

Résumé de la thèse de M. Guillaume DULONG

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

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. De surcroît, sur ces dix films, sept appartiennent au genre du merveilleux ou de la *fantasy*. 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. 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. 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.

Quant aux 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 ces nouveaux procédés. Plus généralement, l'image binaire a assis son empire sur l'industrie des effets spéciaux depuis la fin des années 1980, car elle offre un potentiel de simulation réaliste des propos *émerveillants* du récit. Elle permet 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 hérités 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. 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.

Dans la lignée de la rhétorique structurale, nous définirons dans le texte trois dimensions : la dimension thématique, la dimension verbale, le mode d'adresse. 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*¹, 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 réceptif².

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

¹ Cf. Aristote, *La Poétique*, Editions Seuil, 1980.

² Cf. Paul Ricœur, *Temps et Récit : L'Intrigue et le Récit historique*, Editions du Seuil, 1983.

d'animation, nous situerons 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.

Nous montrerons alors que l'effet spécial peut être compris également comme un certain élément sémiotique. Nous reviendrons sur la distinction qu'il opère entre les *effets visibles*, les *effets invisibles* et *imperceptibles*, et déterminerons à quelle classe appartiennent 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.

Avec les écrits de Cocteau et 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.* ». Celle-ci n'est autre que la synthèse des procédés cinématographiques originels de la synthèse cinématique, de l'illusion filmique et de la photo composite.

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. Nous examinerons la relation dialectique qui l'unit 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. Cette revanche de l'*opsis* contre le *muthos*, donne lieu à un retour, dans le domaine du Septième Art, à un *cinéma des attractions*³ induisant de nouveaux modes de composition et de consommation des récits dans lesquels ses prouesses pourraient être mises en évidence.

Mais les pratiques d'énonciation et de réception qui entourent cette nouvelle imagerie, remettent en cause le caractère métaphorique de l'*effet de merveilleux*. 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 le *néo-archaïsme de la post-modernité*⁴.

Nous exposerons alors les raisons esthétiques 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 ce genre un véhicule privilégié pour intégrer l'urgence de l'instantanéité numérique dissolvant tout acte en impulsions, au sein d'une très longue durée, le temps immortel de la tradition. 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.

³ Nous empruntons cette expression à Tom Gunning. Cf. Tom Gunning, « Cinéma des Attraction et modernité », *Cinémathèque* n° 5, 1994, p. 129-139.

⁴ L'expression est de Régis Debray. Cf. Régis Debray, *Vie et Mort de l'Image*, Editions Gallimard, 1992