



HAL
open science

Magie et effets spéciaux

Caroline Renouard

► **To cite this version:**

Caroline Renouard. Magie et effets spéciaux. Home Cinéma/Trafic, 2017, Trucages et effets [spéciaux], 2 (7), pp.36-75. hal-02963123

HAL Id: hal-02963123

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02963123v1>

Submitted on 9 Oct 2020

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.

Dans Jean-Michel Baconnier et Steve Paterson (dir.), revue *Trafic* n°7 *Trucages et effets [spéciaux]* – vol.2, éditions Home Cinéma, Lausanne, 2017, pp. 36-61.

Contribution Caroline Renouard, MCF Université de Lorraine, 2L2S.

Avec le soutien du projet de recherche « Les arts trompeurs », Labex ARTS-H2H.

Magie et effets spéciaux

L'objet de cet article est questionner l'usage de la « magie » bien souvent associé aux effets spéciaux, notamment à travers les pratiques du cinéma des premiers temps, où les effets spéciaux et les trucs magiques découlent d'un terreau commun : celui des arts trompeurs.

Vers 1670, Charles Patin, après avoir découvert un spectacle de projections lumineuses, va décrire l'optique comme un « art trompeur qui se joue de nos yeux et qui [avec la règle et le compas] dérègle tous nos sens »¹. Par ailleurs, comme l'a souligné en 2007 Giusy Pisano dans son étude consacrée aux dispositifs de la vision de l'Art trompeur,

Les dispositifs et les pratiques engendrés par l'Art trompeur (...) appartiennent (...) aux spectacles populaires (ou avant-gardistes selon les époques, car il est possible de constater de nos jours leur résurgence dans les installations des artistes plasticiens). [...] Les dispositifs techniques de l'Art trompeur sont peu étudiés, notamment en France. Ils sont pourtant très importants pour la compréhension de l'actuel développement des « nouvelles technologies »².

Les arts trompeurs sont des arts illusionnistes qui produisent des effets jouant à tromper les sens et les interprétations d'un spectateur, dans une situation où ce spectateur est conscient de la tromperie. Ils reposent sur des dispositifs médiatiques mêlant science, spectacle, magie, optique, divertissement...³ La place que tient la magie ou l'expérience magique (divertissante ou spirituelle), et plus généralement l'effet de surprise (apparition, animation d'être ou d'objet inorganique, etc.), paraît être le point névralgique des diverses pratiques et dispositifs audiovisuels reposant sur les dispositifs d'illusion des arts trompeurs. On observe la nécessité d'avoir recours à des techniques spécifiques pour parvenir à une représentation produisant des effets à la fois « magiques » et « vraisemblables ». Ces techniques, dans lesquelles s'inscrivent celles de la magie-spectacle, mais aussi celles des effets spéciaux et des effets visuels⁴, sont employées pour permettre de produire l'illusion d'une certaine forme de réalité ou d'irréalité, dans un espace de création, de monstration et de réception à la fois transparent et opaque. Devant un plan truqué constitué d'effets spéciaux ou d'effets visuels, lorsque ceux-ci sont bien « réalisés », le spectateur est dans une perception paradoxale puisque, de manière simultanée, il voit et ne voit pas le trucage qui se trouve en face de lui. Il peut être surpris, troublé, car sa

¹ Donata Pesenti Campagnoni, « Les machines d'optique comme métaphores de l'esprit », dans Silvia Bordini, Donata Pesenti Campagnoni, Paolo Tortonesi, *Les arts de l'hallucination*, éditions PUF La Sorbonne Nouvelle, 1981, p. 129.

² Giusy Pisano, « Les dispositifs de la vision de l'Art trompeur, entre passé et présent », *Cahier Louis-Lumière* n° 4 « Les dispositifs », 2007.

³ La rédaction de cet article s'est déroulée en 2016 suite à un contrat de postdoctorat accordé par le Labex Arts-H2H, pour le projet « Les Arts Trompeurs. Machines. Magie. Médias », dirigé par Giusy Pisano et Jean-Marc Larrue.

