ses amis animaux de la mégalopole qui sont des rats, des pigeons et des cafards – des nuisibles pour n'importe quel citadin. Or cette séquence est quasiment une reprise plan par plan de celle de *Blanche Neige et les Sept Nains* (*Snow White and the seven dwarfs*, Walt Disney, 1937) mettant en lumière le propos sous-jacent de cette dernière tout en l'écorchant. Si les animaux et Blanche-

Neige sont tellement en harmonie dans cette scène, c'est parce qu'elle y accomplit sa nature profonde d'être économe (dans le sens littéral du terme), d'être dont l'occupation essentielle est la gestion de l'espace domestique. Pour preuve de cette harmonie, le gros plan où Blanche-Neige, le balai à la main, vocalise de concert avec un oiseau posé sur son doigt. À cela répond le plan de Giselle qui ayant sauvé trois cafards du sac d'aspirateur, chante de concert avec les charmantes créatures posées sur son doigt.

Le film de Lima nous montre donc que les valeurs que représentent ces séquences musicales de nettoyage, sont, sinon réactionnaires, pour le moins datées, dans les années 2000 après les mouvements féministes des années 1960 et 1970. D'où le fait qu'elles soient aimablement tournées en dérision – quoique l'envol des cafards face caméra dans un mouvement de harpe en *off* ne soit pas dénué d'une certaine nostalgie et que la présence de la petite fille observant la scène conserve un repère d'émerveillement. Cette prise de distance nous permet de comprendre que, dans une séquence inversant le final de *La Belle au bois dormant* (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959) l'héroïne s'arme d'une épée – attribut viril par excellence dans les contes et dans les récits merveilleux – et finisse par délivrer elle-même son bien-aimé (Patrick Dempsey), des griffes de la Belle-Mère Dragon. De surcroît, le film s'attache également à prendre ses distances avec une apologie de l'amour unique et éternel, puisque le prince (James Marsden) quoique toujours charmant du début jusqu'à la fin, perd les faveurs de sa bergère durant l'intrigue au profit d'un homme qu'elle a choisi, commun et un peu désabusé.

## §2 : Un dépaysement agonique

Par ailleurs, nous constatons une vision assez sombre et entropique de l'univers du récit. Nous soutenions avec Frye, en première partie, que la *fantasy* tendait plutôt à la comédie irréaliste car un récit féérique doit bien se terminer selon Bettelheim et Tolkien. Mais cette destination heureuse posant un point final justifiant rétrospectivement les péripéties des héros, est inéluctablement jointe à l'héritage du récit apocalyptique biblique des temps de confusion précédant le Jugement, confusion qui se substitue quasiment à la résolution dernière dans la tradition anglo-saxonne shakespearienne. Cela se manifeste par un goût prononcé pour le renversement des contraires de l'*acmé* au dénouement et du dénouement à la conclusion, ce que nous nommons ordinairement

en français, le « *coup de théâtre* ». Cette phase de l'intrigue est hypostasiée, éclipsant la fin elle-même qui, par contraste, semble trop magnifiée pour être réelle.

Ainsi les thématiques du pouvoir et de la reconnaissance sociale – la noblesse et le retour du héros transfiguré parmi les siens – censées conditionner le *happy end* sont inextricablement entachées de mal et de la corruption des plus forts. L'opposant se révèle souvent être le héros lui-même et son désir structurant l'histoire devient ainsi ambivalent, il ne saurait être satisfait n'importe comment. La déformation n'est toutefois pas telle que le héros en devienne un antihéros, ni un narrateur non digne de confiance, car l'interprétation de ce qui est raconté n'est pas le thème principal de ce genre de films, comme il l'est par exemple de *Rashômon* (Akira Kurosawa, 1950) ou de *L'Année dernière à Marienbad* (Alain Resnais, 1961). Le narrateur demeure fiable et le héros exemplaire au final en ce sens qu'il trouvera la force de réparer ses erreurs, maîtriser ses pulsions dans un récit de soi concluant et le ramenant au début même de l'énoncé.

Telle est la révélation finale de la série *Harry Potter*, dans *Harry Potter et les Reliques de la Mort* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*, David Yates, 2010-2011), le dernier des Horcruces (morceau d'âme de Voldemort) se trouve en Harry Potter (Daniel Radcliffe) lui-même, dans la cicatrice qui était son signe distinctif dès le premier opus de la série. Série dont les enjeux thématiques, comme la photographie, s'assombrissent d'épisodes en épisodes. De même, la seconde trilogie de *Star Wars* n'a pas d'autre objet que de montrer l'avènement du méchant qui n'est autre que le frère d'arme du héros, Obiwan Kenoby (Ewan Mac Gregor), et la conclusion ne peut apparaître heureuse qu'à ceux qui connaissent déjà la première trilogie. Enfin, la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, bien plus que le livre de Tolkien, met l'accent sur les effets de la corruption morale et sur l'impossibilité de s'en garder. Cela est particulièrement probant dans *Le Retour du Roi* (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2003) dont l'ouverture se focalise sur les origines de Gollum (Andy Serkis) et minore le rôle positif de Sam Gamegie (Sean Austin). Or pour Tolkien, ces deux personnages sont censés être pour Frodon (Elijah Wood) ce que sont Caliban et Ariel pour Prospero dans *La Tempête* de Shakespeare, l'un l'inclinant au vice et l'autre à la vertu.

Même si les héros sont des êtres surdoués par rapport aux spectateurs, leurs pouvoirs seuls ne suffisent pas. C'est en leur humilité, en ce qu'ils ne sont jamais complètement détachés de situations profondément quotidiennes qu'ils triomphent de leurs ennemis. Ce qui est déjà une reprise du thème du simplet ou de l'idiot – comme

dans *Le Petit Poucet*, *Les Trois plumes*, voire l'épisode de David et Goliath dans *Le Livre de Samuel* – qui se révèle être supérieur aux personnages plus forts et intelligents que lui au départ, à travers l'épreuve initiatique contre son *Némésis*. Il finit par se dépasser via sa réflexion et ses vertus – courage, justice, tempérance et prudence dans les contes d'origine antique auxquelles se mêlent espérance, charité et foi dans la culture judéo-chrétienne. *Le Seigneur des Anneaux* revendique ce thème, c'est le semi-homme, un être extrêmement faible, qui peut vaincre le Mal absolu et tout puissant. Elle se retrouve également dans la série *Harry Potter* où le héros ne brille pas tant par ses qualités naturelles, ni intellectuelles que par son courage et surtout par ses amis. Ce sont des héros qui se caractérisent moins par leur aptitude à changer directement le monde que par leur propension à intérioriser les situations pour en identifier les problèmes et les interpréter afin d'y porter remède. Ils ont ce que nous pourrions nommer vulgairement, *l'intelligence du cœur* c'est-à-dire une vision qui n'est pas exclusivement pragmatique du monde, mais prend en compte le vécu intime des autres. Ils font donc droit à une certaine créativité de l'affect – qui n'est pas sans évoquer la dimension active de la réception d'une fiction<sup>373</sup>.

Cette tendance pessimiste trouve une bonne illustration dans l'adaptation de Roger Avary et Robert Zemeckis de *La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2007). D'une part, l'image de synthèse réaliste joue souvent sur les très gros plan pour montrer pâleur, rides, et tâches de vieillesse des personnages, restituant par cette crudité l'idée d'un passage du temps étranger au langage numérique. L'emploi le plus habituel de l'image virtuelle dans l'industrie de la photographie de mode et dans les fictions, est de gommer les imperfections de la peau pour idéaliser le sujet représenté. Ici, au contraire, l'imagerie fait droit au corps et lui redonne sa densité imparfaite et pas uniquement une signification hyper érotique.

Certes le corps de l'acteur Ray Winstone est modifié en vue d'être plus svelte et musclé. Modification particulièrement probante lors de la séquence du combat contre Grendel où Beowulf et le monstre s'affrontent nus. Néanmoins, la composition du cadre, les mouvements de caméra, les jeux de lumière et les angles de prise de vue sont tels que son sexe est toujours caché. L'invisibilité du sexe peut s'expliquer par la stérilité future de Beowulf, ainsi que par une mise en parallèle avec l'asexualité de Grendel : celui-ci,

---

<sup>373</sup> Cf. *Supra* p. 387-391.

vaincu, lui assénera qu'ils sont semblables et que le héros est un monstre pire que lui. Mais, en outre, par leur répétition ces procédés cinématographiques mettant en opposition le visible – le corps sur-luisant et sur-musclé d'un héros – et l'invisible – son pénis et ses testicules par lesquels il se rapproche de n'importe quel homme normal, c'est-à-dire a une origine physique et serait susceptible de procréer et d'uriner – n'ont pas simplement pour effet de survaloriser le personnage. Ils instaurent une mise à distance comique avec ce mode de représentation héroïque sursexué et pourtant assexué, qui peut être considéré comme une configuration méta-filmique renvoyant à la série de gags récurrents de la série *Austin Powers* de Mike Meyer, parodiant la représentation caricaturale du personnage de *surmâle* qu'est James Bond.

Le seul corps dont l'apparence est exhaussée jusqu'à la perfection imaginaire est celui de la mère de Grendel interprétée par Angelina Jolie, toujours nue et le corps dégoulinant d'or et de lumière. Cependant, d'une part, dans la diégèse, elle incarne le désir et la concupiscence narcissique dans ce qu'ils ont de destructeur et d'inaccessible. Et d'autre part, il s'agit d'une mise en abîme se référant à l'actrice même, qui est un des corps préférés des tabloïds et la première interprète de Lara Croft, l'héroïne de la série de jeux vidéos *Tomb Raider*, héroïne très généreusement pourvue physiquement par le langage binaire, c'est-à-dire une idole entre Diane Chasseresse et Calamity Jane.

Cette lourdeur physique, visant à démystifier le caractère merveilleux de l'intrigue et les pouvoirs des personnages pour les rapprocher du commun des spectateurs, n'est pas que visuelle. Elle se retrouve plus généralement comme une tonalité thématique de la composition, dans la grivoiserie des dialogues, la violence des mœurs, l'érotisme (véritable hommage à l'univers des contes médiévaux de Boccace et de Chaucer et de leur adaptation par Pasolini) et l'interprétation agonique de ce poème du VII<sup>ème</sup> siècle. En effet, l'action synthétise deux épisodes distincts de la légende initiale : le secours du roi Hrothgar, la victoire sur Grendel et sa mère au royaume du Danemark, d'une part, et la mort contre un dragon dans le royaume des Geats, d'autre part. Or cette synthèse a ici le sens d'une relation de cause à effet tragique : Beowulf est le père du dragon car il n'a pas tué la mère de Grendel avec laquelle il s'est accouplé contre promesse de gloire. Le seul aspect positif du récit, qui est celui des illusions perdues et de la démesure phallique, est que contrairement à Hrothgar qui est le père de Grendel, Beowulf réussit à vaincre lui-même sa maudite engeance en se sacrifiant pour sauver celle au yeux de qui il a été un héros et de laquelle il n'aura jamais d'enfants.

### §3 : Des héros auteurs ou spectateurs

Enfin les récits de *fantasy* mettent à distance les acquis traditionnels du merveilleux par des procédés de mise en abîme incluant des personnages dont le rôle est d'être narrateur – écrivain, réalisateur, scénariste voire producteur – ou bien de personnages représentés comme étant des récepteurs idéaux – lecteur, spectateur, joueur. Pourquoi s'agit-il d'une distanciation ironique ? Car ces protagonistes sont roués aux codes de la narration merveilleuse. Bien qu'ils se situent au sein même du monde de la diégèse fantaisiste, ils peuvent se targuer d'anticiper le cours de la narration et rappeler l'attitude de déprise du réel qu'elle suppose. Leur espace d'expérience leur permet de relativiser l'autorité du propos, incitant le récepteur à l'interpréter davantage, à ne pas s'en tenir à une première réception et à affiner son horizon d'attente.

Tous les films de Terry Gilliam – exceptés peut-être *Jaberwoockie* (1975) et *Brazil* (1983) – racontent l'histoire d'un héros dont l'activité est de conter, d'édifier des mondes imaginaires et qui, passant pour un menteur et un faible, réclame la créance d'autrui, c'est-à-dire veut attirer l'attention d'un personnage représentant la situation du spectateur. Ce dernier est incroyant car a perdu la *naïveté* de son regard poétique et confiant sur le monde. Parce qu'il est habitué, il se refuse à la *willing suspension of disbelief*. Ainsi dans *Les Frères Grimm* (*The Brothers Grimm*, 2005), Jacob (Heath Ledger) demande à être cru par Wilhelm (Matt Damon) qui se sert de l'imaginaire de son frère pour tromper les crédules. Celui-ci a été traumatisé par la naïveté, confinant à la bêtise, de son frère qui a acheté des haricots censément magiques – les fameux haricots de *Jack, le tueur de Géants* – à un prix exorbitant, condamnant sa sœur et sa mère à mourir de faim. De même, dans *L'Imaginarium du Docteur Parnassus* (*The Imaginarium of Doctor Parnassus*, Terry Gilliam, 2009) le Professeur Parnassus (Christophe Plummer) voudrait être cru de sa fille (Lily Cole) au moment où elle s'apprête à devenir une femme et donc à quitter le monde de l'enfance.

Plus que par l'Antagoniste de l'histoire racontée par le héros dans la diégèse, le héros est constamment menacé par un opposant non archaïque, c'est-à-dire un opposant qui n'est pas le *Némésis* traditionnel. Il s'agit d'un adversaire moderne pourvoyant une vision réaliste du monde et stratégique des relations humaines. Ce peut être également un récepteur surdoué, idolâtre, capricieux et surconsommateur d'images



numériques, un spectateur prétendument revenu de tout, fustigeant l'expérience de la fiction cinématographique, comme l'insupportable *geek* téléphage, *m'as-tu vu* et bien nommé Mike Teavee (Jordan Fry) – ce personnage de *Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005) qui finit prisonnier de l'écran de télévision avec la plaque de chocolat noir. De ce dernier film, Burton parodie dans l'écran dans l'écran, l'ouverture de *2001, l'Odyssée de l'Espace* (*2001, A space Odyssey*, Stanley Kubrick), la genèse du sacré, lorsque les singes vénèrent le Monolithe en découvrant la violence gratuite et le meurtre. Cette configuration méta-cinématographique du surcadrage, via la référence à un *classique* de l'histoire du cinéma, met en lumière l'attitude barbare et idolâtre sous-jacente au nouveau regard *vidéosphérique*. De même, dans *Les Frères Grimm*, la vraie menace n'est pas celle de la Reine au miroir (Monica Bellucci), mais celle de l'Empire comme représentation d'une violence cachée sous les idéaux humanistes des Lumières, notamment dans le culte technocratique administratif du progrès rationnel représenté par le général Delatombe (Jonathan Price). Dans *L'Imaginarium du Docteur Parnassus*, le véritable opposant n'est pas tant le Diable (Tom Waits) avec lequel le vieil homme a l'habitude de parier, mais c'est l'homme médiatique, le beau jeune homme affable (Heath Ledger) qui travaille dans l'humanitaire pour mieux couvrir ses activités de trafiquant d'organes.

Cette vision objective et désenchantée présente le héros comme un *loser* socialement déchu, semblable à Socrate ou Diogène le Cynique, pauvre en avoir mais riche en être et en vécu pour peu que nous lui accordions notre attention. C'est un clochard asocial et grotesque chez Gilliam. Nous retrouvons cette figure de l'excentrique, qui est monstre et un mort-vivant dans les films de Burton, c'est-à-dire quelqu'un qui détruit les vivants et ressuscite les morts par l'acte de raconter, renvoyant au pouvoir de représentation de l'image cinématographique. Il momifie le présent par sa prise de vue et le redonne à voir en différé à la projection pour le spectateur, afin d'éduquer son regard à la présence du monde. Dans *Edward aux Mains d'Argent* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1991), les lames des mains d'Edward (Johnny Depp) l'empêchent de serrer dans ses bras celle qu'il aime (Winona Ryder) et blessent tous ceux qu'il voudrait toucher. Il doit donc employer la matière translucide, comme le celluloïd, et froide, comme la mort, de la glace pour manifester sa créativité faisant de Noël une véritable fête, dans la mesure où il fait neiger sur la banlieue.

D'autres configurations méta-diégétiques, d'autres formes de mise en abîme de l'acte de raconter et de l'acte de recevoir une fiction permettent de rétablir la distance cinématographique de la représentation afin de mettre en perspective la force illusoire des effets numériques. Ainsi le film *Cœur d'Encre* (*Inkheart*, Iain Softley, 2008) raconte-t-il l'histoire d'un auteur (Brendan Fraser) qui a le pouvoir de donner vie aux récits qu'il raconte et dont la femme a disparu, emportée par des monstres de fiction qu'il a libéré. Seule sa fille (Eliza Bennett) peut entrer dans le livre pour sauver sa mère.

Le héros n'existe que dans la mesure où il est cru par autrui en se donnant à voir sur une scène. Alors la distance qu'il crée avec le réel rend possible la recreation du réel lui-même. Par exemple, le Baron de Munchausen (John Neville) est vieux aux yeux de chacun mais rajeunit sur la scène qui représente ses exploits et pour la petite fille (Sarah Polley) qui est émerveillée par ses histoires. Il réussit à vaincre réellement les Turcs car la ville assiégée a cru à l'histoire où il vainquait les Turcs. C'est ainsi surtout que les trucages grossiers et artisanaux dont chacun voit les ficelles, deviennent numériques, afin que le spectateur en croie ses yeux. On retrouve un schéma narratif analogue dans *Big Fish* (Tim Burton, 2003) où le numérique est mis au service de l'imaginaire d'un personnage décrédibilisé aux yeux de son fils. Et c'est pour cette raison que sont privilégiés les personnages de joueurs – comme dans *Jumanji* (Joe Johnston, 1995) ou *Zathura* (Jon Favreau, 2005) – voire de cinéphiles – *Last Action Hero* (John Mc Tiernan, 1993) ou *Le Royaume Interdit* (*The Forgotten Kingdom*, Rob Minkoff, 2008) – qui sont d'autant plus inaptes dans ce que la diégèse présente comme le quotidien, qu'ils s'insèrent davantage dans l'imaginaire afin de sublimer en retour ce quotidien.

## 2- L'hyperréalisme des effets numériques : le retour de l'attraction et du *serial*

L'emploi de l'imagerie numérique pour faciliter la production d'effets spéciaux a permis un retour en force dans la catégorie des films à très gros budget du merveilleux aux accents épiques que nous avons nommé, *fantasy*. Cet usage n'est pas sans risque car le numérique génère des effets *hyperréalistes* – s'inscrivant dans l'ordre de la *présentation* et non de la *représentation* – mettant en crise la frontière entre documentaire et fiction, vérité et vraisemblance. La fin du différé cinématographique et l'interactivité numérique – qui est en fait hyperréactivité pulsionnelle d'après Stiegler – ont un effet corollaire de déréalisation du regard, de compression du réel, créant une espèce de littéralité hallucinatoire.

D'où les recours thématiques susmentionnés pour relativiser l'emprise de l'effet de réel des images numériques et le recours à des configurations cinématographiques et filmiques se référant à une narration pré-classique, primitive. Cela nous apparaît manifeste à travers deux tendances du genre actuel : d'une part, le retour à un jeu de *trucages visibles* et de *trucages invisibles* qui est propre au cinéma d'attraction et, d'autre part, le retour à des projections de films par série.

### a- L'hyperréalisme et les effets de merveilleux

Dans notre seconde partie, nous avons identifié les *effets de merveilleux* comme relevant d'un procès de métaphorisation du discours filmiques et du langage cinématographique manifeste dans la formule que nous empruntons à Réjane Hamus-Vallée : « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N.* » Celle-ci met en forme dans un espace-temps apparemment simple et non remonté (c'est-à-dire sans trucage visible), dans une seule et même continuité événementielle, la rencontre et la distance de mondes. Cette liaison séparatrice crée de fait une étrangeté familière – une *inquiétante étrangeté* pour peu que l'on soit freudien – à l'origine du sentiment de merveilleux que nous assimilons à la référence dédoublée telle qu'elle est exposée dans la poétique de

Jakobson<sup>374</sup>. Nous en croyons nos yeux car, d'une part, littéralement nous savons que ce qui est sous nos yeux, cette rencontre, est irréal. Nous savons que nous voyons une image, de ce qui est (en l'occurrence d'une action) mais non ce qui est. Et, simultanément, cette irréalité n'est toutefois pas rien, mais bien une manière d'être au monde, car elle se présente sous les traits d'une simplicité spatio-temporelle inspirée de la manifestation du monde. L'effet de merveilleux est possible parce que l'image cinématographique est de l'ordre de la *trace*.