⁴ Les effets spéciaux (SFX) sont créés directement sur le plateau de tournage : effets pyrotechniques (explosifs, fumée), maquillage spécial (faux sang, blessures, etc.), cascades... Ce sont des effets qui peuvent aussi être mécaniques. Ils sont filmés directement, sans manipulation en postproduction. Les effets visuels (VFX) sont utilisés pour créer, modifier ou améliorer des images en mouvement qui ne peuvent être issues de prises de vues réelles. Une grande partie de l'art des effets visuels a lieu en post-production, une fois que la capture directe des images s'est faite pendant le tournage.

perception de l'artefact est superposée à sa perception de la réalité. C'est l'une des raisons pour laquelle nous pouvons évoquer la dichotomie paradigmatique de transparence et d'opacité des arts trompeurs : le jeu de rencontres, de superpositions et d'amalgames des perceptions implique de laisser passer certaines informations, et d'en masquer d'autres.

De l'usage problématique du terme « magie »

Comme le révèlent les définitions proposées par le *Trésor de la langue française*, « magie » est un terme complexe, ambigu, à la sémantique multiple. Elle peut être comprise comme une pratique ancestrale, occulte, qui opère sur les forces du bien et du mal, comme un « art fondé sur une doctrine qui postule la présence dans la nature de forces immanentes et surnaturelles, qui peuvent être utilisées par souci d'efficacité, pour produire, au moyen de formules rituelles et parfois d'actions symboliques méthodiquement réglées, des effets qui semblent irrationnels »⁵. C'est une perception magique du monde dont découle le concept anthropologique de pensée magique. Elle peut aussi être entendue comme une expérience produisant un effet que la science ou la raison ne peut expliquer, que ce soit au propre ou au figuré. Cela peut être le fait d'une expérimentation scientifique qui offre des résultats inattendus, ou une impression ressentie lors d'une expérience qui semble surnaturelle, irrationnelle. La magie dans ce cas est souvent caractérisée par l'intensité du sentiment de surprise qu'il procure. Il s'agit donc d'un affect fort, plaisant ou non, souvent troublant, déstabilisant. La magie évoque alors un effet extraordinaire de surprise et de plaisir que produisent les arts, les paysages grandioses, les « instants de sublime ». La magie s'inscrit aussi comme une forme artistique à part entière, l'art magique, qui est l'art de l'illusionniste, du prestidigitateur, aussi communément appelé magicien. C'est un art jouant sur le dérèglement des sens du spectateur, grâce à une mise en scène virtuose opérée par un artiste-démiurge qui détient une connaissance inconnue du reste du public, lui permettant de le surprendre par différents tours et trucs. Pour Edgar Morin :

Magiques et fantastiques, ces trucs comme ces spectacles sont de la même famille que la sorcellerie ou l'occultisme. La prestidigitation, comme la sorcellerie, réussit apparitions, disparitions, et métamorphoses. Mais, le sorcier est cru sorcier alors que le prestidigitateur est su truqueur. Les spectacles de prestidigitation, comme les trucs de Méliès, sont des rejets décadents et forains où le fantastique a cessé d'être pris à la lettre. Le fantastique constitue toutefois la sève de ces spectacles. Et c'est, quoique esthétisée et dévaluée, la vision magique du monde qui se perpétue à travers eux⁶.

Ainsi, dans son sens le plus large, la magie repose sur des effets, des impressions, des émotions vives et inexplicables produits par la perception de quelque chose jugée extraordinaire. De sa compréhension comme science occulte, spirituelle ou comme physique amusante (magie divine, magie noire, magie blanche), comme expérience d'un évènement hors du commun, à son institutionnalisation comme art, la magie fonctionne toujours par rapport à un mode de perception biaisé, asymétrique, spectaculaire, en décalage avec un mode de perception plus habituel, commun. La magie s'inscrit dans des phénomènes nombreux et complexes, qui renseignent sur les limites de l'attention et de la perception, sur le choix conscient et inconscient que nous avons de percevoir ou de ne pas percevoir, sur le choix de bien vouloir croire ou le choix de ne pas vouloir croire. Il s'agit d'accepter, sciemment, d'être manipulé pour le plaisir de la surprise, de l'étonnement, de l'émerveillement. C'est être fasciné par des pouvoirs (en