Le problème est que l'image numérique de par son essence – mathématique et médiatique – impose une logique de la réplication et non de la représentation. Elle idéalise les corps et se présente comme le réel, donc, corrélativement, elle réalise les figures imaginaires. Dans le vocabulaire de *Temps et Récit* de Ricœur, nous pouvons affirmer que l'effet numérique substitue au *montrer comme* analogique<sup>375</sup> et *voir comme* dédoublé de l'effet de merveilleux poétique, le *faire voir* et le *croire voir* de l'*exempla* rhétorique édifiant. Donc l'effet numérique annule les vertus de la référence croisée – évoquée plus haut à propos des deux temps de la fiction<sup>376</sup>. Dans l'effet de merveilleux le *faire voir* du trucage dans la diégèse est subordonné au *voir comme* poétique de l'énonciation. Dans l'effet numérique, la distance poétique elle-même est remise en cause. Celui-ci procède donc d'une pure logique de l'illusion des sens et de la persuasion séductrice, non du travail de l'imagination et de la poésie. Dans les films de ce genre nous avons de moins en moins d'effets spéciaux proprement cinématographiques jouant sur la frontière entre les trucages visibles et invisibles, voir employant la force de suggestion du hors-champs grâce au choix du cadre et à l'échelle de plan. La poétique et l'esthétique de l'effet spécial, quasiment théorisées par Cocteau, supposent que le cinéma soit un langage produisant un discours filmique de l'ordre de la représentation, c'est-à-dire de la *re-description du monde* par l'auteur appelant *une application* par le récepteur. Ordre remis en cause par un certain usage paresseux du numérique.

Cela est manifeste si nous considérons la polémique qui a entourée la sortie du *remake* par Peter Jackson de *King Kong* (2005), et qu'a suscitée l'adaptation du *comics* de Bob Kane version Frank Miller par Christopher Nolan – *Batman begins* (2005) et *The Dark Knight* (2008) – à qui le réalisme des effets fut reproché. King Kong est issu

---

<sup>374</sup> Cf. *Supra* p. 317-327.

<sup>375</sup> Analogique désigne ici un type de rapport de ressemblance et de différence, l'identité comme comparaison entre le Même et l'Autre et non pas l'image analogique de la télévision.

<sup>376</sup> Cf. *Supra* p. 412-416.

d'images numériques obtenues par *motion capture* des mouvements, postures et attitudes de vrais gorilles, cette reproduction confinant quasiment au documentaire éthologique. Or on peut juger que cela est une forme de trahison de l'intention de la fiction originale et des effets du film de 1933 de Cooper et Schoedsack. Cette œuvre montrait, à travers l'apparition d'un singe gigantesque, une monstruosité imaginaire terrifiante supposant un sens caché à libérer, une possibilité de polysémie – les angoisses de la crise de 1929, la montée des extrémismes en Europe, notre propre tendance à rechercher à voir le chaos. Ce sens caché de la réalité, sublimée par le regard poétique, est suggéré par certaines imperfections comme la disproportion des maquettes (le singe tient sa belle dans la main mais est aussi grand que *l'Empire State Building*). Suggestion aussi des effets d'animation de la représentation d'un animal en pâte à modeler dont les gestes sont saccadés exigeant un travail d'imagination du spectateur pour reconfigurer le travail de configuration du technicien et du réalisateur. En revanche, dans le film de Jackson, King Kong n'est pas un monstre informe comme nos peurs, mais a la physionomie et les attitudes d'un « *gros gorille* ». L'intermédiaire humain, tant dans la confection du monstre que dans sa réception, disparaît au profit du calcul de l'ordinateur et de la réaction passive. De même dans *Le Retour du Roi* (*The Return of the King*, 2003), la représentation numérique d'Arachné tend à en faire une « *grosse araignée* » qui parle et élude complètement – sinon en le mentionnant très allusivement avec la lumière d'Ælendil – la signification que peut dégager une analyse structurale du livre selon laquelle elle est l'Antagoniste de la Reine des Elfes, Galadriel (qui tend à nous apparaître, corrélativement, comme étant Cate Blanchet retouchée par *Photoshop* et non comme une métaphore de la perfection et de la douceur).

### §1 : Hyperréalisme des effets et racisme dans la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson

C'est surtout cet hyperréalisme numérique qui est au cœur du problème soulevé par Isabelle Smadja dans *Le Seigneur des anneaux ou la Tentation du Mal* à propos du racisme postulé par le monde du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson. Sur la Terre du Milieu, il y a une échelle des êtres calquée sur la mythologie scandinave et relative à une vision cosmologique divisant l'univers en trois domaines. Les Elfes (êtres aériens blonds au yeux bleus, impavides et immortels) dominant en hauteur, les Nains (êtres chtoniens

irascibles) contestent cette domination des profondeurs, et les hommes occupent une place intermédiaire, pour le moins les hommes du Nord et les hommes de l'Ouest. La polémique est surtout partie de la considération d'êtres génétiquement mauvais (les Troll, les Orques ou Gobelins, et les Huruk-haï) et de la situation géographique des hommes qui sont devenus méchants par les choix qu'ils ont fait, comme les hommes du Sud et de l'Est qui se rallient au Mordor. Les Orques, Gobelins et Huruk-Haï sont des êtres avec lesquels nul ne peut parler en vue d'un consensus, ce sont des « *barbares* » qu'il faut tuer. Isabelle Smadja en vient à condamner cette tendance à la représentation d'une anti-société que la société normale aurait le devoir d'exterminer et donc d'un discours profondément xénophobe où l'étranger est assimilé au mal et la différence forcément allergène et non constitutive de l'identité.

Nous ne reviendrons pas sur la fonction de régénération identitaire que suppose le genre de la *fantasy* qui est certes conservateur mais n'est pas pour autant xénophobe. Il redéfinit une frontière entre le Même et l'Autre mais aussi ce qui conditionne des rapports constructifs entre eux, il s'agit bien d'une opposition réciproque, comme le prouve les analyses structurales de la mythologie de Lévi-Strauss<sup>377</sup>. Le rapport de Même à l'Autre n'est pas strictement identique à celui du Bien et du Mal. Celui-là est représenté par le rapport entre Elfes et Nains dont l'Homme est le médiateur. Celui-ci par le rapport des peuples Lumineux à ceux des Ténèbres. Néanmoins ; l'étude des contextes historiques nous a souvent révélé un usage plus que réactionnaire de ces récits folkloriques et une confusion des deux oppositions. Confusion qui, dans ce cas, accrédite la thèse de Smadja.

Nous reconnaissons que la thèse d'Isabelle Smadja nous paraît assez contestable lorsqu'elle opère une comparaison des œuvres littéraires de Tolkien et de Rowling pour prouver le racisme et le sexisme larvé de celles du premier par opposition à celles du second. En revanche, nous souscrivons complètement aux développements de l'analyse sur l'emploi de ces bipartitions racistes et manichéennes – donc de cette simplification du rapport à l'Autre – par l'imagerie numérique et l'univers des jeux vidéos. Ceux-ci se comprenant dans une logique de « *présentation/réaction* » ruinent toute possibilité d'un

---

<sup>377</sup> L'Autre est même que lui-même dans la mesure où il est autre du Même qui est même que lui-même dans la mesure où il est autre de l'Autre selon la bonne vieille participation horizontale des Grands Genres du *Sophiste*. L'Être ou le Bien n'étant que ce rapport analogique du Même et l'Autre. Cf. Claude Lévi-Strauss, « La Structure du Mythe », *Anthropologie Structurale (I)*, Editions Plon, 1974.

rapport symbolique et imaginaire à l'altérité en tant que telle, à Autrui, qui serait autre que pulsionnel et hyper violent.

Nous n'entreprendrons donc pas de déterminer dans quelle mesure cette confusion se retrouve également ou non dans l'œuvre de Tolkien, notre domaine d'étude n'étant pas l'adaptation littéraire du folklore nordique. L'auteur, dans son essai sur la poétique des contes de fées, établit la distinction entre vraisemblable et véridique, *montrer comme* et *faire voir* d'où sa critique du théâtre et du cinéma de son temps qui n'ont pas l'esprit poétique<sup>378</sup>. Il nous paraît donc un peu facile d'assimiler son propos à un discours eugéniste. Il est tout à fait légitime de considérer cette distinction des races comme étant une analogie morale des rapports du Bien et du Mal en chaque individu. Les trois races maudites sont les symétriques inversées des trois races premières – elles-mêmes figuration des trois âmes antiques : Intellect Juste/ Cœur Courageux/ Désir Continent – de même que les cités Minas Tirith (des hommes) et Minas Morgul (des orques) sont architecturalement les mêmes sauf que l'une est à la lumière l'autre dans les ténèbres. Le Mal avec lequel il ne faut pas négocier est donc en chacun de nous. Toutefois, le choix du terme *véhicule* de « race » dans cette métaphore filée qu'est le récit, n'est pas anodin non plus. Et l'équivocité de celui-ci pourrait être conservée en respectant la formule cinématographique de l'effet de merveilleux, mais risque de se perdre dans la littéralité hallucinatoire du média et du regard numérique.

Ainsi au niveau cinématographique l'usage d'effets numériques a tendance à brouiller cette frontière véridique et vraisemblable et à nous donner pour argent comptant cette vision manichéenne naturaliste. Les acteurs réels filmés ont la même densité de présence à la projection que les Trolls, les Ents ou le Balrog qui sont parfaitement numérisés. La magnification des elfes par retouche numérique de leurs visages, et par la dissimulation des imperfections des maquillages chez les orques pour accentuer leur laideur, tendent à une assimilation totale du personnage et de l'acteur qui est tout entier son masque, comme dans un jeu vidéo où le joueur tend à se confondre avec son avatar. Cette fusion est particulièrement probante d'une part dans la figure de l'armée des fantômes, d'autre part dans les allusions aux configurations visuelles et sonores de *gaming* lors de la séquence de la bataille de Minas-Tirith.

---

<sup>378</sup> Cf. J.R.R. Tolkien, *Faërie*, Editions 10/18, 1978, p. 179-186. Cette critique très « début XX<sup>ème</sup> » du cinéma a été récusée dans nos deux premières parties où nous avons montré la dimension poétique du langage cinématographique et du discours filmique.

## §1 : Des fantômes épais et une bataille médiévale à la *shoot'em up*

Les effets numériques nous présentent d'autres fantômes que le cinéma pré-numérique. Ce dernier utilisait le *travelling matte* et la surimpression créant une configuration méta-cinématographique de la matière d'expression et de l'essence de l'image cinématographique comme trace du passé. La translucidité des corps montrés renvoyait à celle du celluloïd, redonnant à voir ce qui n'est plus visible. Généralement les vivants opaques ne pouvaient les toucher mais passaient à travers, ce qui nous signifiaient le différé et l'irréversibilité du passé dans cette étrange présence de ce qui n'est plus. Or les fantômes de l'armée maudite – à l'instar de ceux qui aidaient ou que combattait Frank Bannister (Michael J. Fox) dans *Fantômes contre Fantômes* (*The Frighteners*, Peter Jackson, 1996) – sont un maelström de corps verdâtres phosphorescents, qui ont une certaine épaisseur, une viscosité mi-solide, mi-liquide. Comme si l'image numérique, profondément immatérielle, à travers le média cinématographique voulait se donner une densité, une texture se reportant à son origine, car analogue aux cristaux liquide de ses écrans. Cette représentation joue sur cette interactivité simultanée de l'auteur et du récepteur de la nouvelle image qui remplace le différé cinématographique. Et, cependant, elle trahit un simili-différé en faisant l'objet d'une réflexion sur l'origine (les cristaux liquides) dans la monstration grâce à son hybridation avec l'image cinématographique.

De même en va-t-il, dans la manière de filmer les mouvements de troupes lors de la séquence de la bataille de Minas-Tirith et les pirouettes des corps des héros principaux dans le cœur du conflit. Celle-ci consiste en une reprise des configurations audiovisuelles des jeux vidéos d'aventures, ceux-ci – les personnages de Legolas (Orlando Bloom) et Gimli (John Rhys-Davies) – ayant le comportement et les réflexions de joueurs de *shoot'em up* en concurrence quant au *body count*. Les mouvements de corps sont simulés numériquement par *motion capture*, dans un espace lui-même en grande partie numérisé, et sont suivis par des plans simples, selon de longs mouvements de caméra complexes, adaptant l'échelle des prises de vues et les cadrages pour créer un espace actif, visuel et tactile centré sur le personnage suivant ses « *cartons* ». La fluidité sans faute ni aléas de ces *trucages visibles et invisibles* par ordinateur, contribuent à désincarner toujours davantage les corps, à n'en faire que des performances sans fond.



Toutefois l'extraordinaire vitesse d'obsolescence des ordinateurs peut contribuer à rendre bientôt dépassée notre réaction immédiate à ces effets, à les *ringardiser*, imposant ainsi une lecture plus profonde sur le choix de ce média et l'usage de ses capacités. Comme nous l'avons vu l'hyperréalisme de l'image numérique a comme revers l'hyperdésuétude de ses effets. Cela peut être un moyen de ramener du différé et de la finitude pour en faire de vraies images cinématographiques dans une seconde réception explicative. Nous pouvons, au demeurant, nuancer notre propos dans la mesure où certains effets numériques de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* sont employés comme de véritables configurations méta-cinématographiques sur l'image hybride. Ceux par lesquels nous voyons l'anti-personnage de Gollum, par exemple.

### §3 : L'*anti-visage* numérique de Gollum

« *Le mythe de Gygès est le mythe même du Moi, et de l'intériorité qui existent non-reconnus. Ils sont certes l'éventualité de tous les crimes impunis – mais tel est le prix de l'intériorité qui est le prix de la séparation.* »<sup>379</sup>

Le personnage de Gollum est justement représenté comme le mix de prises de vues d'un acteur (Andy Serkis) et d'animations d'images de synthèse, celui pour qui la distance entre le paraître et l'être n'existe plus : un monstre obsédé par le pouvoir et détruit par un narcissisme sordide. Ce pouvoir est l'Anneau rendant invisible dont Gollum est l'incarnation de la clôture sur soi circulaire. *Gollum* n'est pas un nom c'est la rumination perpétuelle de celui qui s'approprie se confondant avec ce qu'il s'est approprié – cela signifie « *mon précieux* » qui désigne tout à la fois le possesseur et sa possession. Tolkien reconnaît s'être inspiré du mythe de l'Anneau de Gygès dont Platon rapporte l'histoire dans *La République*, au livre II, pour parler de l'origine de l'injustice : tout voir sans être vu, la pulsion du voyeur s'extrayant du visible tout en voulant se l'approprier absolument, et être partout et nulle part la fois. Dans *Totalité et Infini*, Lévinas reprenait lui-même ce mythe pour y voir l'analogie de la possibilité égoïste du mal et du *dévisagement* d'autrui par le Moi. Cette pulsion scopique frénétique est également sous-jacente au mode de réception des images numériques qui, jusqu'à

---

<sup>379</sup> Cf. Emanuel Lévinas, *Totalité et Infini*, Editions Le Livre de Poche, 1990, p. 55.

présent, ne réussit pas à rendre vraisemblablement le visage car n'est pas de l'ordre de la *trace*, comme nous l'avions dit précédemment<sup>380</sup>. Or Gollum possède l'un des visages numériques les plus réussis jusqu'à présent car il n'est plus humain, il est la simulation même, l'idole, la pulsion scopique dévisageante que figure parfaitement ses yeux exorbités autours desquels se structure tout son faciès – comme Sauron, l'Œil d'Or qui voit en captant toute lumière et pétrifie du regard.

Dans *Le Retour du Roi* (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2003), la séquence de sa genèse, de la transformation de Sméagol en Gollum montre une succession de fondus au noir suggérant une lente décomposition régressive. S'enchaînent ainsi, de très gros plans sur ses mains blanchâtres et glacées dont les ongles tombent et sa bouche édentée aux lèvres noires de froid, puis l'entrée dans une grotte sombre de laquelle, comme un spectateur de cinéma, il contemple le monde sans être vu. Un léger *travelling* arrière de l'intérieur de la cavité, nous montre Sméagol rampant vers les profondeurs, Andy Serkis porte encore du maquillage verdâtre et un masque procédural déformant ses orbites dans lesquels sont contenus ses petits yeux encore humains. Contrechamp, un lent *travelling* en gros plan sur le visage du monstre les yeux fermés souligné par un rai de lumière, un léger *morphing* agrandit ses paupières, il ouvre de grands yeux numériques et devient *de facto* Gollum.

Rétrospectivement, la séquence *Des Deux Tours* (*The Lord of the Rings : the Two Towers*, Peter Jackson, 2002) nous montrant les atermoiements entre Gollum et son reflet Sméagol dans les Marais de la mort, entre la cupidité et la bonté ne nous montre absolument pas une délibération entre le Bien et le Mal, une opposition entre le voir et l'image de soi. En effet, Gollum n'est plus qu'animation numérique, l'eau des Marais de la Mort ne reflète pas vraiment une image de... puisque il n'y a plus d'original. C'est une simulation de pesée entre le Bien et le Mal, il s'agit d'une duplication et une juxtaposition de facettes prenant l'apparence d'un champ et d'un contrechamp, une apparence d'alternatives pour mieux montrer la perversion profonde et hypocrite du personnage pour qui le choix est déjà fait, donc sa future trahison et son autodestruction.

---

<sup>380</sup> Cf. *Supra* p. 244-246 et p. 347-352.

## b- Le retour corollaire du *sérial* et de l'attraction

§1 : *Buzz* des rebondissements, la monotonie et ténuité de l'intrigue principale

Le retour à des schèmes de narrations archaïques, avec l'explosion de genre de la *fantasy* et l'apparition de l'image numérique, n'a pas eu que des conséquences scénaristiques et économiques, mais également syntaxiques et esthétiques comme nous l'avons montré précédemment. Il s'opère un retour aux formes de compositions et de réceptions du cinéma primitif, le *cinéma des attractions* propre aux féeries de Méliès ou Chomôn. Les parcs d'attraction ont remplacé les fêtes foraines itinérantes, mais le principe d'un cinéma privilégiant une expérience immersive demeure assez analogue à celui du début du XX<sup>ème</sup> siècle. Cela nous permet de comprendre que l'extrême prévisibilité de la trame du récit rend possible une focalisation de l'attention du public sur le visible, l'audible et le quasi-tactile – l'*opsis* plus que le *muthos* dans le vocabulaire d'Aristote. Ce primat du spectacle explique que les intrigues reprennent la forme du très long format – se prêtant à des projections-marathons pour les fans – semblable à celui de la fiction feuilletonnesque popularisée par l'invention de la presse mécanisée et des récits de premiers temps du cinéma – comme *Fantomas* (Louis Feuillade, 1913), *Les Vampires* (Louis Feuillade, 1915), *Les Mystères de New York* (*The Exploits of Elaine*, Louis Gasnier, 1915). Nous avons ainsi, dans les films de notre corpus, surtout au début du XXI<sup>ème</sup> siècle, des œuvres constituées par un ensemble d'épisodes se succédant et durant chacun en moyenne plus de 2 heures.

Le *serial* est une forme de narration qui a pour elle, sa très grande durée car elle est axée sur la succession des épisodes plus que sur la trame principale. Ce qui a pour désavantage corollaire son apparent manque de cohérence globale : l'intrigue paraît à rallonge et les épisodes ne semblent être diffusés que pour les *cliffhanger*<sup>381</sup>. Ceux-ci sont des fins ouvertes où le coup de théâtre se substitue à la conclusion et annonce un renversement en son contraire que seule la vision de la suite expliquera et résoudra. Aussi l'intrigue principale est-elle généralement assez ténue et schématique rendant possible, à travers des sous-intrigues un peu plus complexes, l'exposition d'un univers et

---

<sup>381</sup> La prédilection pour les *cliffhangers* n'est pas sans rapport avec la vision agonique et inachevée de la fiction telle que nous l'avons présentée dans la partie précédente et qui lui donne cet aspect sombre car se déroulant dans un monde en but au chaos final.

la présentation récurrente de personnages et de situations pratiques qui vont permettre de faciliter progressivement la composition et la réception du propos au fil des opus. Généralement le seul lien entre les divers épisodes est tellement artificiel – cachant mal le souci commercial des studios de reprendre une recette qui a déjà marché – qu’il est signifié par un lien de parenté, c’est le fameux ensemble des films de « *fil*s de ... » , « *de fille* de ... » ou de « *fiancée* de ... » qui proliférèrent dans le fantastique des années 1930 puis dans la série B des années 1950 aux USA. Les auteurs vont jouer, au moyen de la répétition et de la variation innovante de situations de base, sur les anticipations du spectateur pour générer reconnaissance et surprise. Les films à suite n’ont jamais été totalement abandonnés depuis le début de l’histoire du cinéma, mais sont surtout à mettre au crédit des films de genre et de la télévision. Ce n’est que depuis les années 1980 et la génération des *movies brats*, que le *serial* est devenu un genre à gros budget.