⁵ TLFi, <http://www.cnrtl.fr/definition/magie>

⁶ Edgar Morin, *Le cinéma ou l'Homme Imaginaire. Essai d'Anthropologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1956, p. 60.

apparence) extraordinaires dont bénéficient seuls certains initiés. La magie — tant dans sa forme ritualisée que dans sa forme divertissante — s'est distinguée comme le lien évident dans l'articulation des diverses formes visuelles du tournant du siècle, au cœur des thématiques imaginaires, des procédés d'illusion et des expériences spectatorielles.

L'illusionnisme est un synonyme de l'art magique, issu du terme anglais *illusionism*, qui exprime peut-être avec davantage de précision cet art de tromper les sens et la perception du spectateur par des techniques d'illusion, comme des tours de magie ou des machines d'illusion. Cependant, bien que toute magie soit une forme d'illusion, le contraire n'est pas toujours le cas : une peinture en trompe-l'œil peut certes produire un effet magique, mais elle ne s'apparente pas pour autant à la « pure » magie. Illusion et magie sont donc des termes proches mais ne sont pas identiques, révélant bien le caractère poreux qui existe entre les spécificités de chacune des pratiques et des perceptions auquel le terme magie peut sembler s'appliquer.

Certains effets magiques sont déterminés par l'ancrage d'une nouvelle technologie médiatique à l'intérieur d'une « ancienne » devenue dominante. Il s'agit ici de l'évolution générale de l'histoire de l'art et plus particulièrement des images technologisées : avec l'institutionnalisation d'une technologie émergente, un effet perd de sa « magie » et entre dans un nouveau processus créatif, souvent lié à la volonté de proposer une impression de réalité. Un nouvel effet de surprise peut alors être produit par l'introduction d'une forme visuelle novatrice au sein d'une autre à laquelle les spectateurs sont déjà visuellement habitués. La magie des effets technologiques atteint parfois ses limites en saturant le regard ou l'écoute. Cette saturation revient continuellement, dans une forme de cycle, et elle permet d'observer comment, en l'espace de plusieurs décennies, chaque nouvel effet visuel et sonore a pu se normaliser, se naturaliser. Le désir de surenchère spectaculaire entraîne paradoxalement toujours plus les techniques d'illusion, dans une spirale inflationniste d'effets que chaque nouvelle technologie permet d'expérimenter, puis de vulgariser. C'est par cette banalisation que l'effet devient *réalité*.

Du magicien au *cinémagicien*

Que le cinéma soit une invention récente nourrie de toutes les ressources de la technique nouvelle ne doit pas faire perdre de vue qu'il est aussi la forme contemporaine de la magie, et à cet égard aussi ancien que le besoin depuis l'origine éprouvé par l'homme d'acquiescer sur la nature, sur les choses, et sur lui-même un certain pouvoir mystérieux et efficace⁷.

Le cinématographe et les dispositifs optiques plus anciens, mais aussi l'électricité, l'enregistrement sonore, le téléphone (etc.), semblent être apparus comme des outils magiques ayant le pouvoir, entre autres, de capturer le réel et de dépeindre l'irréel, de rendre ainsi visible l'invisible, de rendre possible l'impossible. L'impossible, tout comme la magie, est inhérent à la création cinématographique et surtout, au développement de la fiction au cinéma.

C'est d'ailleurs, comme le propose Edgar Morin, par la thématique du fantastique que le cinématographe devint cinéma. La place de la fantasmagorie et de la féerie, directement issue du spectacle théâtral, de la magie et de la lanterne magique, sera approfondie, cinématographiquement parlant, grâce aux trucs, qui investiront ensuite « l'expression réaliste », constituant la « rhétorique élémentaire et essentielle de tout film »⁸. Dans son

⁷ Eugène Souriau, *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, « Bibliothèque d'esthétique », 1953, p. 157.