La différence notable des séries télévisées et les *serial* du cinéma primitif avec des séries cinématographiques diffusées à partir de 1990 – comme *Star Wars*, *Le Seigneur des Anneaux*, *Pirates des Caraïbes*, *Les Chroniques de Narnia*, *Arthur et les Minimoys* ou *Harry Potter* – c’est que la plupart sont des adaptations de récits déjà complets et non pas projetés épisodes par épisodes avant que la fin de l’intrigue principale ne soit connue des auteurs eux-mêmes. Le mode d’écriture épisodique qui est celui d’un *work in progress* narratif est celui de bon nombre de séries télévisées – notamment du genre du *soap opera* qui paraît en être le paradigme étant souvent tourné en *live*. Cette écriture fait alors participer les spectateurs régulièrement à la composition par des sondages d’opinions et des enquêtes. Nous avons vu qu’il semblait être la voie de prédilection du mini-récit numérique en tant qu’il se compose de manière interactive, ou plutôt hyperréactive. Comme tel il est sans début, milieu ou fin mais purement événementiel et prisonnier du *buzz*, voire au mieux du *cliffhanger* sans aucune trame de fond.

Le fait que la trame principale soit déjà rédigée au cinéma avant la projection et donc qu’elle soit une et complète, quand bien même ses enjeux seraient squelettiques et ultra-manichéens – Voldemort veut tuer Harry Potter qui doit le combattre, Jack Sparrow doit trouver un trésor –, permet ainsi de réintégrer les divers épisodes et leurs fameux coups de théâtres. Par conséquent, plus la trame principale est tenue et traditionnelle (donc facilement reconnaissable par le public et répétable par les auteurs) plus elle rend possible l’emploi de scènes gratuitement expérimentales ou *grand spectacle*, de l’ordre de la *discordance* (selon le vocabulaire de Ricœur utilisé en

première partie), sans rompre la vraisemblance d'ensemble du récit. Ainsi le renouveau des films à suite est-il le corrélat d'un retour à un cinéma d'attraction et d'intrigues secondaires gratuites.

## §2 : Les mouvements de monde et le point de vue de la matière

Le cinéma d'attraction est celui qui cherche à susciter des expériences chez le spectateur davantage sur le mode de la réaction – du réflexe moteur à des stimuli sensibles – que sur le mode de l'analyse esthétique d'une perception poétique. Cette expérience joue sur les effets de présence plus que sur une réception active. En ce sens le succès et la prolifération des salles *IMAX* (voire *OMNIMAX*) projetant des films en 70 mm, des cinémas dynamiques, le renouveau de la *3D*, le rééquipement de la sonorisation des salles en *dolby digital* confirment parfaitement le tournant de « l'archaïsme post-moderne » occasionné par l'avènement du numérique. Mais ce faisant il rend problématique l'appréhension des effets de merveilleux tels que les décrit la formule suscitée : « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N.* ». Ces films, leur mode de composition et de projection, ne répètent pas à l'identique les configurations visuelles du cinéma primitif à savoir les plans-tableaux sans montage visible, sans découpage supposant un changement d'échelle et d'angles de prise de vue, et enfin sans mouvement de caméra. Les plans-tableaux imposaient un espace visible statique contenant l'action sans distinguer précisément les plans d'action, de description, de dialogue, de pensée ou d'affection par des configurations cinématographiques spécifiques dans un récit un et complet. Au contraire, les films de notre corpus reprennent l'héritage syntaxique – plan, montage, son, voix, parole et musique – de la narration cinématographique classique pour opérer lesdites distinctions par des *trucages visibles*. Néanmoins la plupart des séquences merveilleuses – généralement des séquences de métamorphoses, d'animation de l'inanimé, de rencontres d'êtres en prises réelle et de milieux ou de vivants imaginaires – sont filmées au moyen de *trucages invisibles*, avec un certain souci de simplicité, de continuité et d'équivalence entre le temps de la diégèse et le temps de la vision, mais ce dans un espace dynamique. Nous retrouvons alors dans les effets numériques la synthèse des trois effets proprement cinématographiques cités en troisième partie (la synthèse cinématique, l'illusion filmique et la photo composite) avec deux différences majeures.

Premièrement, la simplicité des *trucages invisibles* est visiblement cinétique, nous donnant à voir les mouvements non pas de sujets agissant dans le monde mais du monde lui-même en pleine action. Les mouvements de caméra complexes n'imposent pas toujours un découpage justifié et n'imposent pas toujours d'un ordre hiérarchique ou successif précis de visibilité aux événements montrés. Dès lors ils font émerger une signification de ceux-ci mais une signification immanente, paraissant leur être simultanée, faisant coïncider le temps de celui qui montre et le temps de ce qui est vu. Ces mouvements de monde présentent un jeu de mouvements et de contre-mouvements, de transfert d'énergie, souvent virtuose, mais dont l'enjeu dramatique est souvent mal défini – servant surtout dans les effets de *vagues organiques* décrits précédemment pour filmer les batailles dans les films d'*heroïc fantasy* pour recréer une impression d'urgence.

Deuxièmement, cette simplicité des *trucages invisibles* n'adopte plus un point de vue extérieur à l'action comme l'imitation du quatrième mur par le plan tableau, mais le plus intérieur possible adoptant le point de vue de vivants non humains, de la matière et de l'énergie<sup>382</sup>. La multiplication des travellings et panoramiques filés dans des espaces virtuels suivant les trajectoires très rapides de projectiles (balles, flèches...) afin d'en rendre plus impressionnant l'impact sur un corps<sup>383</sup>. Par exemple, les ondes sonores de la chanson des soudards de Hrothgar dans *La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, Robert Zemeckis, 2008) dans la salle des banquets se propagent avec cette logique de déshumanisation progressive du point de vue. Elles partent de leurs émetteurs pour s'élever et résonner contre les poutres faisant courir les rats. L'un d'eux est saisi par un rapace portant le trouble sonore sur ses ailes dans les landes, dans les branches des arbres et le vent, pour devenir écho contre les parois de la grotte de Grendel dont les bubons qui lui servent de tympan, se troublent comme des eaux frappés par une pierre.

Toutefois l'hyperréalisme des effets numériques tend à annuler le jeu entre le trucage comme élément syntaxique et comme élément diégétique, et donc à annuler la

---

<sup>382</sup> Cf. Francine Lévy, « Le Point de vue de la Matière », *Ciném'action* n°102, 1<sup>er</sup> Semestre 2002, p. 178-180.

<sup>383</sup> Le temps est passé où la violence du mouvement de caméra renvoyait non à une violence physique mais à la violence affective profonde de l'échange verbal laissant deviner dans la jonction visible d'espaces opposés la naissance de la séparation de deux mondes comme dans le dialogue de Bardot et Piccoli dans *Le Mépris* (Godard, 1965).

dimension métaphorique de *l'effet de merveilleux* comme nous venons de le montrer. Dans le vocabulaire plus théâtral et brechtien adopté par Michel Ciment à propos de la 3D relief, ce procédé tend à nous faire perdre la « *distanciation* » nécessaire à l'appréhension d'un film. Et effectivement, nous pouvons nous demander dans quelles mesures l'hybridation de certains effets numériques immergeant récurrents utilisés par la fiction cinématographique, restaurent cette dimension métaphorique. Celle-ci est menacée par la perte de profondeur de champ de l'espace montré et la perte du différé entre le temps de la prise et celui de la vision dans l'image numérique<sup>384</sup>.

### c- 3D relief et effet bullet time : de nouvelles figures de style pour l'image hybride ?

Outre l'usage du *morphing* qui peut constituer une figure de style, comme l'a montré Réjane-Hamus Vallée, il nous apparaît qu'un certain usage de la 3D permet de concilier l'exigence d'attraction et la possibilité d'une image poétique et esthétique, en recréant une perception stéréoscopique et la profondeur de champ d'une vision binoculaire. La 3D consiste en un dédoublement de l'image projetée pour l'œil droit et l'œil gauche et suscite une synthèse de ces deux images, généralement au moyen de lunettes à cristaux liquides. Cette technologie crée une impression de relief en mobilisant soit un *espace positif* (les objets et personnages sortent de l'écran vers le spectateur, c'est une approximation de l'écran), soit un *espace négatif* (l'écran se creuse et le point de fuite paraît lointain). C'est-à-dire qu'il y a une 3D de l'action et du mouvement et une 3D de l'environnement et de la composition du cadre qui suggère par sa profondeur le hors-champ, voire le hors-cadre rendant intelligible le film.

C'est de ce dernier usage dont il était déjà question dans *Le Crime était presque parfait* (*Dial M for a Murder*, Hitchcock, 1952) préférant des scènes intimistes et l'organisation de la perspective à l'action pure. Idem pour Jean-Jacques Annaud lorsqu'il réalisa *Guillaumet, les Ailes du Courage* (*The Wings of Courage*, Jean-Jacques Annaud, 1995) qui use du relief pour créer de l'ordinaire et familiariser le spectateur au personnage, préférant le faire pénétrer dans le *night club* où Guillaumet (Craig Sheffer) converse avec Mermoz (Val Kilmer) et Saint-Exupéry (Tom Hulce) que lui envoyer de grands espaces dans les yeux. C'est également cette option que choisit principalement

---

<sup>384</sup> Cf. *Supra* p. 380-385.

James Cameron dans *Avatar* (2009) afin de faire pénétrer le spectateur dans la faune de Pandora et construire cette profondeur artificielle sans perspective de la jungle numérique comme un nouveau Douanier Rousseau afin de représenter un retour aux origines imaginaires. Cependant Cameron, comme Spielberg pour *Les Aventures de Tintin : le Secret de la Licorne* (*The Adventures of Tintin : Secret of the Unicorn*, 2011), Scorsese avec *Hugo Cabret* (*Hugo*, 2011) et plus modestement, mais tout aussi efficacement Michel Ocelot avec *Les Contes de la Nuits* (2011), tournent et conçoivent des *story board* pour un usage optimal de la 3D relief. Or, outre les problèmes d'équipement de salles, il est incontestable que la majorité de la production des films 3D n'est pas conçue dans ce but, mais est composée de films 2D convertis en 3D, pour des raisons économiques.

D'autre part une autre figure de style peut être identifiée dans un ensemble de procédés de prises de vue et de montage (dont les techniques datent des premiers temps de la chronophotographie remis au goût du jour grâce à son perfectionnement par la technologie numérique), la figure de l'*arythmie* telle qu'on la retrouve dans le *time bullet effect* et dans de nombreux *ralentis-accélérés*. Celle-ci utilisée majoritairement dans les scènes d'action et de combat permet de montrer une action extrêmement brève et rapide pour en suspendre le cours par des stases et des ralentis explorant l'espace autour d'un personnage – espace figurant les alternatives mentales et affectives de réactions qui se présentent instantanément à lui. La simplicité du rendu par le découpage permet de montrer deux figures du temps en une séquence (qui tend souvent au plan-séquence) : celui du mouvement objectif spatial et celui de sa perception subjective intime par un jeu d'accélération et de ralentissement.

Ce faisant nous obtenons un Tiers Temps assez semblable à celui que présente le style indirect libre en littérature par apposition sans proposition introductive du discours objectif référentiel et subjectif indexical. Ce Tiers Temps est celui du récit et de la voix articulant deux points de vue opposés en une commune harmonie. En ce sens, l'*arythmie* crée un effet perceptif temporel analogue à celui du travelling compensé pour l'espace. Rappelons que ce dernier donnait une impression de mouvement statique, de dilatation ou contraction de l'espace autour d'un point de convergence fixe comme dans la séquence de vertige dans *Sueurs Froides* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) ou de claustrophobie dans *Body Double* (Brian DePalma, 1984).



Nous retrouvons une forme de cet effet dans les séquences de combat de Néo (Keanu Reeves) et ses amis contre les hommes en noir dans *Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999) et qui lui valurent le nom de *time bullet effect*. Les hommes en noir tirent sur le héros qui évite les balles, son corps se pliant comme en lévitation dans une pause, nous montrant, par un travelling circulaire, celui-ci regardant passer la trajectoire des projectiles. Elle met ainsi en opposition, et en liaison, l'extrême urgence extérieure et l'extrême finesse du calcul intime permettant une réaction maîtrisée, c'est-à-dire une réappropriation du temps. Le ralenti en suspendant l'action nous suggère la présence d'une perception mentale *gracieuse*, d'une analyse subjective de la situation abstraite de son rythme visible et sensible objectif, cela sans le recours d'un raccord regard et d'un gros plan sur le visage du héros. Dans le film des frères Wachowski cet effet a sa raison d'être relativement au thème, à savoir l'opposition platonicienne entre le visible et l'invisible, sensible et intelligible que signifie cette arythmie. Il a été depuis pastiché par la série *Shreck* et se retrouve notamment dans les films d'animation numériques réalistes de Robert Zemeckis. Il figure la grâce objectivement extraordinaire de la danse des serveurs et l'émerveillement subjectif de leurs spectateurs dans le train menant chez le Père Noël dans *Le Pôle Express* (*The Polar Express*, 2004) ; la violence des coups de Grendel sur les corps de ses victimes et la consternation angoissée de celles-ci dans *La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2008) ; le passage du temps montré par les trois anges pour un vieil avare demeurant semblable à lui-même jusqu'à la conversion de son regard intime dans *Le Drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*, 2009).

Cette figure de style est une marque de fabrique pour des réalisateurs comme Robert Rodriguez, Guy Ritchie ou Zack Snyder. Les films de ce dernier n'ont de cesse d'interroger, plus ou moins heureusement, cette hybridation du numérique et du cinématographique quant à l'ontologie de l'image cinématographique et son rapport au temps comme l'attestait déjà son premier long-métrage *L'Armée des Morts* (*Dawn of the Dead*, 2004) qui avait la prétention de faire entrer les zombies dans l'ère du numérique en les faisant courir. Son usage – voire son suremploi, Snyder étant réalisateur de clips à l'origine – donne à ses films un ton oscillant sans cesse entre le merveilleux, l'épique et le fantastique comme le sont *300* (2007), *Watchmen, les Gardiens* (*Watchmen*, 2008) et *Sucker Punch* (2011).

### 3- Etude d'un exemple : l'évolution de l'emploi des effets numériques dans la filmographie merveilleuse de Tim Burton

L'avènement du numérique est un bouleversement pour l'histoire et la sémantique du regard car il substitue à la logique de la représentation, une logique de la présentation hyperréaliste et de l'hyperréactivité ouvrant la perspective d'une mort de l'image. Cette mort de l'image au profit de l'hypermédia a été nommée, à la suite de Debray, *l'archaïsme post-moderne*. Elle va de pair avec la mort du récit. En effet la configuration poétique *discordante-concordante* d'une narration et sa réception esthétique exigent toujours la mise en rapport d'au moins deux ordres de temporalité afin de susciter un Tiers Temps, par exemple, le temps long de la trame et celui événementiel des épisodes, le temps de l'énonciation et le temps de l'énoncé, le temps de la première réception et celui de la relecture. Cette confrontation des temps par laquelle la fiction crée un Tiers Temps apporte sa solution aux apories du temps sur le mode des variations imaginaires qui permet de forger l'identité narrative d'un individu, selon la thèse de Ricœur sur la fonction anthropologique du récit<sup>385</sup>. Or le numérique est de l'ordre de l'événementiel unidimensionnel, de l'itératif amnésique, de la pulsion de nouveauté. L'image n'est saisie que comme *buzz* par une réaction épidermique. Le *néotraditionalisme* est la réponse du récit cinématographique à l'émergence de la nouvelle image et son intégration, dans une image hybride, au sein d'une narration s'inspirant des récits merveilleux du folklore des peuples de l'Occident, en la réactualisant par l'intégration de configurations fantastiques voire d'anticipation dans la *fantasy*.

Le propre de ces fictions est leur caractère moral conservateur et la répétition d'un schéma narratif général peu sujet à des variations fondamentales. En débridant l'imaginaire quant à l'*opsis*, elles balisent très rigoureusement le parcours du *muthos* peu sujet à de libres variations personnalisées. Néanmoins, la réactualisation fantastique, les mises à distance ironiques, l'inscription du récit dans une méta-diégèse – menant à une

---

<sup>385</sup> Cf. *Supra* p. 94-98.

lecture réflexive sur les places respectives des images cinématographiques et numériques voire sur l'histoire du cinéma – constituent une part d'innovation indéniable dans la composition du récit. Part qui peut aller jusqu'à une réappropriation assez originale du genre. De même, l'ensemble des configurations audiovisuelles prenant en compte la dimension vidéoludique du numérique – remontant aux origines elles-mêmes ludiques du genre de la *fantasy*, à savoir de l'univers plus ou moins interactif des jeux de rôles – suggère une réception plus active desdites œuvres comme des jeux vidéos.

Nous avons esquissé précédemment des types de figure de style constituant des modalités de cette réappropriation possible des effets de merveilleux par une image mi-numérique, mi-cinématographique. Nous étudierons donc en guise d'exemple final, l'évolution de l'usage des effets spéciaux dans la filmographie merveilleuse de Tim Burton depuis 1990, afin d'évaluer dans quelle mesure le perfectionnement de la technologie numérique a impacté sa manière de raconter des fictions de *fantasy*. Nous aborderons plus particulièrement trois films rendant évidente cette évolution à savoir *Edward aux Mains d'Argent* (*Edward Scissorhands*, 1991), *Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005) et *Alice au Pays des Merveilles* (*Alice in Wonderland*, 2010). Nous choisissons ces trois films, parce qu'ils accompagnent l'évolution de la fiction de *fantasy* depuis l'apparition du numérique, mais également parce qu'ils s'inscrivent dans une logique esthétique propre à la filmographie de l'auteur qui, peu à peu, s'est fait sien cette nouvelle technique d'effets spéciaux.

#### a- Présentation de l'auteur et de sa filmographie

Né en 1958 à Burbank (*Disney City*) une banlieue de classes moyennes de Los Angeles, Tim Burton se décrit comme un enfant assez sage ayant une enfance on ne peut plus conventionnelle. Sans doute le film d'animation *Vincent* est-il une vision sublimée et comique du ressenti de ses jeunes années, prisonnier du conformisme amorphe du train-train banlieusard. Milieu moyen que l'on retrouvera raillé par après dans *Edward aux Mains d'Argent*. De son propre aveu, son imaginaire visuel et narratif fut nourri par les histoires extraordinaires d'Edgar Allan Poe et les contes du D<sup>r</sup> Seuss, les illustrations et les écrits de William Blake et de Mervyn Peake, les films fantastiques de la *Hammer* et

de la *International Picture*<sup>386</sup> des années 1950 à 1970, de l'expressionnisme et des *cartoons* de Chuck Jones et Walt Disney. Il commence sa carrière dans le monde du cinéma en 1979 à l'âge de 21 ans en devenant illustrateur pour la *Walt Disney Pictures* et participe à l'animation du long-métrage *Rox et Rouky* (*The Fox and the Hound*, Ted Berman, 1981). Il se proposera pour travailler sur *Taram et le Chaudron Magique* (*The Black Cauldron*, Ted Berman, 1985), une adaptation des *Chroniques de Prydain* de Lloyd Alexander qui est une réactualisation du chant des *Mabinogions* du XII<sup>ème</sup> siècle. Toutefois ces croquis ne correspondent pas à la ligne choisie par la direction. Entre temps il a déjà réalisé deux courts-métrages en noir et blanc, l'un d'animation, *Vincent* (1982), et l'autre en prise réelle *Frankenweenie* (1984). Ceux-ci donnent le ton des thématiques principales de sa future filmographie : un univers merveilleux et macabre assumant des références cinéphiliques dans une vision très personnelle de l'enfance.