⁸ Edgar Morin, op. cit., p. 59.

article *An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the [In]Credulous Spectator*⁹, Tom Gunning suggère que les effets de surprise que ressentaient les premiers spectateurs du cinématographe relevaient davantage de la métamorphose « magique » que de la reproduction parfaite de la réalité. Tout d'abord, on assiste à la métamorphose d'une image fixe en une image animée puis les truquages que Méliès et ses émules expérimenteront avec le dispositif cinématographique. Le choc de l'étonnement, le ressenti de cet affect qui accompagne les illusions, proposent une forme de continuité des spectacles du 19^e siècle au sein du cinéma des 20^e et 21^e siècles. Ce n'est donc pas un hasard si la transition entre les représentations théâtrales et les représentations cinématographiques sera assurée par Georges Méliès, homme de théâtre, magicien et fin connaisseur des dispositifs optiques comme la lanterne magique. La magie de scène et les nombreux divertissements magiques se transformeront naturellement en magie du cinéma. Avec son goût prononcé pour la technique mécanique, les trucs scéniques et les illusions visuelles, et avec sa propension à partager un imaginaire féerique et fantasmagorique sans limite, Méliès est incontestablement celui qui placera le cinématographe au cœur de l'expérience humaine et des possibilités infinies de l'imaginaire de l'extraordinaire. Dans ses mises en scène cinématographiques, Méliès va peu utiliser les trucs de la prestidigitation, leur privilégiant les trucages filmiques comme les arrêts de caméra ou les surimpressions.

Rappelons que son premier film à trucs majeur, *L'Escamotage d'une Dame chez Robert-Houdin* (1896), est l'adaptation d'un tour pratiqué sur scène, réussi ici non par les moyens de la prestidigitation, mais par les trucages cinématographiques. Néanmoins, les principaux effets magiques qu'il avait développés dans la magie théâtrale seront toujours exploités au cinéma : apparitions, disparitions, duplications, démembrements, transformations, etc. Ainsi, Méliès inventait et utilisait les trucages cinématographiques à la fois comme un moyen et un but, pour parvenir à produire les mêmes effets d'illusion que ses tours de magie sur scène. L'artifice technique est ici à la fois assumé et effacé au cours de la représentation, restituant au spectateur le « plaisir de la surprise » : il est encouragé à apprécier la beauté d'un tour tout en se demandant comment le truc est produit¹⁰. Les effets spéciaux, dans cet héritage artistique magique, œuvrent pour une esthétique de l'improbable qui défie les lois de la représentation, en mettant en avant des choses impossibles qui se déroulent dans un monde dans lequel l'impossibilité est la norme¹¹.

En magie comme au cinéma, on voit l'effet, mais on ne voit pas le truc. Mais les prouesses de la machine-cinéma prennent le pas sur la virtuosité de l'homme-magicien, inscrivant dans une dynamique « ordinaire » ce qui tenait auparavant de l'ordre de l'extraordinaire.

Selon Barnouw, le cinéma prolonge directement les spectacles de prestidigitation, et non le théâtre du XIX^e siècle dans son ensemble, provoquant le déclin de ce type de représentation. « Les magiciens, en aidant à créer cette forme, ont ainsi contribué à rendre superflue leur propre habileté.¹² ». Car très rapidement, la caméra fait de n'importe quel caméraman un prestidigitateur en puissance. La caméra est le truc ; le réalisateur, le magicien. Dans cette optique, le cinéma, à ses débuts en tout cas, est davantage assimilé à une sous-branche de la prestidigitation qu'à un art autonome¹³.

⁹ Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the [In]Credulous Spectator", *Art and Text*, 34, Spring 1989, pp. 31-45.