En 1986, il quitte les studios *Disney* et signe avec la *Warner Bros.*, son principal producteur, pour réaliser *Pee Wee Big Adventure* (1986) – grâce auquel il fait la connaissance de son compositeur attitré, Danny Elfman – puis *Beetlejuice* (1988) – dont il supervise lui-même les trucages d'animation en pâte à modeler – et *Batman* (1989). Ce dernier étant un succès au box office, lui permettra de mettre parallèlement en œuvre *Edward aux Mains d'Argent* (*Edward Scissorhands*, 1991) pour la *Twentieth Century Fox*, et d'associer à *Batman*, le *Défi* (*Batman Returns*, 1992) une esthétique et des thématiques beaucoup plus proches de son univers cinématographique que le premier opus. Ainsi faire de Catwoman (Michelle Pfeiffer) une morte-vivante nymphomane dont le costume de cuir laisse voir toutes les coutures, faire du Pingouin le chef d'un gang de forains monstrueux et créer un personnage de nabab nommé Max Shreck (Christopher Walken) est une réappropriation de l'univers du héros de *comics*, mâtinée d'hommages à *La Féline* (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942), *La Monstrueuse Parade* (*Freaks*, Tod Browning, 1932) et *Nosferatu* (Friedrich Murnau, 1922) revenant, paradoxalement, à ses origines historiques – le premier épisode de *Batman* étant sorti dans *Detective Comics* en 1939. *Batman, le Défi* est le premier film dans lequel Burton s'essaie à la technologie numérique visuelle et sonore pour faire des effets *cartoonesques* avec un air réaliste. Le numérique est employé dans la séquence de protection automatique de la *Batmobile* où

---

<sup>386</sup> Affection pour la série B qui a des conséquences sur les castings de ses films puisque nombre des personnages principaux de ses fictions sont interprétés par les vedettes du cinéma de genre des années 1950 et 1960 parmi eux évidemment Vincent Price, Christopher Lee, Michael Gough, Martin Landau, Albert Finney...

l'on voit se superposer des couches de métal noir selon une disposition allant à l'encontre de toute logique ergonomique. Il est également présent dans la séquence de combat avec des membres du gang du Triangle Rouge où l'on suit le *Batarang* électronique en vue subjective défaire un à un les adversaires du héros, et lors d'une partie de l'attaque des pingouins sur Gotham City.

L'année suivante, il prolonge ce travail d'hybridation des anciennes techniques d'effets spéciaux et de l'informatique en renouant avec les Studios *Disney*. Il scénarise avec Caroline Thompson et Danny Elfman, dessine et anime avec Henry Selick, et produit avec la *Touchstone*, le film d'animation *L'Etrange Noël de Monsieur Jack* (*The Nightmare before Christmas*, Henry Selick, 1993) qui est principalement un film d'animation en pâte à modeler. Il comporte, néanmoins, certaines images de synthèse, comme le chien fantôme de Jack Skellington, Zéro, et particulièrement la décomposition du corps d'insectes du méchant Oogie Boogie, le Prince des Cauchemars.

La cinéphilie est l'objet du second film de Burton produit par *Touchstone*, *Ed Wood* (1994). Tourné en noir et blanc, sans effets spéciaux spectaculaires (sinon ceux dont usait Edward Wood Jr lui-même), il s'agit un *biopic* sur la vie d'un *cinéaste* qui reçut le titre de « *Plus mauvais réalisateur de tous les temps* » de la part des critiques Harry et Michael Medved<sup>387</sup>, pour son film *Plan 9 from Outer Space* (1959). Cette réflexion de l'auteur sur la vie d'un narrateur considéré comme un *loser*, est filmée avec tendresse<sup>388</sup> et humour, sublimant l'acharnement naïf, voire la roublardise, d'Edward Wood Jr à mettre en image ses scénarii. Effort lui permettant moins de créer des chefs-d'œuvre qu'une famille de monstres (son équipe de tournage et ses acteurs) autour d'une même passion pour le fantastique à budget réduit et la science-fiction fauchée.

Il s'adonne dans la même veine au genre de la science-fiction avec un ton décalé et désuet dans *Mars Attacks !* (1996) où il parodie *Independance Day* (Roland Emmerich, 1995) à la sauce Jack Arnolds – *Le Météore de la Nuit* (*It Came from Outer Space*, 1953), *Les Survivants de l'Infini* (*This Island Earth*, Joseph Newman, 1955) –, Byron Haskins– *La Guerre des Mondes* (*The War of the Worlds*, 1953) – et Robert Wise – *Le Jour où la Terre s'arrêta* (*The Day the Earth stood still*, 1951). L'emploi des images de synthèse est beaucoup plus conséquent que dans ses autres productions puisque les martiens

---

<sup>387</sup> *The Golden Turkey Awards: Nominee and Winners, the Worst Achievements in Hollywood History*, Editions Perigee, 1980.

<sup>388</sup> Tendresse sublimant l'œuvre de Wood puisqu'il fait d'Orson Welles, lui-même, le parrain de *Plan 9*...

(animés), les soucoupes et leurs robots sont entièrement numérisés. De surcroît, parmi les terriens qui leurs résistent le mieux se trouvent deux gamins férus de jeux vidéos. Mais demeure un même esprit que dans *Batman, le défi*, à savoir celui d'un contre-emploi du nouvel outil informatique. Celui-ci n'a pas pour fonction d'imiter des extra-terrestres et des machines réalistes, mais plutôt des représentations et des techniques de représentations éculées datant des années 1950 et 1960 desdits êtres venus d'Ailleurs et de leurs machines. Ce sont ce que nous appelions dans notre seconde partie, des *effets inactuels*. Ils ne peuvent être appréhendés par une perception passive comme des réalités visibles, mais nous obligent à réfléchir sur l'impertinence immédiate de ces effets dans l'action pour leur trouver une signification seconde en nous aidant de l'histoire du cinéma.

Ici la signification intertextuelle est emprunte d'une nostalgie de la paranoïa des années 1950 et 1960 qui nourrissent un rapport à l'Autre fantasmatique, par opposition à l'ère numérique de l'hypermédiatisation où le Même et l'Autre sont assimilés dans une commune acculturation. Les nouveaux *aliens* sont des êtres virtuels capricieux et stupides qui ne marchent qu'à la citation creuse et à la pulsion, comme les Gremlins de *Gremlins II, la Nouvelle Génération* (*Gremlins II, the New Batch*, Joe Dante, 1990) qui dénonçaient, en leur temps, la vacuité du média télévisuel. Or les martiens, êtres cybernétiques rompent également avec les codes consensuels de la télévision dont le Président (Jack Nicholson), l'animatrice de *talk show*, Nathalie Lake (Sarah Jessica Parker), et son amant le présentateur de journaux, Jason Stone (Michael J. Fox) sont les représentants. Le sort funeste de ces trois personnages – l'un est tué par une main gadget, l'autre est explosé et ne laisse derrière lui que sa main et la dernière est hybridée à son chihuahua – rend compte de l'amorce d'un changement de régime de composition et de réception des images dont le cinéma se veut le témoin. Deux modes de résistance sont présentés : les jeux vidéos afin de maîtriser le langage des nouvelles images et le recours à la culture dépassée des anciens, en filigrane les anciens médias, c'est-à-dire le cinéma.

En 1999, il adapte la nouvelle de Washington Irving, *Sleepy Hollow* sur la légende du Cavalier sans Tête. Le film est produit par la *Paramount* et s'inspire du court-métrage *La Légende de la Vallée Endormie* (*The Legend of Sleepy Hollow*, Clyde Geronimi, James Algar et Jack Kinney, 1949) produit par les studios *Disney* et des films fantastiques italiens des années 1960 et 1970 de Mario Bava, Antonio Margheriti, Camillo

Mastrocinque et Dario Argento, plus particulièrement les films dont l'héroïne était Barbara Steele – *Le Masque du Démon* (*La Maschera del Demonio*, Mario Bava, 1960), *La Sorcière Sanglante* (*I Lunghi Capelli della Morte*, Antonio Margheriti, 1964) – qui inspirera le personnage de la sorcière qui est la mère d'Ichabod interprétée par sa muse du moment, Lisa Marie. L'usage des effets numériques évolue assez peu, il les emploie principalement pour montrer l'éclosion des fleurs dans le souvenir heureux de Ichabod et de sa mère ; les gerbes de sangs jaillissant de la vierge de Nuremberg dans laquelle celle-ci est enfermée ; la recomposition du visage du Cavalier.

Un tournant esthétique advient avec le *remake* de *La Planète des Singes* (*Planet of the Apes*, Tim Burton, 2001) qui demeure un film assez isolé dans la carrière de l'auteur. Il dépare du reste de la filmographie par le *casting*, les héros humains sont deux ex-mannequins – Mark Wahlberg et Estella Warren. D'autre part, une grande partie du tournage a eu lieu en extérieur dans le désert et non plus en studio, et la lumière et les couleurs de la photographie s'en trouvent modifiées. Il se démarque aussi par un usage réaliste des effets spéciaux pour représenter les singes : les maquillages et les images de synthèse nous montrent des faciès, des mains, des corps et des mouvements de primates véridiques. Demeurent les costumes que portent les singes ressemblant aux armures des films d'*heroic fantasy* et des samourais. L'œuvre paraît rendre hommage à la trilogie de la Cavalerie de John Ford – *Le Massacre de Fort Apache* (*Fort Apache*, 1948), *La Charge Héroïque* (*She wore a Yellow Ribbon*, 1949) et *Rio Grande* (1950) – et Kurosawa – *Kagemusha* (1980) et *Ran* (1985) – plus qu'au film de 1968 de Schaffner ou aux films fantastiques des années 1950-1960. Est exemplaire à cet égard, la séquence de la bataille finale entre singes et hommes où l'usage des effets numériques pour simuler des mouvements de caméra sur la charge des chimpanzés et dupliquer les individus pour donner le rendu d'une vague d'assaut.

En 2003, il réalise *Big Fish* pour la *Columbia* en souvenir de ses parents décédés cette année-là. Il aborde une thématique qui jusqu'alors demeurait implicite dans son œuvre à travers celui de la recherche de reconnaissance du héros, celui de la transmission paternelle. Là encore les effets spéciaux numériques ne sont plus utilisés comme auparavant pour manifester explicitement leur présence comme représentation de... L'usage de fonds verts pour recréer des milieux imaginaires prend le pas sur les décors de studios, imposant une évolution dans le traitement de la photographie, les couleurs étant retouchées pour paraître de plus en plus lumineuses afin de donner un

cachet « *histoire du Sud* » au récit. Cet ensemble confirme une évolution dans l'esthétique de l'auteur que poursuit *Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005). Dès le générique nous est montrée une chaîne de production et d'emballage du chocolat Wonka exclusivement en images de synthèse. Les séquences tournées à l'intérieur de la chocolaterie sont tournées à la fois en studio et sur fond vert, l'usage des effets numériques est donc plus massif, mais il reprend le caractère d'*effet inactuel*, comme nous le verrons par après. La même année, le réalisateur adapte un conte russe, *La Mariée Morte* dans un film d'animation intitulé *Les Noces Funèbres* (*Corpse Bride*, 2005). Contrairement à *L'Etrange Noël de Monsieur Jack*, certains décors sont virtuels et l'animation est systématiquement retouchée lors de l'étape *digital intermédiaire* afin de fluidifier les mouvements des personnages et simplifier le travail de l'œil du spectateur.

Burton signe un retour au macabre et à l'horreur en 2007 s'inspirant des films italiens déjà cité, avec la comédie musicale *Sweeney Todd : Le Diabolique Barbier de Fleet Street* (*Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street*) l'usage des effets numériques se retrouve, encore une fois, dès le générique qui suit la confection des tourtes de viande humaine. Ils sont également présents dans les *matte painting* compensant les limites de décors de studio des ruelles de Londres par des représentations des immeubles de la capitale. Ils rendent possible la simulation des mouvements de caméra sur la cité, mais aussi celle des geysers de sang s'échappant des carotides sectionnée par Sweeney Todd (Johnny Depp). Notons que Helena Bonham Carter, l'actuelle compagne du réalisateur (qui était la véritable héroïne de *La Planète des Singes*, la singe anthropologue, Ari), incarne Mrs Lovett, l'amoureuse malheureuse et assassine du Barbier – rôle assez similaire à celui qu'elle tient dans *Alice au Pays des Merveilles* trois ans plus tard.

En 2008, Burton revient à la maison mère Disney pour commencer l'adaptation d'*Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll que la production aurait voulu comme un *remake* du dessin animé de 1951. Le choix d'une héroïne adolescente et la prétention d'adapter *De l'Autre côté du Miroir*, donc une soi-disant *suite* du film de 1951 lui donne les coudées franches pour donner forme à son imaginaire visuel. La majorité des décors est virtuelle, les personnages du pays des merveilles sont tous retouchés numériquement (exception faite du Valet rouge et de la Reine Blanche), et la plupart des mouvements de caméra surplombant ou traversant les deux pôles des contrées oniriques sont obtenus par traitement numérique.



## b- Constances et variations thématiques et compositionnelles entre les trois films

Parmi les trois films deux sont des adaptations d'œuvres littéraires de *fantasy* préexistantes à savoir *Charlie et la Chocolaterie* qui adapte le roman éponyme de Roald Dahl (le créateur des *Gremlins*) datant de 1964, et *Alice au pays des Merveilles* adapté du roman de Lewis Carroll et surtout de sa suite *De l'Autre Côté du Miroir* (1864-1868-1871). *Edward aux mains d'argent* est une histoire originale de Burton qui fut aidé dans son écriture par Caroline Thompson qui collaborera par la suite à l'écriture de *L'Étrange Noël de Mr Jack* (*The Nightmare before Christmas*, 1994) et des *Noces Funèbres* (*Corpse Bride*, 2005). Chacun est effectivement un film de *fantasy* car se déroulant principalement dans un univers différent du nôtre ou plutôt supposant une frontière entre un monde familier et ordinaire d'où les héros sont rejetés, et un monde extraordinaire où ils sont magnifiés par le regard d'un être qui les a aimé ou d'un être qui les aimera. De surcroît, nous retrouvons dans l'ordre de la narration des codes de composition paradigmatiques, c'est-à-dire des configurations cinématographiques poétiques récurrentes marquant l'ouverture et la clôture du récit.

L'ouverture est un générique d'animation (soit image par image, soit par image de synthèse) montrant la création à la chaîne d'un objet (des gâteaux et des décorations de Noël dans *Edward aux Mains d'Argent* et des plaques de chocolat dans *Charlie et la Chocolaterie*) avec musique en *score* de Danny Elfman. De lents *travellings* sur les étapes de confection, mais aussi des plans fixes sur les divers objets dégringolant dans le champ amènent le spectateur à se demander si son regard bouge ou si les objets s'animent – confusion renvoyant au travail de l'imagination poétique à la fois passive et active. Cet objet dont nous observons la fabrication, a quasiment valeur d'*objet transitionnel* dans le sens que Winnicott, puis Klein, donnent à cette expression<sup>389</sup>. C'est un médiateur qui, tout à la fois, nous sort du monde de la pulsion égoïste pour nous faire accepter l'absence de l'objet du désir – la fin de la relation fusionnelle à la mère et de l'illusion d'omnipotence de la petite enfance – et nous libère de nos angoisses d'impuissance liées à cette désillusion devant l'extériorité à nous-mêmes de la réalité. L'objet transitionnel nous permet de nous re-présenter – avec tout ce que cela implique de travail du différé –

---

<sup>389</sup> Cf. Donald Winnicott, *Les Objets Transitionnels*, Editions Payot, 2010.

l'objet perdu et la perte comme un gain. C'est le prototype de toute sublimation, celui qui nous ouvre à la culture comme relation à l'autre dans son altérité.

Dès lors avec l'ouverture focalisant sur ces objets intermédiaires, Burton nous fait entrer en fiction, car il délègue à son personnage imaginaire l'omnipotence créatrice de laquelle il tire l'autorité de son histoire et recquiert, de notre part, une confiance en ce qui va être montré durant le temps de la diégèse. D'autre part, le choix de montrer la genèse d'une œuvre par un assemblage à la chaîne, est une mise en abîme de la dimension technique voire mécanique de l'image cinématographique à l'œuvre dans la prise de vue, le montage et la projection.

Nous retrouvons ensuite une ouverture à la *voix off* d'un personnage de la diégèse, mais devenu inactif, comme l'est Kim dans *Edward aux Mains d'Argent*, ou d'un narrateur extra-diégétique comme dans *Charlie et la Chocolaterie*. Chacun a une voix chevrotante, Kim est une grand-mère, et Geoffrey Holder (le narrateur de *Charlie et la Chocolaterie*) va sur ses 75 ans. Ces voix confirment que le temps de l'énonciation de l'histoire est celui du passé. Leur intervention clôturant également le récit nous prouve donc qu'ils parlent d'un point du temps distant de l'histoire racontée : le temps du raconté est un temps perdu qui va être remémoré.

Néanmoins nous remarquons déjà qu'*Alice au Pays des Merveilles* ne présente pas ces deux formules visuelles, sonores et musicales d'ouverture et de clôture du récit. La musique de Danny Elfman ouvre bien le récit mais il n'y a aucune *voix off* présentant l'action, le milieu et les personnages. Qui pis est la dimension mécanique de la production de l'objet transitionnel nous faisant passer du monde normal à celui de la fiction, et symbolisant le pouvoir créateur de héros, a disparu. À sa place nous avons le titre en police tourmentée se superposant sur un *travelling* arrière au nocturne brouillard londonien, avec Big Ben qui s'éclaire. Cette ouverture est digne du *Loup Garou de Londres* (*A American Werewolf in London*, John Landis, 1981) nous présentant une capitale anglaise cauchemardesque, milieu des films d'épouvante témoin des forfaits de Jack l'Eventreur qui, effectivement, sévissait à cette époque. Milieu imaginaire où vivait Sweeney Todd dans le film précédent du réalisateur (où l'on retrouvait Johnny Depp dans le rôle titre qui avait été le héros de *From Hell* des frères Hughes en 2001). Toutefois, la lueur de l'horloge ressemble à la fois aux yeux du Chat du Cheshire, et à la montre du Lapin Blanc. C'est donc bien un objet d'entrée en fiction également. Il renvoie au Lapin qui est l'intermédiaire d'Alice pour son entrée au Pays des Merveilles et aux

yeux du Chat qui, comme son sourire, sont ce qui reste de lui lorsqu'il disparaît, ce qui le représente. L'absence de générique d'ouverture peut se comprendre comme une configuration méta-filmique par laquelle Burton entre en opposition avec l'adaptation de 1951 de Clyde Geronimi et, déjouant l'attente du public des films *Disney*, et annonce une appropriation cauchemardesque de l'univers de Carroll. Seul le générique final reprenant la chute dans le Terrier figure une formule de transition du monde imaginaire du film à celui de la réalité en montrant que la fin est, comme la chute profondément infinie et ouverte.

Au niveau de la composition dans le choix des acteurs on remarque la permanence du choix de Johnny Depp qui est incontestablement le double du réalisateur. En effet, il interprète constamment un personnage démiurgique et marginal : qu'il fasse des statues de glace, des friandises ou des chapeaux. Une évolution de ses rôles est néanmoins notable sur vingt ans puisque de fils unique et préféré dans *Edward aux Mains d'Argent*, il devient fils mal aimé et père en devenir dans *Charlie et la Chocolaterie* et finalement père qui transmet à son enfant la confiance en soi dans *Alice au Pays des Merveilles*. De même en va-t-il pour les rôles de femme : d'abord la fiancée unique et assez éthéré comme un idéal du désir sublimé dans *Edward aux mains d'Argent* (Kim et sa mère respirant la paix) ; puis les rôles antagonistes plus manichéens de la bonne mère (donné à sa compagne Helena Bonham-Carter) et des mauvaises mères (celle d'Augustus et surtout celle de Violet) dans *Charlie et la Chocolaterie* ; enfin il n'y a plus une définition prédéterminée de la femme mais une pluralité de facettes, dans *Alice au Pays des Merveilles*, dont seule l'héroïne peut faire la synthèse afin d'inventer sa propre identité.

Les trois récits racontent la quête de reconnaissance d'un héros, ou d'une héroïne, dans un autre monde et son retour chez lui par lequel il tente de relier les deux mondes. La mise à distance avec les thèmes paradigmatiques de la quête initiatique, de la *journey*, est surtout perceptible à travers la mise en scène de l'auteur dans des personnages de narrateurs artistes en quête d'auditeurs et de spectateurs, comme nous l'avons vu précédemment à propos des films de Gilliam<sup>390</sup>. L'initiation devient pédagogie du regard sur la différence et sa richesse pour échapper l'engluement d'une normalité monotone et cynique, sans histoire et sans mémoire, quotidien isolant les individus car

---

<sup>390</sup> Cf. *Supra* p. 423-425.

refusant la *willing suspension of disbelief* d'une vision poétique. Cette réflexion explique le renversement des rapports d'oppositions dans la représentation de la vie et de la mort, et le côté macabre des récits de Burton, nécrophilie qui relève d'un éloge de l'anormalité comme désir de vie. Ainsi les personnages qui occupent les rôles des *Bons* ont-ils l'air de monstres, voire de cadavres ramenés à la vie par l'imagination. Leurs aspects et mouvements renvoient à un imaginaire culturel traditionnel où ils occupent la sphère actantielle de l'Opposant et non du Héros. À l'inverse les Opposants ont l'air en excellente santé et bien vivants comme des stéréotypes publicitaires de notre vie quotidienne.

*Edward aux Mains d'Argent* oppose deux mondes : celui de la banlieue dont les maisons sont bariolées de couleurs vives et artificielles, et celui du sombre manoir bleu et gris du Professeur dont les tailles des haies du jardin imitent la vie quotidienne de la banlieue. Edward (Johnny Depp) est découvert par Pegg Boggs (Diane West) représentante en maquillage, le maquillage renvoyant à la fois à la superficialité du monde normal, mais aussi à la profession du maquilleur dans le cinéma de genre d'où l'ambiguïté de ce personnage qui opère le passage entre les deux mondes. Dans son manoir Edward est le fils bien-aimé du Professeur (Vincent Price), mais parmi le commun il est un monstre : son costume à multiples coutures évoque le corps de la créature de Frankenstein dans le film de 1931 de James Whale, et ses mains en ciseaux, l'infâme Freddy Krueger des *Griffes de la Nuit* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984) – film dans lequel Johnny Depp interprétait le petit ami de l'héroïne. Edward n'est pas un agent puisqu'il ne peut avoir de contact physique direct avec les êtres de la diégèse, de la vie banlieusarde, sans les blesser. Il observe la vie de loin, de son manoir à la Corman et à la Fisher, c'est-à-dire avec un regard lourd de l'histoire de la série B, son père, Vincent Price, étant le héros récurrent des films de genre de la *International Pictures*. Il se sert de ces références lorsqu'il descend ici-bas pour sublimer le quotidien qui se répète sans cesse dans l'ennui commun. Toutefois, il est moins reconnu par les gens normaux qu'exploité pour ses talents divertissants, en coiffure et horticulture, avant d'être rejeté.

Seule Kim (Winona Ryder) verra sa propension à sublimer la nature, à congédier la vacuité et le manque sur lesquels repose la vie de tous les jours, dans la séquence de la danse sous l'ange de glace. Cette séquence est censée se passer à Noël qui n'est qu'un

rite creux et sans âme pour les banlieusards. Edward va apporter la fête et recréer Noël dans ce monde où jamais il ne neige et où le temps est comme suspendu dans un perpétuel été sans végétation autre que des jardinets, à l'instar du temps de l'*éternel potage* de *La Montagne Magique* de Thomas Mann. Burton nous montre alors une révélation au sens sacré du terme, une conversion du regard vers la grâce créatrice suivant les rondes bien physiques de la danse au ralenti de la jeune filles. Ainsi Edward est-il comme le vilain petit canard du conte éponyme d'Andersen, voire semblable au Christ des *Évangiles* – les *Évangiles* étant un récit hautement ironique selon Frye, celui du *pharmakon* humilié, du jeu du retournement des signes prophétisés en leurs contraires jusqu'à l'absurde<sup>391</sup>. C'est pour cette raison qu'il est chassé par la bigotte du quartier comme l'Antichrist.

Cette dimension christique du personnage se retrouve à la fin du film puisque le temps a passé après la disparition d'Edward dans son manoir, mais Kim l'y sait toujours présent lorsqu'elle raconte des histoires à ses enfants et qu'il neige. Et, de fait, un plan nous le montre toujours jeune, les gestes accompagné des chœurs de la musique de Danny Elfman, dans cette éternité créatrice positive tel qu'il était lorsqu'il lui apparut dans toute sa beauté sous l'ange de glace. Le héros lui a donc transmis, lors de son passage, le désir de raconter des histoires et de suspendre alors l'emprise du quotidien, histoires permettant au désir de se structurer.

Willy Wonka (Johnny Depp), quant à lui, est un excentrique asocial atteint du *syndrome de Peter Pan* mais pédophile. C'est un génie créateur pour Charlie (Freddie Highmore) et pour son terrifiant dentiste de père (Christopher Lee). Mais ni Willy, le maître, ni Charlie, le disciple, ne sont véritablement des agents et n'appartiennent au quotidien. Willy vit isolé dans son usine. Son seul acte héroïque est sa découverte des Oompas Loompas (Deep Roy), mais la représentation de son auto-récit emphatique parodiant *Les Mines du Roi Salomon* (*King Solomon's Mine*, Compton Bennett, 1950) où il se présente comme un aventurier digne d'Allan Quatermain, le rend peu digne de confiance pour son auditoire à majorité intéressé et sceptique. Le reste de ses faits et gestes consiste en la description des processus de fabrication, tous plus farfelus les uns que les autres, de ses friandises, processus qui ne sont que des moyens d'éliminer les

---

<sup>391</sup> Cf. Northrop Frye, *Anatomie de la Critique*, *op. cit.*

mauvais enfants. Sa seule véritable action hors de son monde sera sa réconciliation avec son père.

Réciproquement c'est parce que Charlie, lui-même, ne fait rien durant la visite, et se contente de croire en ce que dit Willy en regardant les autres se faire éliminer qu'il sera choisi pour être son successeur. À l'inverse, les candidats déboutés ne veulent pas prendre le temps d'écouter car ils sont dans un comportement de l'ordre de la pulsion d'omnipotence. Ils ne comprennent pas que derrière toute la fantaisie de Willy Wonka se trouve l'expérience de la perte et du deuil. Aucun ne s'élève à la logique de la représentation. Plus qu'*Edward aux Mains d'Argent*, Burton insiste sur les défauts qui peuvent occasionner une mauvaise réception du discours imaginaire fictionnel. D'un point de vue psychanalytique Augustus (Philip Wiegratz) ne peut comprendre la logique de la représentation car il en est resté au stade oral, moralement il est trop gourmand. Violet (Anna Sophia Robb) qui fait de la rétention de chewing-gum et Veruca (Julia Winter) qui finit dans le conduit à ordures en restent au stade anal, moralement l'une est trop orgueilleuse et l'autre trop envieuse et capricieuse. Et Mike (Jordan Fry) confond représentation et présentation car il est pris dans le réseau numérique comme nous l'avons vu précédemment.

En apprenant à regarder, Charlie aidera Willy à se souvenir de ce qu'il a perdu. Ce dernier devient un père en acceptant, symétriquement, sa propre filiation et le regard de son propre père (Christopher Lee) qu'il avait perdu de vue après sa fugue. Charlie peut comprendre les conditions imaginaires de l'émerveillement car il ne vit pas dans un quotidien présent contrairement aux trois autres participants. Il survit avec les siens dans un taudis dont les murs inclinés et la charpente oblique évoquent la géométrie expressionniste, rendant redondante la misère de l'enfant et de sa famille. C'est davantage une misère intérieure reconnue, un manque de l'imagination qu'une misère objective. En revanche, les adversaires de Charlie ne savent même pas qu'ils ont le désir d'exprimer leur imaginaire. La maison du héros et ses habitants, vivant les uns sur les autres, renvoient à la maisonnée de Dorothy dans *Le Magicien d'Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939) auquel l'ensemble du film rend hommage puisque la morale de cette œuvre est *mutatis mutandis* la même : *There's no place like home*<sup>392</sup>. La

---

<sup>392</sup> On remarquera l'heureuse ambiguïté de cette morale qui explique tout à fait le mouvement à la fois nostalgique et pourtant irréalisable du désir, nous faisant bien comprendre qu'une fiction est un récit de deuil du Même en vue de l'exploration d'un Ailleurs.

représentation permet de recréer un monde familier quand la réalité nous semble trop étrange ou, au contraire, un monde étrange quand le réel est trop familier.

Enfin Alice (Mia Wasikowska) est une jeune fille insomniaque et *borderline* promise par sa mère à un époux hideux d'un pragmatisme sordide, dans la réalité, et une héroïne pourfendeuse de dragons et justicière, au pays des merveilles, pour son père (Marton Csokas) et pour le Chapelier Fou (Johnny Depp).

Nous retrouvons dans ce film un principe de gémellité des mondes qui présidait à l'opposition du monde de Noël et du monde d'Halloween dans *L'Etrange Noël de Monsieur Jack*. De nombreux personnages de la vie réelle ont leur double onirique, le rêve étant une mise en abîme du travail de composition d'un récit. Ainsi le Chapelier Fou est-il le double du père d'Alice ; Iracebeth, la Reine Rouge (Helena Bonham-Carter) est le double de l'éventuelle future belle-mère d'Alice, Lady Ascot (Geraldine James) ; le Valet, Ilosovic Stayne (Crispin Glover), est le double de son beau-frère Lowell (John Hopkins) ; la Reine Blanche, Mirana (Anne Hathaway) est le double de sa sœur, Margaret (Jemma Powell) ; et Tweedeldee et Tweedeldum (Matt Lucas) sont les doubles des jumelles Chataway (Eleanor Tomlinson et Eleanor Gecks).

Cette gémellité rend compte du trouble identitaire dans lequel se trouve Alice qui, à vrai dire, devient peu à peu une héroïne malgré elle. Ce personnage est assez original dans la filmographie de Burton car elle dénote avec les personnages féminins burtoniens cantonnés aux rôles de princesse des neiges à la Andersen, c'est-à-dire d'inaccessibles objets de désir dont Kim (Winona Ryder) était l'incarnation dans *Edward aux Mains d'Argent*.

En effet, Alice est à la fois celle qui raconte mais également le destinataire de l'histoire, le destinataire initial de l'histoire, son père, étant décédé. En tant que telle, elle est également sujette au doute : elle refuse d'être elle-même une autre le temps de l'identification au héros de la prophétie. Le film raconte donc l'acheminement de la jeune fille vers un sentiment de confiance en soi, en son unité et son unicité – vers la découverte de l'*ipséité* dirait-on en termes métaphysiques. Celle-ci n'accepte pas de croire en ce qu'elle imagine d'où ses constants changements de robes et de tailles. Et toute la révélation de la Chenille Absolem (Alan Rickman) à la veille du combat contre le Jabberwocky (Christopher Lee) ne consiste qu'en cela que les rêves sont une certaine manière de voir la réalité qui implique l'engagement tacite de croire en ce qu'il y est dit.

Or comme il s'agit du rêve d'Alice, elle doit croire en elle-même et reconnaître sa finitude c'est-à-dire la possibilité d'être déçue et d'échouer propre à tout engagement dans le monde, mais également la possibilité de se réinventer véritablement, de devenir un beau papillon – sachant que le papillon est le symbole de l'âme dans l'imaginaire hellène et plus largement occidental, mais aussi oriental.

Le refus d'assumer son rôle est également lié à l'angoisse de l'héroïne devant les alternatives de figures féminines qui lui sont proposées dans le monde réel : celui de gentille fille et gentille sœur ; celui de mère autoritaire comme Lady Ascot ; celui d'épouse d'un vilain idiot qui finira comme son beau-frère, coureur impénitent, abusant de l'aveugle patience de sa sœur ; celui de vieille fille mélancolique, à la Mrs Havisham (l'Opposante dans le roman de Dickens *De Grandes Espérances*), comme sa tante. En portant l'armure les cheveux bouclés et long, elle assume une double identité masculine et féminine et permet à Burton de faire un clin d'œil à l'histoire du cinéma et particulièrement aux adaptations de la vie de Jeanne d'Arc de Flemming et Preminger, *Jeanne d'Arc* (*Joan of Arc*, Victor Flemming, 1948) avec Ingrid Bergman et *Sainte Joan* (*Saint Joan*, Otto Preminger, 1957) avec Jean Seberg à laquelle Mia Wasikowska ressemble assez physiquement. Ce faisant, en affrontant le Jabberwocky, elle s'affronte à cette indécision afin de créer sa propre voie : c'est le seul héros de Burton qui s'accomplit dans la vie réelle active puisque dans l'Ailleurs qu'elle s'apprête à découvrir elle est guidée par Absolem devenu papillon, métaphore de son âme libérée.

C'est aussi un film où Burton se cite lui-même voire se parodie sa filmographie, à travers le personnage de Mirina, douce et patiente Reine Blanche, réplique de Kim dans *Edward aux Mains d'Argent* et de Mrs Krane (Lisa Marie) dans *Sleepy Hollow*. La séquence de préparation de la potion est particulièrement comique car le réalisateur joue sur le contraste de l'élégance voire l'angélisme de la Reine et la triviale brutalité de ses opérations. Ce faisant, il remet en perspective le stéréotype de douce jeune fille que son œuvre avait généré jusqu'à présent pour nous suggérer que, sans la volonté du regard configurateur d'Alice, ce rôle n'est qu'une figure creuse<sup>393</sup>. De fait, la Reine Blanche se déplace comme en flottant, les mains suspendues en l'air, les pouces à la pointe des index et les poignées gracieusement pliés, avec l'allure d'une statue ou d'un

---

<sup>393</sup> Sans doute Burton se déprend-il de ce qui est devenu pour lui une métaphore éculée de la féminité s'opposant ainsi à des plagiaires reprenant cette figure sans la mettre en situation comme c'est le cas de Peter Jackson dans *Le Seigneur des Anneaux* avec sa représentation de la Reine des Elfes, Galadriel (Cate Blanchet).



automate prenant la pose de la tendresse, tout en mixant les ingrédients les plus abjects avec une violence déterminée.

### c- L'évolution de l'usage des effets numériques

Le thème récurrent des récits de *fantasy* de Tim Burton est donc le récit de *fantasy* lui-même, la manière dont il est transmis et la manière où il nous aide à réinventer notre monde. Les effets spéciaux y apparaissent comme des visions poétiques du quotidien, c'est-à-dire comme ce qui, à la fois, l'exprime et s'en distingue. C'est dans cette tension constitutive, entre le familier et l'étranger, que le réalisateur conçoit ses effets spéciaux qui ont bien la fonction métaphorique que nous leur avons attribué dans la seconde partie. Ceux-ci créent un autre monde en nous le rendant familier, cohérent. Or ce monde magnifie le monde quotidien, il en représente l'étrangeté première. C'est pourquoi les effets spéciaux ont toujours un double sens, ils dénotent une rencontre merveilleuse en la plaçant sous les yeux, d'une part. D'autre part, ils connotent l'histoire d'une technique cinématographique nous rappelant que ce qui est sous nos yeux est crédible car c'est une représentation du réel. Tout le problème vient du fait que le numérique substitue une logique de la *présentation illusoire*, privilégiant une réception immergée, à la logique de *représentation cinématographique*. D'après ce qui a été mentionné au cours de notre résumé de la filmographie du réalisateur, nous avons pu constater que Burton ne cédait jamais à la facilité de l'hyperréalisme reproducteur de l'imagerie numérique pour accréditer le propos de son récit. C'est en ce sens qu'il fait sienne cette nouvelle technologie : ses effets gardent donc toute leur dimension poétique et créatrice et sont réintégrés dans une logique cinématographique de la *trace*.

Nous avons déjà vu que la manière par laquelle l'auteur évitait de tomber dans cet écueil était de ne pas représenter directement les milieux, les objets et les êtres auxquels se réfère son récit tels que le verrait une perception réelle. Ces effets montrent des représentations desdits éléments renvoyant à un équivalent dans le monde quotidien et, donc à l'acte créateur imaginaire qui les lie en une représentation nouvelle. Par exemple la grosse tête de la Reine Rouge tyrannique n'est pas simplement une tare physique objective, cette disproportion est volontairement caricaturale c'est une métonymie (où un caractère particulier de l'individu figure l'individu lui-même) et la

métaphore de la grosse tête qu'a et qu'est Lady Ascot au sens moral du terme. Le réalisateur nous montre donc la représentation de Lady Ascot comme Iracebeth dépendant de la synthèse imaginaire qu'opère Alice quand elle voit celle-là. Mais cette métaphore renvoie aussi à l'histoire du cinéma voire à l'histoire d'autres arts graphiques – concernant *Alice au Pays des Merveilles*.

*Edward aux Mains d'Argents* nous sert en fait de point zéro, car Burton n'y utilise pas d'effets numériques. D'ailleurs lorsqu'il représente le monde quotidien, il utilise très peu d'effets et laisse au spectateur le soin d'imaginer ce qu'il suggère. Par exemple, par le biais de l'angle de prise de vue et du montage il suggère que Edward coupe les cheveux. Il convoque des techniques de *trucage visibles* et *invisibles* dans le monde du manoir : la teinte bleuâtre de la photographie et les décors expressionnistes rendant visibles les tourments intérieurs d'Edward quant à sa perception de la banlieue et de l'ennui sous-jacent qui semble y régner. Il rend ainsi hommage aux techniques employées dans les films auxquels il se réfère implicitement – le maquillage, le costume, les maquettes, les animatroniques et l'animation image par image. Le spectateur peut se dire que ces techniques sont les codes de la manière dont le héros se représente le quotidien. Et par extension, c'est la manière dont Burton se représente de manière cinématographique, la vie dite ordinaire, en usant des trois effets évoquées par Réjane Hamus-Vallée. Ces trucages sont, dès lors, crédibles dans la mesure où elles supposent l'opposition des mondes de la banlieue et du manoir.

Les effets numériques apparaissent dans *Charlie et la Chocolaterie* dès le générique. Ils servent ensuite à représenter les mondes dans lesquels se passent les récits de Willy Wonka, et les diverses salles de l'intérieur de son usine. Mais l'entrée dans l'usine commence par un joyeux deuil des effets spéciaux de l'histoire du cinéma, comme si Burton entrait dans une nouvelle ère visuelle tout en conservant les acquis des techniques passées.

Il s'agit de la séquence de présentation du Chocolatier par un spectacle ringard d'automates rouillés à sa gloire évoquant, évidemment, le spectacle de poupées de l'attraction des parcs *Disney* chantant *It's a Small World*. Le trône est vide, un feu de Bengale enflamme la scène et des gros plans nous montrent fondre le plastique des joyeux personnages et leurs yeux tomber sous les regards consternés des invités. Willy Wonka est parmi eux, réjoui du caractère dépassé de ces effets, comme un cinéphile

goûtant de nouveau au plaisir de sa fascination lors d'une première vision d'un film de *fantasy*, de son premier émerveillement. Et dans le même temps, il est comme le porte-parole de Burton qui annonce que les effets visuels, à l'intérieur de l'usine, seront numériques, le temps des animatroniques étant passé. Toutefois ils seront également conçus dans l'esprit des anciens effets spéciaux, un esprit cinématographique, et non pas hyperréaliste.

Dans la chocolaterie qui figure l'univers poétique de l'artiste, les effets suppléent aux limites des décors gigantesques en studio et servent de *matte painting* animés et bariolés aux couleurs souvent sans nuance, créant un milieu hybride mi-réel, mi-virtuel répondant au doigt à l'œil du propriétaire des lieux. Milieu qui, à la fin de la visite, devient totalement abstrait avec la séquence de l'ascenseur de verre qui va dans tous les sens, sous tous les climats à l'intérieur et à l'extérieur, laissant entrevoir l'omnipotence du créateur, Willy Wonka et le potentiel d'ubiquité et d'instantanéité que lui offre l'imagerie numérique.

Ils permettent également de créer les Oompas Loompas en démultipliant l'acteur Deep Roy dans le même espace visible. Ce faisant, nous sont montrés des êtres préindividus et anonymes fonctionnant en groupe selon une solidarité mécanique. Leurs apparitions se font selon deux modalités :

Premièrement, ils occupent les diverses strates du champ visible dans les salles qui composent l'usine Wonka donnant ainsi une impression de profondeur faisant ressortir le passage des invités dans l'espace. Ils sont affairés, ont des traits inexpressifs et sont muets, instituant un fond de permanence temporelle de laquelle se détachent les faits et gestes des invités.

Deuxièmement, ils chantent et dansent lors d'intermèdes entre les tableaux que sont chacune des salles et ont la fonction du chœur antique. Ils apparaissent selon des configurations cinématographiques propres aux comédies musicales : musique en *off* et *playback*, travellings à la grue en plongée, regard en adresse et compénétration de l'espace objectif et des affects subjectifs par jeu avec les limites du cadre. Ils donnent la morale de chaque saynète. Dans ces intermèdes, nous retrouvons des *clins d'œil* à d'autres films de l'histoire du cinéma. Comme si ces personnages sans trait distinctif, ces êtres de synthèse, avaient la faculté – à l'instar de la technologie d'où ils sont tirés – de mimer et parodier toutes les images dans ce mixeur géant qu'est la chocolaterie. Ces parodies ont une fonction sentencieuse pour les méchants enfants et invoquent l'antique

autorité de l'histoire du cinéma dans son mode de représentation. Ainsi retrouve-t-on des allusions aux *girls* des chorégraphies des *musicals* de la Fox et la Warner des années 1930-1940 de Busby Berkeley (chorégraphe du *Magicien d'Oz*, principale inspiration du film) et surtout à *Footlight Parade* (Lloyd Bacon, 1933) et à *La Première Sirène* (*Million Dollar Mermaid*, Mervyn Le Roy, 1952). Mais sont présents également des pastiches de *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997) – film qui présentait un même imaginaire rétro (une technologie au *design* de films de science-fiction des années 1950) au moyen d'effets spéciaux numériques – et de *2001, l'Odyssée de l'Espace* (*2001, A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) que nous avons exposé précédemment<sup>394</sup>.

Les divers caractères des Oompas Loompas (anonymat et propension à la simulation voire au jeu) nous offrent donc une réflexion sur l'usage des effets numériques qui rappelle celle qu'offraient les martiens de *Mars Attacks!* À cette différence près que les martiens représentaient une menace, comme l'est le numérique livré à lui-même. Les Oompas Loompas sont également inquiétants, mais ils figurent en même temps une tentative d'hybridation du langage cinématographique, des acquis de son histoire, avec le potentiel de simulation et d'interactivité de l'image numérique. Ce sont les moyens d'action, ou plutôt d'imagination, dont se sert Willy Wonka pour se représenter le quotidien et le magnifier.

Le numérique sert, de surcroît, à représenter les diverses tortures physiques et métamorphoses infligées aux enfants peu sages. Les effets, comme dans l'exemple d'*Alice au Pays des Merveilles*, précédemment cités ont des fonctions métonymiques. L'un de leur caractère particulier, une manie, va définir complètement le personnage et la dimension morale du caractère va apparaître physiquement et visuellement. Nous assistons alors, en un temps continu, à cette déformation poétique par *morphing* ou *travelling matte* numérique. Augustus est happé par le vaisseau dans un tourbillon de chocolat comme lui-même happait tout ce qui se mange. Violet est allongée comme le chewing gum qu'elle ne cesse de mâcher. Veruca se fait violenter par les écureuils qui la balancent dans l'incinérateur car elle est une noix pourrie<sup>395</sup>. Mike est rétréci pour

---

<sup>394</sup> Cf. *Supra* p. 423-425.

<sup>395</sup> Les écureuils sont obtenus par numérisation de prises de vue de vrais écureuils bien que leurs mouvements soient très anthropomorphes. Il y a donc un certain souci de véridicité, et non simplement de vraisemblance dans cet effet, d'où la tonalité sadique de la séquence qui répond probablement au sadisme de la petite fille elle-même et à son manteau en fourrure de rongeur.

mieux rentrer dans l'écran télé qu'il regarde manifestement trop. Mais comme dans *Edward aux Mains d'Argent*, nous savons que celui qui opère cette synthèse poétique entre le mauvais comportement et la déformation physique correspondante est le regard toujours surplombant de Willy Wonka et celui de Charlie auquel il présente ce spectacle et qui, lui, respecte toujours le quatrième mur, la distance rendant possible l'intelligence de l'image.

*Alice au Pays des Merveilles* nous montre des effets spéciaux ayant une valeur de métaphore et « *d'image de...* » créées par l'héroïne en fonction du monde quotidien et de ses éléments dont elle sublime la présence. Ils traduisent également visuellement les nombreux mots-valises et jeux de mots du roman de Lewis Carroll, en préservant une distance entre la manière de montrer et ce qui est montré. Comme dans les films précédents les effets numériques n'imitent pas tant la perception réelle pour mettre sous les yeux le propos du récit qu'une représentation imaginaire de ce qui est désigné. Cette représentation ce sont ses propres croquis des personnages – grandement inspirés des gravures de Peake, Tenniel voire de Gilliam et de son *Jabberwocky* (1977) – associés à des thèmes graphiques expressionnistes – l'asymétrie des bâtiments, la spirale dans la cours du châteaux rouge, le brouillard écrasant la perspective, l'opposition sans contraste du noir et blanc sur les vêtements des jumeaux et dans les cieux des deux châteaux – chers à l'auteur et donnant un aspect cauchemardesque au Pays des Merveilles.

Contrairement à *Charlie et la Chocolaterie* qui travaillait davantage sur l'entrelacs des techniques d'effets spéciaux traditionnels (comme l'usage de maquettes géantes et de décors en studio) et d'effets numériques, la représentation du Pays des Merveilles a eu lieu à l'aide d'un fond vert ne laissant que quelques accessoires réels à porter de jeu des acteurs. Cela permet de présenter des panoramas de paysages oniriques au moyen de mouvements de caméra offrant une vision à vol d'oiseau – ou plutôt à vol de chapeau et à galop de chien. Comme dans *Charlie et la Chocolaterie*, avec le cas de l'acteur Deep Roy devenu tous les Oompas Loompas, certains interprètes ont été filmés en prise réelle avant que leur image ne soit retouchée au montage numérique comme Helena Bonham-Carter et son énorme tête, et Matt Lucas incarnant les jumeaux Tweedle Dee et Tweedle Dum. La principale nouveauté est l'incrustation de personnages censés être uniques et intégralement numérisés, sur une prise réelle pour les faire interagir avec des acteurs

réels, c'est-à-dire un usage systématique du *travelling matte* numérique. Ainsi en va-t-il du Lapin Blanc, du Lièvre de Mars, d'Absolem, du Loir, du Dodo, des deux monstres de la Reine Rouge et surtout du Chat du Cheshire. Cependant, les mouvements de ces personnages ne sont pas le fait d'une *motion capture* réaliste mais tiennent davantage du *cartoon* donc d'une certaine vision anthropomorphique. Burton persiste à se revendiquer d'œuvres de l'histoire du cinéma en prise réelle, comme le décors du moulin dans les marais où se passe la *tea party* du Chapelier et du Lièvre qui est une allusion au décor de *Frankenstein* de Whale.

Néanmoins, il s'inspire surtout du cinéma d'animation et du dessin pour montrer des êtres hybrides (comme le Bandersnatch qui est chien, chat, léopard et lézard) et des animaux doués de parole faisant appel pour les doublages à des acteurs du cinéma fantastique anglais de série B des années 1950 et 1960 – Christopher Lee est le Jabberwocky et Michael Gough le Dodo. Le film se comprend en partie en opposition et en complément du dessin animé de 1951 et comme sa version sombre. Il s'agit d'une vision d'adolescente plus critique. Cette crise est symbolisée par l'hégémonie de la Reine Rouge et de son Valet usant du Jabberwocky et du Bandersnatch pour terroriser le monde merveilleux. Les effets numériques contribuent à confirmer ce chaos ambiant en dématérialisant le Pays des Merveilles et ses habitants et en fragmentant l'identité d'Alice au fil de ses changements de taille, de robes et de lieux.

Cette œuvre se comprend alors également en tension – c'est-à-dire par ressemblance et opposition – avec les autres films du moment appartenant au genre *fantasy* où le numérique sert à mettre sous les yeux des milieux et des personnages irréels comme *Le Seigneur des Anneaux*, *Les Chroniques de Narnia* voire *Pirates des Caraïbes* – ce deux dernières sagas étant également des produits Disney et la dernière ayant également comme héros Johnny Depp. Peter Jackson, Andrew Adamson, Gore Verbinski sont à peu près de la même génération que Tim Burton (qui est un tout petit peu plus âgé) et ont des formations à peu près similaires en ce sens que leurs connaissances techniques des effets spéciaux traditionnels impactent leur usage des effets spéciaux numériques. Leurs œuvres sont cependant plus proches de l'épopée leur inspiration cinématographique relèvera plutôt du *swashbuckler* et du *péplum* que de la *low fantasy* et du fantastique (voire du fantastique de série B) quoiqu'ils intègrent certains de leurs éléments dans leurs narrations respectives, voire qu'ils usent du numérique pour mettre en image des paysages quasi-picturaux et surréalistes.

Cette tension est notamment visible dans la séquence de bataille finale du Bien et du Mal, passage obligé de ce genre de film. Ces séquences usent souvent de la figure de *vague organique* consistant à multiplier les points de vue, en jouant sur l'opposition des actions collectives et individuelles pour montrer que le destin d'un individu se confond avec celui de toute une collectivité qui lui délègue ses forces transcendantes dans cette *acmé* périlleuse – legs qui suppose généralement un ralenti sacralisant sur le héros. Elles consistent en des mouvements virtuoses immergeant toujours davantage dans l'action voire imitant les configurations visuelles des jeux vidéos élaborant un espace tactile et actif. Burton va utiliser cette typologie mais il tâche également de redonner de la matière à ce dénouement en puisant dans l'histoire du cinéma. Il y restitue une dimension cinéphilique – nettement moins présente dans les autres œuvres évoquées – puisque cette séquence se focalise surtout le combat d'Alice et du Jabberwocky sur le Grand Echiquier, dans les vestiges qui l'entourent et sur la tour en ruine. Outre la voix d'outre-tombe du Jabberwocky, comme nous l'avons vu précédemment les décors antiques du combat ne sont pas sans évoquer les maquettes des films de *fantasy* dans lesquels Ray Harryhausen laissait parler le génie de ses figurines en pâte à modeler et de la *dynamation* comme dans *Jason et les Argonautes* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, 1963) ou dans les adaptations des aventures de Sinbad le marin, *Le Voyage fantastique de Sinbad* (*The Golden Voyage of Sinbad*, Gordon Hessler, 1974) et *Sinbad et l'Œil du Tigre* (*Sinbad and the Eye of the Tiger*, Sam Wanamaker, 1977).

Ce qui, au final, symbolise le mieux ce travail d'hybridation de la nouvelle technologie numérique et des anciennes techniques – illusion filmique, photo composite et synthèse cinématique – pour exprimer une redescription poétique du monde, est la séquence dans laquelle le Chapelier finit par danser à nouveau la *guiguendélire*, une fois la Reine Rouge vaincue. Etant donné qu'il ne l'a pas dansé depuis longtemps et que la scène est censée se passer à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, nous pouvons nous attendre à une *jig* irlandaise comme le laisse prévoir la posture initiale de Johnny Depp. Le cadre nous montre le personnage dans un plan en pied semblable à un plan-tableau les bords du cadre étant soulignés par les murs en ruine d'une niche de la tour effondrée.

Une musique *en off* mixe un thème de musique traditionnelle avec une boîte à rythme et des lignes de basses, un *beat* funk et disco tandis que le protagoniste entame des gestes ressemblant à du *popping* voire à du *robotting*. Ces danses consistent en une décomposition des mouvements du corps puis une recomposition par un jeu sur

l'isolation de zones statiques et de zones mouvantes dudit corps en fonction des *hits* – ou points-clefs de la musique. Ce que le Chapelier fait avec son corps est donc une réflexion sur ce que le cinéaste fait avec le corps de l'acteur en le filmant (décomposition du mouvement sur pellicule) puis en le projetant à des spectateurs (recomposition du mouvement par la persistance rétinienne). Dès lors les effets numériques sont mis à contribution pour montrer, par des *morphings*, et, au moyen de la *motion capture*, des contorsions impossibles à faire – tourner sa tête ou son bassin à 360° – en des plans simples manifestant la joie pleine et entière du Chapelier. Sa danse mêle ainsi des éléments traditionnels – la musique, la pose initiale du danseur, son costume – et numériques – la musique électronique et les *morphings* – pour nous offrir une mise en abîme de la représentation du mouvement physique au cinéma. Cette joie pleine et entière débordant du corps du Chapelier qui est le double de son père, est celle de la jeune fille qui se sait sa digne héritière. Elle ne peut rendre son père fier d'elle en demeurant dans une attitude conservatrice en adoptant les rôles préconçus que lui ont assigné sa mère et les autres femmes dans l'autre monde, mais en refusant *subir* le deuil pour *faire son deuil* afin de découvrir de nouveaux horizons.

Cette attitude est celle qui préside à la composition des fictions de Burton – et encore plus de celle-ci – par rapport à l'héritage technique et narratif du cinéma, celle qu'il préconise à son spectateur d'adopter. L'héritage technique et narratif du cinéma de fiction ne peut survivre que par l'hybridation à de nouvelles technologies lui permettant de réinventer sa capacité à dire le temps et inventer des univers imaginaires, mais réciproquement la réception de ces images hybrides nous amène nécessairement à une réflexion sur l'histoire du cinéma et de la représentation si nous ne voulons tomber dans l'illusion de présence de l'hyperréalisme des effets.



# Conclusion

La multiplication de la production de films de *fantasy* sur ces vingt dernières années dans le cinéma occidental, et principalement américain, et, surtout le succès au box office mondial de ce genre de récit, nous a conduit à nous interroger sur les causes (principalement poétiques et esthétiques) de ce phénomène socioculturel. Et dans ce phénomène, ce qui nous a plus particulièrement interpellé était sa corrélation avec l'avènement de la technologie numérique et d'un cinéma privilégiant l'expérience d'immersion. Un problème nous est alors rapidement apparu : dans quelle mesure l'usage des effets spéciaux numériques dans ces récits de *fantasy* est-il une menace pour l'art de raconter et, plus spécifiquement pour l'art de la fiction cinématographique ?

Pour le résoudre, il était en premier lieu indispensable que nous définissions le récit de *fantasy* comme un genre fictionnel et comme un genre cinématographique.

À la suite d'Aristote nous avons défini la fiction comme une *imitation d'action* sachant que l'imitation désigne tout à la fois une opération de reproduction mais également une opération de création. C'est en ce sens que nous affirmions également que le récit cinématographique, tout comme l'image cinématographique, est essentiellement une *représentation* (voire une re-présentation) du monde et non simplement un doublet mécanique du réel ou du théâtre filmé. Nous avons nommé *différé* cette relation d'analogie (tant spatiale que temporelle) faite d'une ressemblance distante entre le film et le filmé, constitutive de l'ontologie de l'image cinématographique.

L'imitation d'action qui fait l'intrigue d'un récit est le schéma imaginaire d'une action dans le monde praxique fictionnel proposé à la créance d'un récepteur par un poète. Ce schéma est plus ou moins individuel, l'art de raconter étant un phénomène indissociablement intime et collectif passant par un langage commun. L'imitation est héritée d'une tradition culturelle commune qui est à la fois conservée et déformée dans *un style de traditionnalité*. En nous inspirant des analyses structurales et herméneutiques d'œuvres poétiques, nous avons été amenés à définir ce qu'était un genre de fiction en fonction de trois dimensions indissociables et abstraitement isolées :

- Le thème : le *muthos* comme schéma imaginaire d'une action une, totale et complète. Ce que raconte une histoire.
- Le mode de composition : la manière dont l'auteur impliqué organise cette action au moyen de la matière d'expression et du langage de son art. La manière dont l'histoire se présente, sa forme.
- Le mode d'adresse : la visée d'un récepteur impliqué, sa fonction conative (dans la terminologie de Jakobson). C'est ce qu'induit le texte sur la manière dont le récepteur doit réagir pour comprendre l'histoire. Sachant que le mode d'adresse lui-même ne s'accomplit véritablement que dans la *catharsis*, lorsque le récepteur investit la fiction de sa propre expérience personnelle et clarifie en lui-même son affectivité.

L'étude du mode de composition et d'adresse nous a entraîné à une présentation du langage cinématographique et des configurations fictionnelles récurrentes afin de valider sa dimension esthétique et sa prétention à la production d'œuvres poétiques.

Cela étant posé, nous avons dès lors considéré le récit de *fantasy* comme une réactualisation moderne des récits merveilleux, des contes, des légendes voire des mythes à l'origine d'une culture. Le terme anglais *fantasy* parle de lui-même : il s'agit d'un récit imaginaire en tant qu'imaginaire, en tant qu'imitation dépaysante et vraisemblable. Cette réactualisation des thèmes mythologiques et folkloriques fut distinguée de celle des récits fantastiques et des récits de science-fiction. Nonobstant cette distinction générique, nous reconnaissons que certaines fictions de *fantasy* empruntaient à ces deux genres comme c'était le cas du *space opera* et la *low fantasy*.

Le paradigme thématique dégagé est celui d'une initiation : une catastrophe de départ contraint le héros à quitter son foyer pour un monde étrange où une épreuve l'attend afin qu'il s'accomplisse pleinement et revienne chez lui. Son mode composition est conservateur et répétitif, extrêmement codifiée avec des formules-types d'ouverture et de clôture, un cours idéalement linéaire, des rapports manichéens entre les personnages, l'emploi de métaphores pour figurer la magie et le dépaysement dans le pays merveilleux et la métamorphose des corps, et enfin un narrateur omniscient. Sa fonction est principalement édifiante et morale, elle contribue à forger l'*identité narrative* du récepteur, pour reprendre l'expression de Ricœur, ce qui a pour conséquence une consolation de la désillusion selon Tolkien.

Après avoir fait un historique de la *fantasy* dans le cinéma occidental, principalement français, allemand, britannique et américain, et avoir exposé ses relations aux genres adjacents de la science-fiction et du fantastique, il nous est apparu que ce genre était le genre primitif du cinéma (celui des féeries de Méliès) et qu'il réapparaissait lors de périodes de crises politiques (la République de Weimar en Allemagne, la crise économique des années 1930 aux USA, l'Occupation en France) ou médiatiques (l'arrivée de la télévision, l'arrivée de la vidéo, l'arrivée d'Internet) avec une prétention de réinvention poétique du langage de l'image, se confondant avec une certaine tendance à l'illusion. La présentation de notre corpus ne déroge pas à cette règle puisqu'il accompagne l'avènement du numérique.

De là ayant affirmé, d'une part que le propre de la *fantasy* était l'usage de diverses figures de style dans le discours poétique afin d'émerveiller les récepteurs tout en gardant à l'esprit une certaine vraisemblance (une cohérence interne au texte fonction d'un *horizon d'attente* et d'un *espace d'expérience* culturel traditionnellement défini) ; d'autre part, qu'au cinéma cette fonction d'émerveillement était majoritairement assurée par des effets spéciaux, il était nécessaire d'examiner dans quelle mesure ceux-ci produisaient ce déplacement imaginaire du regard.

Notre seconde partie consacrée aux effets spéciaux nous a alors permis de comprendre que ceux-ci sont des phénomènes techniques, sémiologiques et poétiques. Cela nous a conduit à exposer les divers modes de fabrication des trucages et de distinguer ceux qui sont proprement cinématographiques, et ceux qui sont communs au cinéma et à d'autres arts – en particulier au théâtre et à la peinture. Force était de constater l'insuffisance de cette étude objective et factuelle pour saisir ce qu'était un effet spécial. Ce phénomène technique est, en effet, indissociable d'une valeur qui lui est donnée par un auteur dans un film pour un récepteur et qui fait qu'il lui apparaît comme étant émerveillant. C'est-à-dire que l'examen technique nous permettait d'expliquer ce qu'était un effet mais non pas de comprendre en quoi il était spécial.

Pour ce faire, nous avons étudié l'effet spécial sous l'angle de la sémiologie en reprenant les analyses fournies par Christian Metz, en particulier, la définition de sa triade *effet invisibles*, *effets imperceptibles* et *effets visibles*. Toutefois, nous avons été contraint de reconnaître que cette analyse supposait une certaine labilité des frontières entre *effets invisibles* et *effets visibles*, entre effets d'énoncé et effets d'énonciation. Or

Metz admettait que cette labilité n'était pas accidentelle, mais essentielle au discours cinématographique poétique. Essence qu'il ne pouvait présenter sans faire intervenir les notions de référence poétique, de *photographicité* de l'image (auquel nous avons préféré le terme de différencié) et donc sans recours à une anthropologie historique et une psychologie du regard et de la création. Recours qui sortait des limites imposées par ses postulats structuralistes.

C'est pourquoi nous avons tâché de définir cette labilité de frontière entre l'énonciation et l'énoncé, faisant de l'effet spécial une figure cinématographique poétique, en nous aidant des écrits de Cocteau sur la manière technique, et surtout théorique dont il concevait ses effets. Ce faisant nous avons distingué des *effets de merveilleux* propre au langage poétique du cinématographe, des illusions séductrices du cinéma qui en demeure souvent à des *effets invisibles* et diégétiques.

En suscitant l'étonnement via des métaphores, les effets de merveilleux visent à redécrire le monde préfiguré en sa présence nue. Ils redécouvrent ce qui en lui apparaît et qu'efface la réalité quotidienne, son être dans son absolue possibilité, offrant un modèle vraisemblable de re-lecture que le récepteur va assumer. Nous pourrions comparer ces effets aux *voix du silence* de Malraux, à la *parole parlante* de Merleau-Ponty, c'est-à-dire des images créant un décalage par lequel nous comprenons que le langage cinématographique est sans cesse à réinventer. D'où un jeu sur les codes de son énonciation et de sa réception, des mises en abîmes renvoyant à la référence poétique dédoublée : c'est la dimension de *fantasy* du langage cinématographique. À l'opposé, les illusions séductrices produisant des effets paresseux reproduisant notre perception réelle, n'interrogent pas le potentiel expressif du langage et de la syntaxe du texte filmique dans une composition ou un mode de réception original. Elles privilégient une communication efficace et immédiate en mettant directement sous les yeux le propos du texte, créant des effets de présence.

Nous avons alors conclu cette étude de la dimension métaphorique de l'effet spécial en reprenant la formule de Réjane Hamus-Vallée sur l'opération originelle présidant aux effets spéciaux cinématographiques en lui adjoignant la dimension temporelle : « *X rencontre Y dans un espace Z en un temps N.* ». Formule qui, d'une part réunit les trois propriétés cinématographiques essentielles à toute fiction (et non seulement à la *fantasy*) : la synthèse cinématique, l'illusion filmique et la photo composite. Formule dont nous avons fait la preuve, d'autre part, qu'elle supposait une

certaine visée réaliste en nous référant aux écrits de Bazin, en tant qu'ontologiquement l'image cinématographique est une *trace* et que la formule paraît répondre parfaitement à l'interdiction du montage prescrite en vue de l'affirmation de cette essence. En analysant les configurations cinématographiques spéciales du film d'Eugène Green *Le Monde Vivant* (2003), nous avons eu un exemple de récit de *fantasy* pur avec des *effets de merveilleux* où le spectateur est contraint par l'auteur de ré-opérer les trois opérations pour comprendre ce qui lui est présenté.

En revanche, la plupart des effets spéciaux que nous retrouvons dans les films de notre corpus nous paraissent ne produire que des effets de présence. Premièrement parce que leurs intrigues laissent peu de place à la moindre originalité. Deuxièmement, parce que l'avènement des effets numériques – composant la majeure partie des effets des films de notre corpus – sortent l'image du seul registre de la représentation cinématographique poétique pour la placer dans le registre de la présentation, de la simulation et de l'interactivité médiatique. Du fait de son hyperréalisme, le numérique est employé dans des *effets invisibles* afin de rendre, non plus vraisemblable, mais véridique le propos imaginaire du récit. D'autre part, il propose des effets visibles ayant pour fonction une totale immersion du spectateur dans ce qui est montré. En ce sens, les effets numériques apparaissent à bon droit comme des menaces pour l'art de conter cinématographique et sa pédagogie cathartique.

Nous avons alors montré, dans un dernier temps, en quoi l'émergence du numérique a été un événement esthétique et a bouleversé notre mode de production et de réception des autres arts, et plus précisément du cinéma. Bouleversement que nous avons décrit comme relevant d'un mouvement dialectique : n'ayant aucune matière d'expression propre, le numérique, art multimédia, imite le langage des arts le précédant et les assimile, ce qui entraîne, en retour, dans les arts imités un nouveau type de production et de réception teinté de numérique, une hybridation. Nous avons alors défini l'image numérique par son abstraction, relative à sa nature mathématique, sa faculté de simulation de la perception réelle et surtout par son interactivité rendant simultanée et réversible tout rapport d'un énonciateur à récepteur.

À la suite de la médiologie de Debray, nous avons alors nommé cet hyperréalisme et cette hyperréactivité supposée par l'image numérique, *l'archaïsme post-moderne*. Ce dernier substitue à l'effet de merveilleux, l'illusion de l'effet de présence et confine à une

désintégration de notre comportement faisant de nous des voyeurs. S'opposant à la logique de la représentation et du différé propre à l'image cinématographique, l'hybridation entre ces deux images devient problématique pour l'art de conter cinématographique de ces vingt dernières années. Pour expliciter en quoi consistait cette hybridation dans les fictions filmiques, nous avons montré comment l'industrie des effets spéciaux cinématographiques avait employé le numérique passant de l'imitation de décors, à celle de matériaux, puis d'organismes de plus en plus complexes, avec comme limite le visage. Puis nous avons examiné comment, en retour, le numérique conditionnait les thèmes, la forme et le mode de réception des récits cinématographiques par une écriture tenant du palimpseste et d'un retour à l'attraction.

Dès lors nous avons expliqué que la recrudescence récente de la *fantasy* sur nos écrans, était un *recours* de l'art de conter cinématographique permettant, à la fois, exploiter les ressources de la nouvelle technologie, tout en sauvegardant la fonction de dépaysement fictionnel, et, par conséquent, le différé impliqué par le mode de production et de réception de l'image cinématographique. Au demeurant nous avons montré que ce recours était également un retour, c'est-à-dire que la fonction de ces récits est principalement conservatrice : elle a pour fonction la transmission des valeurs d'une culture et son dépaysement est souvent au service de l'affirmation d'une identité communautaire avec un risque de dérive xénophobe indéniable. Cependant ces récits nourrissent, pour la plupart, une distance ironique tant dans les thématiques que dans les modes de compositions rendant possible une réception réfléchie.

Ainsi le numérique peut-il apparaître à bon droit comme une menace pour l'art de conter cinématographique dans la mesure où il s'inscrit dans une logique de l'hyperréalité et de l'hyperréactivité, et que ce *buzz* tend à transformer le film en attraction informelle, ruinant la fonction même du récit de fiction. Mais, comme nous le prouvent les exemples des *effets numériques inactuels* chez Burton, et de l'invention de nouvelles figures de style issues de l'hybridation des images comme le *morphing* ou le *bullet time effect*, les *effets de merveilleux* ne sont pas encore morts. Dans la mesure où la fiction cinématographique ne perd de vue pas sa dimension de *trace* de l'invisible ou de *trace de ce qui a été*. Si elle n'utilise pas le numérique pour gommer tout aléa et toute finitude de l'acte de filmer, tout différé avec la vision réelle, mais s'en sert, au contraire, pour retrouver et imiter son histoire et pour rendre visible son pouvoir de distordre

temps et mouvements – par exemple en rendant manifeste les changements de texture des images et en jouant également sur la perte de définition et de profondeur liés à l’hybridation – en ce cas, elle renouvelle la fiction en général et sa fonction pédagogique originale. Elle rend possible un apprentissage de la lecture des images dans notre monde en proie à l’hypermédiatisation télévisuelle et d’*internet*, donnant des moyens d’analyse et d’appropriation du visible contrant le péril de la désaffection post-moderne et ménageant, selon les vœux de Debray, contre une société de voyeurs, une place pour l’invisible et pour des visionnaires.

Néanmoins, en analysant ce phénomène de transition esthétique cinématographique et son impact sur la production et la valeur des effets spéciaux nous suggérons plusieurs voies à développer davantage. Une analyse comparée plus poussée tant narratologique qu’herméneutique des différentes œuvres s’inspirant de la geste arthurienne à travers l’histoire du cinéma peut constituer un prolongement pertinent pour comprendre l’évolution des rapports de la société occidentale avec son imaginaire médiéval traditionnel et surtout l’évolution de la représentation l’*esprit chevaleresque*, évolution aussi bien sociologique que psychologique. Un autre prolongement possible serait évidemment, en s’aidant entre autre des études que Eliade et Eco ont fourni, sur ce sujet d’examiner le phénomène des films et séries de *super héros* et des représentations du corps que rendent possible les nouveaux effets spéciaux numériques.

Plus fondamentalement ce qui nous a semblé particulièrement pertinent tout au long de notre travail et qui l’a orienté sans jamais être thématiqué intégralement, est ce rapport de l’imaginaire merveilleux avec le thème de l’initiation rituelle et la manière dont les modalités institutionnelles de la réception cinématographique mettaient l’accent sur le caractère d’*expérience* – pour reprendre la terminologie de Thierry Lancien – c’est-à-dire l’assimilant quasiment à un phénomène social de l’ordre du sacré. En ce sens, notre analyse de la dimension métaphorique des effets spéciaux comme congénitale au traitement cinématographique poétique d’un récit, appelle une interrogation sur les rapports plus généraux qu’entretient le cinéma au domaine du sacré, sur la pertinence de la frontière entre documentaire et fiction face à un tel objet et sur la manière dont les institutions religieuses se sont servi de ce média et, à présent, des nouvelles technologies – quoique le phénomène anthropologique social et psychologique du *sacré* ne se réduise pas nécessairement à ses manifestations ecclésiales.

# Bibliographie

## Ouvrages sur le merveilleux

- BAUDOU Jacques, *La Fantasy*, Editions Presses Universitaires de France, Collection « Que sais-je ? », 2005, 128 p.
- BELMONT Nicole, *Essai sur le conte de tradition orale*, Editions Gallimard, 2001, 250 p.
- BENJAMIN Walter, *Œuvres III*, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », « Le narrateur », Editions Gallimard, Collection Folio Essais, 2000
- BETTELHEIM Bruno, *Psychanalyse des contes de fée*, Editions Pocket, 1999, 476 p.
- BERTHELOT Francis, CALVO David, MARCEL Patrick, RUAUD André-François, *Panorama illustré de la Fantasy et du Merveilleux*, Editions Les Moutons électriques, 2004, 431 p.
- BOYER Robert, TYMM Marshall, ZAHORSKI Kenneth, *Fantasy literature. A Core Collection and Reference Guide*, Editions Bowker, 1979, 273 p.
- DELARUE Paul, TENEZE Marie-Louise, *Le conte populaire français*, Editions Maisonneuve et Larose, Collection « Contes et Traditions », 1995
- VON FRANZ Marie-Louise, *L'interprétation des contes de fée*, Editions Albin Michel, Collection « Spiritualité », 2007, 635 p.
- *L'individuation dans les contes de fée*, Editions La Fontaine de pierre, 2001, 300 p.
- GOIMARD Jacques, *Critique du Merveilleux et de la Fantasy*, Editions Pocket, Collection « Agora », 2003, 766 p.
- GOUGAUD Henri, *Le murmure des contes*, Editions Desclée de Brouwer, Collection « Texte et Voix », 2002, 320 p.
- *Le rire de la grenouille : petit traité de philosophie artisanale*, Edition Carnet Nord, Collection « Littérature », 2008, 181 p.
- LANDRY Tristan, *La mémoire du conte folklorique de l'oral à l'écrit*, Editions Presses Universitaires de Laval, 2006, 149 p.
- PAULME Denise, *La mère dévorante : essai sur la morphologie des contes africains*, Editions Gallimard, Collection « TEL », 1986, 321 p.
- PEJU Pierre, *La petite fille dans la forêt des contes. Pour une poétique du conte : en réponse aux interprétations psychanalytiques et formalistes*, Editions Robert Laffont, Collection « Réponses », 2006
- PETITAT André, *Contes : l'universel et le singulier*, Collectif, Editions Payot-Lausanne, Collection « Sciences humaines », 2002, 221 p.
- PROPP Vladimir, *Morphologie des contes*, Editions Seuil, Collection « Points Essais », 1970, 254 p.
- RUAUD André-François, *Cartographie du merveilleux*, Editions Gallimard, Collection « Folio », 2001, 287 p.
- SILHOL Léa, VALLS DE GOMIS Estelle, *Fantastique, fantasy, science-fiction : Mondes imaginaires, étranges réalités*, Editions Autrement, Collection « Mutation », 2005, 166 p.
- SIMONSEN Michèle, *Le Conte Populaire*, Editions Presses Universitaires de France, Collection « Littératures modernes », 1984, 222 p.
- SORIANO Marc, *Les contes de Perrault. Culture savante et Traditions populaires*, Editions Gallimard, Collection « TEL », 1978, 525 p.



- TIMTCHEVA Viara, *Le merveilleux et la mort dans le Seigneur des anneaux, Peter Pan et L'histoire sans fin*, Editions L'Harmattan, Collection « Communication sociale », 2006, 144 p.
- *Magie et magicien dans l'univers méditerranéen et slave*, Editions L'Harmattan, Collection « Communication sociale », 2011, 406 p.
- TOLKIEN John R. R., *Faërie*, Editions Pocket, 2003, 217 p.
- TRIOLO Jean-Luc, *Index de la Fantasy I : l'Heroïc Fantasy en France en 2002*, Editions Belles Lettres, Collection « Travaux Bis », 2003, 448 p.
- *Index de la Fantasy II : l'Heroïc Fantasy en France en 2003*, Editions Belles Lettres, Collection « Travaux Bis », 2004, 260 p.
  - *Index de la Fantasy III : l'Heroïc Fantasy en France en 2004*, Editions Belles Lettres, Collection « Travaux Bis », 2005,

### Ouvrages sur le cinéma

- AUMONT Jacques, MARIE Michel, *L'Analyse des films*, Editions Armand Colin, Collection « Armand Colin Cinéma », 2004, 223 p.
- ARNHEIM Rudolf, *Le Cinéma est un art*, Editions L'Arche, 1997, 237 p.
- DE BAECQUE Antoine, *Tim Burton*, Editions Cahiers du Cinéma, 2010, 224 p.
- BARTHES Roland, *La Chambre claire*, Editions Gallimard, Collection « Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil », 1980, 192 p.
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le Cinéma ?*, Editions Cerf, Collection « 7<sup>ème</sup> Art », 1976, 372 p.
- BERNARD Hervé, *L'Image numérique et le Cinéma*, Editions Eyrolles, 2000, 211 p.
- BERTHOMIEU Pierre, *Hollywood Moderne – le Temps des voyants*, Editions Rouge Profond, Collection « Raccords », 2011, 730 p.
- BEYLOT Pierre, *Le Récit audiovisuel*, Editions Armand Colin, Collection « Armand Colin Cinéma », 2005, 242 p.
- BRESSON Robert, *Notes sur le Cinématographe*, Editions Gallimard, Collection « Blanche », 1975, 139 p.
- BRUN Patrick, *Poétique(s) du Cinéma*, Editions L'Harmattan, Collection « Champs Visuels », 2003, 226 p.
- CAVELL Stanley, *Le Cinéma nous rend-il meilleur ?*, Editions Bayard Centurion, Collection « Le Temps d'une question », 2010, 286 p.
- *Cinéma et Philosophie*, Editions Presses Universitaires de la Sorbonne Nouvelle, 2001, 294 p.
- CHION Michel, *Les Films de Science-fiction*, Editions Cahiers du Cinéma, Collection « Essais », 2008, 412 p.
- COCTEAU Jean, *Entretiens sur le Cinématographe*, Editions du Rocher, 2003, 232 p.
- *La Belle et la Bête : Journal d'un film*, Editions du Rocher, 2003, 260 p.
- COHEN Clélia, *Steven Spielberg*, Editions Cahier du Cinéma, Collection « Grands Cinéastes », 2007, 95 p.
- DELEUZE Gille, *L'Image-Mouvement*, Editions de Minuit, Collection « Critique », 1983, 298 p.
- *L'Image-Temps*, Editions de Minuit, Collection « Critique », 1985, 378 p.
- DESGOUTTE Jean-Paul, *Le Verbe et l'Image : Essais de sémiotique audiovisuelle*, Editions L'Harmattan, Collection « Champs Visuels », 2003, 114 p.

- DUFOUR Eric, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Editions Presses Universitaires de France, Collection « Ligne d'art », 2006, 224 p.
- *Les Monstres au cinéma*, Editions Armand Colin, Collection « Album Armand Colin Cinéma », 2009, 127 p.
  - *Le Cinéma de science-fiction : histoire et philosophie*, Editions Armand Colin, Collection « Cinéma/Arts visuels », 2011, 272 p.
- EISENREICH Pierre, *Tim Burton*, Editions Scope, Collection « Positif », 2008, 176 p.
- FRODON Jean-Michel, *Horizon Cinéma : l'Art du cinéma dans le monde contemporain à l'âge du numérique et de la mondialisation*, Editions Cahiers du Cinéma, Collection « 21<sup>ème</sup> siècle », 2006, 83 p.
- GERSTENKORN Jacques, *La Métaphore au cinéma*, Editions Méridiens-Klinksieck, 1999, 205 p.
- GAUDREULT André, *Cinéma et Attraction : Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Editions du CNRS, Collection « Cinéma et Audiovisuel », 2008, 250 p.
- GODARD Jean-Pierre, *Steven Spielberg*, Editions Rivages, Collection « Rivages/Cinéma », 1994, 296 p.
- *Steven Spielberg : Mythe et Chaos*, Editions Horizons Illimités, 2003, 189 p.
- GREEN Eugène, *Poétique du cinématographe*, Editions Acte Sud, Collection « Essais », 2009, 120 p.
- HAMUS-VALLEE Réjane, *Les Effets spéciaux*, Editions Cahiers du Cinéma, Collection « Les Petits Cahiers », 2004, 92 p.
- HARRYHAUSEN Ray, DALTON Tony, *The Art of Ray Harryhausen*, Editions Aurum Press Ltd, 2009, 240
- JOLY Martine, *L'Image et son Interprétation*, Editions Armand Colin, Collection « Armand Colin Cinéma », 2005, 219 p.
- JULLIER Laurent, *Les Images de synthèse : de la technologie à l'esthétique*, Editions Armand Colin, Collection « 128 », 2005, 128 p.
- *Lire les Images de cinéma*, Editions Larousse, Collection « Comprendre et Reconnaître », 2009, 239 p.
- LAFON Jacques, *Esthétique de l'Image de synthèse – la Trace de l'ange*, Editions L'Harmattan, Collection « Esthétiques », 2000, 230 p.
- LANCIEN Thierry, *Le Multimédia*, Editions CLE Intertional, Collection « Didactique des Langues Etrangères », 1998, 127 p.
- LEUTRAT Jean-Louis, *Vie des Fantômes : le Fantastique au cinéma*, Editions Cahiers du Cinéma, Collection « Essais », 1995, 204 p.
- MARTIN Michel, *Le Langage cinématographique*, Editions Cerf, Collection « 7<sup>ème</sup> Art », 2001, 323 p.
- METZ Christian, *Essais sur la Signification au cinéma*, Editions Klincksieck, Collection « Esthétique », 2003, 220 p.
- *Langage et Cinéma*, Editions Albatros, 1977, 238 p.
- MITRY Jean, *Histoire du cinéma I : 1895-1914*, Editions Universitaires, Collection « Encyclopédie universitaire », 1995
- MOINE Raphaëlle, *Les Genres du cinéma*, Editions Armand Colin, Collection « Armand Colin Cinéma », 2008, 206 p.
- MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Editions de Minuit, Collection « Arguments », 1958
- PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux : un siècle d'histoires*, Editions Minverva, Collection « Sciences », 2003, 568 p.

- PASOLINI Pier-Paolo, *L'Expérience hérétique : Langue et Cinéma*, Editions Payot, 1976, 278 p.
- QUINTANA Àngel, *Virtuel ? : À l'Ere du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Editions Cahiers du Cinéma, Collection « 21<sup>ème</sup> siècle », 2008, 125 p.
- RAMIREZ Francis, ROLOT Christian, *Jean Cocteau : Le Cinéma et son Monde*, Editions Non-Lieu, Collection « Cahiers de Jean Cocteau », 2009, 179 p.
- RANCIERE Jacques, *La Fable cinématographique*, Editions du Seuil, Collection « Librairie du XXI<sup>ème</sup> Siècle », 2001, 243 p.
- RUIZ Raul, *Poétique du Cinéma*, Editions Dis Voir, 1994, 115 p.  
- *Poétique du Cinéma 2*, Editions Dis Voir, 2006, 112 p.
- SALISBURY Mark, *Tim Burton*, Editions Sonatine, 2009, 200 p.  
- *Alice au Pays des Merveilles*, Editions Chêne, 2010, 256 p.
- SCHEFER Jean-Louis, *L'Homme Ordinaire du cinéma*, Editions Gallimard, Collection « Cahier du Cinéma », 1980,
- SCHEINFEIGEL Maxime, *Cinéma et Magie*, Editions Armand Colin, Collection « Armand Colin Cinéma », 2008, 182 p.
- SOULEZ Guillaume, *Quand le Film nous parle, Rhétorique, Cinéma et Télévision*, Editions Presses Universitaires de France, Collection Lignes d'Art, 2011, 272 p.
- VANCHERI Luc, *Film, Forme, Théorie*, Editions L'Harmattan, Collection « Champs Visuels », 2003, 206 p.

#### Revue et articles :

- AUROUET Carole, « Préambule : Tout conte fait », *Contes et Légendes à l'écran, Ciném'action* n° 116, 2005.  
- « Legend de Ridley Scott : un patchwork culturel », *Contes et Légendes à l'écran, Ciném'action*, n° 116, 2005.
- BEAU Frank, « La solitude du technobole : puissance politique des effets spéciaux », *Du Trucage aux Effets spéciaux, Ciném'action*, n° 102, 2002.
- BENEDICT Sébastien, CHAUVIN Jean-Sébastien, « Maîtriser ou se perdre : expériences temporelles de la narration dans les jeux vidéo », *Cahiers du Cinéma*, Hors-Série : Spécial Jeux vidéo, 2002.
- BONITZER Pascal, « Une certaine tendance du cinéma américain », *Cahiers du Cinéma*, n° 382, 1986.
- BURDEAU Emmanuel, FRODON Jean-Michel « L'image numérique est fantastique », *Cahiers du Cinéma*, n° 610, 2006.
- CRESCI Monique, « Effets spéciaux et théories du cinéma : Les trucages et leurs effets de sens », *Du Trucage aux Effets spéciaux, Ciném'action* n° 102, 2002.
- GUNNING Tom, « Cinéma des attraction des attractions et modernité », *Cinémathèque*, n° 5, 1994.
- HAMUS-VALLEE Réjane, « Retour vers le passé (*Images de synthèse et cinéma*), *Cahiers du Cinéma*, Hors-Série : Aux Frontières du cinéma, 2000.  
- « Quand les réalisateurs parlent d'effets spéciaux : Dire ou ne pas dire, telle est la question », *Du Trucage aux Effets spéciaux, Ciném'action* n°102, 2002.
- HOCHART Daisy, « Le numérique au service des effets spéciaux », *Du Trucage aux Effets spéciaux, Ciném'action*, n° 102, 2002.
- LANCIEN Thierry, « Multiplication des Ecrans, Images et Postures spectatorielle »
- LEVY Francine, « Le point de vue de la matière », *Du Trucage aux Effets spéciaux, Ciném'action* n° 102, 2002.

- NIOGRET Hubert, « Un peu de magie par nécessité et par plaisir », *Positif*, n° 273, 1983.
- MONTAGNE Albert, « Tim Burton, démons et merveilles », *Contes et Légendes à l'écran, Ciném'action* n° 116, 2005.
- PITON Jean-Pierre, Le Cinéma fantastique, *Ciném'action*, n°74, 1995.
- REGNIER Isabelle, « Le marketing viral réveille le film de genre », *Cahiers du Cinéma*, Hors-Série : Internet & Cinéma, 2001.
- SCHNEIDER Roland, « Les *Nibelungen* : Fritz Lang et la saga nordique », *Contes et Légendes à l'écran, Ciném'action* n° 116, 2005.
- VIENNE-VILLACAMPA Maïté, « Il était encore une fois », *Contes et Légendes à l'écran, Ciném'action*, n° 116, 2005.

### Ouvrages esthétiques et de sciences humaines

- ADORNO Theodor W., HORKHEIMER Max, *La Dialectique de la raison*, Editions Gallimard, Collection « TEL », 1983, 281 p.
- ARISTOTE, *La Poétique*, Editions du Seuil, Collection « Poétique », 1980, 465 p.
- BOUGNOUX Daniel, *La Crise de la représentation*, Editions de La Découverte, 2006, 186 p.
- COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, *L'Art numérique*, Editions Flammarion, Collection « Champs Arts », 2009, 260 p.
- DEBRAY Régis, *Vie et Mort de l'image*, Editions Gallimard, Collection « Bibliothèque des Idées », 1992, 412 p.
- DERRIDA Jacques, *Marges de la Philosophie*, Editions de Minuit, Collection « Critique », 1972, 491 p.
- DIDI-HUBERMAN Georges, *Images malgré tout*, Editions de Minuit, Collection « Paradoxe », 2003, 235 p.
- ECO Umberto, *L'Œuvre ouverte*, Edition du Seuil, Collection « Points Essais », 1979, 315 p.
- *Sémiotique et Philosophie du langage*, Editions Presses Universitaires de France, Collection « Quadrige », 2001, 288 p.
- ELIADE Mircea, *Aspects du mythe*, Editions Gallimard, Collection « Folio Essais », 1988, 250 p.
- *Images et Symboles*, Editions Gallimard, Collection « TEL », 1979, 238 p.
- FRYE Northrop, *Anatomie de la critique*, Editions Gallimard, Collection « Bibliothèque des Sciences Humaines », 1969,
- GENETTE Gérard, *Discours du Récit*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 2007, 435 p.
- *Palimpsestes*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1992, 573 p.
  - *Métalepse : de la Figure à la Fiction*, Editions du Seuil, Collection « Poétique », 2004, 144 p.
  - *L'Œuvre de l'art*, Editions du Seuil, Collection « Poétique », 2010, 800 p.
- GOODMAN Nelson, *Langages de l'Art*, Editions Hachette, Collection « Pluriel », 2005, 312 p.
- *Manières de Faire des Mondes*, Editions Gallimard, Collection « Folio Essais », 2006, 288 p.
- GOMBRICH Ernst, *Ce que l'Image nous dit*, Editions Arléa, Collection « Arléa-Poche », 2010, 232 p.
- HEGEL Friedrich W., *Introduction à l'esthétique, le Beau*, Editions Flammarion, Collection « Champs Classiques », 2009

- ISER Wolfgang, *L'Acte de lecture*, Editions Mardaga, Collection « Philosophie et Langage », 1995, 404 p.
- JAKOBSON Roman, *Huit Questions de Poétique*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1977, 188 p.
- JAUSS Hans R., *Pour une Esthétique de la réception*, Editions Gallimard, Collection « Bibliothèque des Idées », 1978, 305 p.
- KANT Emmanuel, *La Critique de la faculté de juger*, Editions Aubier Montaigne, Collection « Bibliothèque Philosophique », 1999, 540 p.
- LEVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie structurale*, Editions Plon, 1996, 452 p.
- LEVY Pierre, *La Machine univers : Création, Cognition et Culture informatique*, Editions du Seuil, Collection « Points Sciences », 1992, 239 p.
- *L'Intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Editions de La Découverte, 1997, 245 p.
- LEVY-BRUHL Lucien, *La Mentalité primitive*, Editions Flammarion, Collection « Champs Classiques », 2010, 658 p.
- MALRAUX André, *Le Musée imaginaire*, Editions Gallimard, Collection « Folio Essais », 1996,
- MANOVICH Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Editions Les Presses du Réel, Collection « Perceptions », 2010,
- PANOFSKI Erwin, *L'Œuvre d'art et ses significations*, Editions Gallimard, Collection « Bibliothèque des Sciences Humaines », 1969, 322 p.
- RICŒUR Paul, *Temps et récit I : l'Intrigue et le récit historique*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1991, 404 p.
- *Temps et Récit II : la Configuration dans le Récit de fiction*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1991, 298 p.
- *Temps et Récit III : le Temps raconté*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1991, 533 p.
- *La Métaphore vive*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1997, 411 p.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la Fiction ?*, Editions du Seuil, Collection « Poétique », 1999, 346 p.
- SERIS Jean-Pierre, *Machine et Communication : Du théâtre des machine à la production industrielle*, Editions Vrin, Collection « L'Histoire des Sciences », 2000, 494 p.
- TODOROV Tzvetan, *Introduction à la Littérature fantastique*, Editions du Seuil, Collection « Points Essais », 1976, 188 p.

## Filmographie

*Les Sorcières* (*The Witches*, Nicolas Roeg, 1991)  
*Edward aux mains d'argent* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1991)  
*Hook, ou la Revanche du Capitaine Crochet* (*Hook*, Steven Spielberg, 1991)  
*La Famille Addams* (*The Addams Family*, Barry Sonnenfeld, 1991)  
*Last Action Hero* (John Mac Tiernan, 1993)  
*Le Jardin Secret* (*The Secret Garden*, Agnieszka Holland, 1993)  
*L'étrange Noël de M. Jack* (*The nightmare before Christmas*, Tim Burton, 1993)  
*Hocus Pocus, les Trois sorcières* (*Hocus Pocus*, Kenny Ortega, 1993)  
*Les Valeurs de la famille Addams* (*Addams Family Values*, Barry Sonnenfeld, 1993)  
*Les Visiteurs* (Jean-Marie Poiré, 1993)  
*Un Jour sans fin* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993)  
*Super Noël* (*The Santa Clause*, John Pasquin, 1994)  
*The Mask* (*The Mask*, Chuck Russell, 1994)  
*Le Livre de la jungle* (*The Jungle Book*, Stephen Sommers, 1994)  
*Babe, le Cochon devenu berger* (*Babe, the galant Pig*, Chris Noonan et George Miller, 1995)  
*La Petite Princesse* (*The Little Princess*, Alfonso Cuarón, 1995)  
*La Cité des enfants perdus* (Marc Caro, 1995)  
*Casper* (Brad Silberling, 1995)  
*Toy Story* (John Lasseter, 1995)  
*Matilda* (Danny de Vito, 1996)  
*Le dernier Chaperon Rouge* (Jan Kounen, 1996)  
*Kull le Conquérant* (*Kull the Conqueror*, John Nicolella, 1996)  
*Bienvenue chez Joe* (*Joe's Apartment*, John Payson, 1996)  
*Jumanji* (Joe Johnston, 1996)  
*Le Secret de Roan Inish* (*The Secret of Roan Inish*, John Sayles, 1996)  
*Cœur de Dragon* (*Dragonheart*, Rob Cohen, 1996)  
*De Grandes Espérances* (*Great Expectations*, Alfonso Cuarón, 1998)  
*Sitcom* (François Ozon, 1998)  
*La Fiancée de Chucky* (*Bride of Chucky*, Ronny Yu, 1998)  
*Au-delà de nos Rêves* (*What dreams may come*, Vincent Ward I, 1998)  
*Forever* (*Photographing Fairies*, Nick Willing, 1998)  
*Le Mystère des Fées : Une Histoire vraie* (*Fairy Tale : A true Story*, Charles Sturridge, 1998)  
*Babe 2, le Cochon dans la ville* (*Babe 2 : Pig in the City*, George Miller, 1998)  
*Les visiteurs 2 : les couloirs du temps* (Jean-Marie Poiré, 1998)  
*Blade* (Stephen Norrington, 1998)  
*Le petit Monde des Borrowers* (*The Borrowers*, Peter Hewitt, 1998)  
*Astérix et Obélix contre César* (Claude Zidi, 1999)  
*Les Amants criminels* (François Ozon, 1999)  
*La Momie* (*The Mummy*, Stephen Sommers, 1999)  
*Star Wars, Episode I : La Menace fantôme* (*Star Wars, Episode I : The Phantom Menace*, George Lucas, 1999)  
*Toy Story 2* (John Lasseter, 1999)  
*Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999)  
*Sleepy Hollow, la Légende du Cavalier sans tête* (*Sleepy Hollow*, Tim Burton, 1999)  
*Family man* (Bret Ratner, 2000)

*Les Savates du Bon Dieu* (Jean-Claude Brisseau, 2000)  
*Endiablé (Bedazzled)*, Harrold Ramis, 2000)  
*Donjons et dragons (Dungeons and Dragons)*, Courtney Solomon, 2000)  
*Le Grinch (How the Grinch stole Christmas !)*, Ron Howard, 2000)  
*Incassable (Unbreakable)*, M. Night Shyamalan, 2000)  
*Sale môme (The Kid)*, Jon Turteltaub, 2000)  
*Le Seigneur des anneaux : La Communauté de l'Anneau (The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring)*, Peter Jackson, 2001)  
*Le Retour de la Momie (The Mummy returns)*, Stephen Sommers, 2001)  
*Shrek* (Andrew Adamson & Vicky Jameson, 2001)  
*Harry Potter à l'école des sorcières (Harry Potter and the Philosopher's stone)*, Chris Columbus, 2001)  
*Monstres et Cie (Monsters, Inc.)*, Peter Docter, 2001)  
*Le petit Poucet* (Olivier Dahan, 2001)  
*Astérix et Obélix, mission Cléopâtre* (Alain Chabat, 2002)  
*Stuart Little 2* (Rob Minkoff, 2002)  
*Star Wars, Episode II : L'Attaque des Clones (Star Wars, épisode II : Attack of the Clones)*, George Lucas, 2002)  
*Blade II* (Guillermo Del Toro, 2002)  
*Harry Potter et la Chambre des Secrets (Harry Potter and the Chamber of Secrets)*, Chris Columbus, 2002)  
*Le Seigneur des Anneaux : Les deux tours (The Lord of the Rings : The Two Towers)*, Peter Jackson, 2002)  
*Le Roi Scorpion (The Scorpion King)*, Chuck Russell, 2002)  
*Hyper Noël (The Santa Clause 2)*, Michael Lembeck, 2002)  
*Underworld* (Len Wiseman, 2003)  
*Le Fils du Mask (The Son of the Mask)*, Lawrence Gutterman, 2003)  
*Freddy contre Jason (Freddy vs. Jason)*, Ronny Yu, 2003)  
*La ligue des gentlemen extraordinaires (The League of Extraordinary Gentlemen)*, Stephen Norrington, 2003)  
*Pirates des Caraïbes : La malédiction du Black Pearl (Pirates of the Caribbean : The Curse of the Black Pearl)*, Gore Verbinski, 2003)  
*Bruce Tout-Puissant (Bruce Almighty)*, Tom Shadyac, 2003)  
*Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi (The Lord of the Rings : The Return of the King)*, Peter Jackson, 2003)  
*Peter Pan* (P.J. Hogan, 2003)  
*Nuit de terreur (Darkness Falls)*, Jonathan Liebesman, 2003)  
*Le Chat Chapeauté (The Cat in the Hat)*, Bo Welch, 2003)  
*Elfe (Elf)*, Jon Favreau, 2003)  
*Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004)  
*Hellboy* (Guillermo Del Toro, 2004)  
*5 enfants et moi (Five Children and It)*, John Stephenson, 2004)  
*Le Manoir hanté et les 999 fantômes (The Haunted Mansion)*, Rob Minkoff, 2004)  
*Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)*, Alfonso Cuarón, 2004)  
*Blade : Trinity* (David S. Goyer, 2004)  
*Shrek 2* (Andrew Adamson, 2004)  
*Big Fish* (Tim Burton, 2004)  
*Le Pôle Express (The Polar Express)*, Robert Zemeckis, 2004)

*Les désastreuses aventures des orphelins Baudelaire* (*Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*, Brad Silberling, 2004)  
*Star Wars, Episode III : La Revanche des Sith* (*Star Wars, Episode III : Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005)  
*Harry Potter et la Coupe de Feu* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005)  
*Le Monde de Narnia : le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire magique* (*The Chronicles of Narnia : The Lion, the Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005)  
*King Kong* (Peter Jackson, 2005)  
*Charlie et la Chocolaterie* (*Charlie and the Chocolate Factory*, Tim Burton, 2005)  
*Les Noces funèbres* (*Corpse Bride*, Tim Burton, 2005)  
*Iznogoud* (Patrick Braoudé, 2005)  
*La Coccinelle revient* (*Herbie : Fully loaded*, Angela Robinson, 2005)  
*Ma sorcière bien aimée* (*Bewitched*, Nora Ephron, 2005)  
*Les frères Grimm* (*The Brothers Grimm*, Terry Gilliam, 2005)  
*Zathura : Une Aventure spatiale* (*Zathura : A Space Adventure*) Jon Favreau, 2006)  
*Underworld 2 : Evolution* (Len Wiseman, 2006)  
*Nanny McPhee* (Kirk Jones, 2006)  
*La jeune fille de l'eau* (*Lady in the Water*, M. Night Shyamalan, 2006)  
*Tideland* (Terry Gilliam, 2006)  
*Pirates des Caraïbes II : Le secret du coffre maudit* (*Pirates of Caribbean : Dead man's Chest*, Gore Verbinski, 2006)  
*Arthur et les Minimoys* (Luc Besson, 2006)  
*Clic : Télécommandez votre vie* (*Click*, Frank Coraci, 2006)  
*Eragon* (Stefen Fangmeier, 2006)  
*The Fountain* (Darren Aronofsky, 2006)  
*Le secret de Térabithia* (*Bridge to Terabithia*, Gabor Csupo, 2007)  
*Les Portes du temps* (*The Seeker : The Dark is rising*, Ian Cunningham, 2007)  
*Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde* (*Pirates of Caribbean : At World's end*, Gore Verbinski, 2007)  
*Shrek le troisième* (*Shrek the Third*, Andrew Adamson, 2007)  
*Harry Potter et l'ordre du Phénix* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007)  
*Evan Tout-Puissant* (*Evan Almighty*, Tom Shadyac, 2007)  
*La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, Robert Zemeckis, 2007)  
*Il était une fois...* (*Enchanted*, Kevin Lima, 2007)  
*À la croisée des mondes : la Boussole d'or* (*His Dark Materials : The Golden Compass*, Chris Weitz, 2007)  
*Astérix et Obélix aux jeux Olympiques* (Thomas Langmann, 2008)  
*L'île de Nim* (*Nim's Island*, Mark Levin, 2008)  
*La Cité de l'Ombre* (*Ember City*, Gil Kenan, 2008)  
*Hellboy II : Les Légions d'or maudites* (*Hellboy II : The Golden Army*, Guillermo Del Toro, 2008)  
*Voyage au centre de la Terre* (*Journey to the Center of the Earth*, Eric Brevig, 2008)  
*La Momie : la Tombe de l'Empereur Dragon* (*The Mummy : Tomb of the Dragon Emperor*, Rob Cohen, 2008)  
*Horton* (Jimmy Hayward, 2008)  
*Les chroniques de Spiderwicks* (*The Chronicles of Spiderwick*, Mark Waters, 2008)  
*Le royaume interdit* (*The Forbidden Kingdom*, Rob Minkoff, 2008)  
*Twilight, Chapitre 1 : Fascination* (*Twilight*, Catherine Hardwicke, 2008)



*Le dragon des mers la dernière légende* (*The water Horse : Legend of the Deep*, Jay Russell, 2008)  
*Le Monde de Narnia : Prince Caspian* (*Prince Caspian*, Andrew Adamson, 2008)  
*Histoires enchantées* (*Bedtime Stories*, Adam Sankman, 2008)  
*Le secret de Moonacre* (*The Secret of Moonacre*, Gabor Csupo, 2009)  
*Cœur d'encre* (*Inkheart*, Iain Softley, 2009)  
*Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé* (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, David Yates, 2009)  
*Vendredi 13* (Marcus Nispel, 2009)  
*Fantastic Mr Fox* (Wes Anderson, 2009)  
*Underworld 3 : Le soulèvement des Lycans* (*Underworld : Rise of the Lycans*, Patrick Tatopoulos, 2009)  
*L'imaginarium du Dr Parnassius* (*The Imaginarium of Doctor Parnassius*, Terry Gilliam, 2009)  
*Coraline* (Henry Selick, 2009)  
*Ricky* (François Ozon, 2009)  
*Twilight, Chapitre II : Tentation* (*New Moon*, Chris Weitz, 2009)  
*Arthur et la vengeance de Maltazard* (Luc Besson, 2009)  
*Max et les maximonstres* (*Where the Wild Things are*, Spike Jonze, 2009)  
*Le drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*, Robert Zemeckis, 2009)  
*Percy Jackson : Le voleur de foudre* (*Percy Jackson : The Lightning Thief*, Chris Columbus, 2010)  
*Alice au pays des merveilles* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010)  
*Twilight, Chapitre III : Hésitation* (*Eclipse*, David Slade, 2010)  
*Le Choc des Titans* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, 2010)  
*Freddy : les griffes de la nuit* (*A Nightmare on Elm Street*, Samuel Bayer, 2010)  
*Fée malgré lui* (*Tooth Fairy*, Michael Lembeck, 2010)  
*Prince of Persia : les sables du temps* (*Prince of Persia : The Sand of Time*, Mike Newell, 2010)  
*Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010)  
*Shrek 4* (Mike Mitchell, 2010)  
*Nanny McPhee 2* (Susanne White, 2010)  
*Le Dernier Maître de l'air* (*The Last Airbender*, M. Night Shyamalan, 2010)  
*Arthur et la guerre des deux mondes* (Luc Besson, 2010)  
*Harry Potter et les reliques de la mort (Partie 1)* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*, David Yates, 2010)  
*L'Apprenti Sorcier* (*The Sorcerer's apprentice*, Jon Turteltaub, 2010)  
*Le Monde de Narnia : l'Odyssée du Passeur d'Aurore* (*The Voyage of the Dawn Treader*, Michael Apted, 2010)