¹⁰ Jean-Pierre Esquenazi, « Cinéma, nouvelles technologies et dispositions sociales », *Le Portique* n° 3, 1999, en ligne : <http://leportique.revues.org/index298.html>

¹¹ Mary Ann Doane, *The Emergence of Cinematic Time, Modernity, Contingency, The Archive*, Cambridge, London, Harvard University Press, 2002, p. 134.

¹² Erik Barnouw, *The Magician and the Cinema*, Oxford University Press, 1981, p. 88.

¹³ Réjane Hamus-Vallée, *La Fabrique du cinéma, du trucage aux effets spéciaux*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Louis Leutrat, soutenue à l'Université de Paris 3 le 7 janvier 2002, p. 39.

Les différentes évolutions des effets spéciaux cinématographiques, depuis 1895, avec le premier truc par arrêt de caméra utilisé par Alfred Clark pour la société Edison (*L'Exécution de Mary, reine des Écossais*) ou les projections en « marche arrière » de certains films des films Lumière (*Démolition d'un mur*), présentent de remarquables illustrations des effets magiques perpétuellement renouvelés jusqu'à aujourd'hui par les innovations technologiques, les déploiements narratifs, les usages esthétiques et les systèmes économiques.

On observe une alternance dans le processus de monstration de la technologie : l'expérimentation puis la vulgarisation, grâce à l'émergence magique des nouveaux médias, c'est-à-dire l'introduction d'une technicité nouvelle à l'intérieur d'un dispositif artistique plus ancien :

Toute nouvelle technologie, avant de devenir média à part entière, doit faire ses preuves de « capa-cité » — elle doit se montrer compatible avec les médias déjà existants, c'est-à-dire capable de citer dans leur intégralité les textes véhiculés par d'autres médias, ceux mêmes que la nouvelle technologie cherche à remplacer¹⁴.

Méliès a ainsi développé ses trucs cinématographiques en se référant à l'art plus ancien de la prestidigitatation¹⁵, mais aussi aux différents trucages et modes de représentation déjà pratiqués dans le théâtre féerique¹⁶, dans la photographie truquée¹⁷, dans la fantasmagorie et la lanterne magique¹⁸, etc. C'est ce qu'André Gaudreault a décrit comme étant la « trucalité »¹⁹ méliésienne, c'est-à-dire le régime de monstration propre aux films à trucs de la cinématographie-attraction qui, comme d'autres pratiques culturelles de cette même époque (notamment celles que nous venons de citer), mettent en scène toutes sortes de métamorphose, d'apparition, de disparition, de changement à vue, de duplication...

En 1885, Arthur Pougin, pour qui le spectacle féerique repose « sur un élément fantastique et merveilleux qu'il faut faire en sorte de rendre réel aux yeux du public », définit les trucs présents dans ce genre de spectacle comme le fruit de procédés finalement proches des arts de la magie-spectacle et de la « physique amusante » (les illusions issues de la prestidigitatation, par exemple) :

¹⁴ Rick Altman, « Technologie et textualité de l'intermédialité », dans André Gaudreault et François Jost (dir.), *Sociétés & Représentations*, n° 9, « La croisée des médias », avril 2000, p. 11.

¹⁵ Frédéric Tabet, *Circulations techniques entre l'art magique et le cinématographe avant 1906*, Thèse de doctorat sous la direction de Giusy Pisano, soutenue à l'Université Paris-Est le 10 octobre 2011.

¹⁶ Voir sur ce sujet : Stéphane Tralongo, *Faiseurs de féeries. Mise en scène, machinerie et pratiques cinématographiques émergentes au tournant du XX^e siècle*, thèse de doctorat sous la direction d'André Gaudreault et Martin Barnier, soutenue le 21 novembre 2012 à l'Université Lyon 2 ; Franck Kessler, « Féeries or Fairy Plays », dans Richard Abel (dir.) *Encyclopedia of Early Cinema*, Routledge, 2004, p. 331-334 ; Frank Kessler, « In the Realm of the Fairies: Early Cinema between Attraction and Narration », *Iconics* (Japan Society of Image Arts and Sciences), 2000, p. 7-26 ; Frank Kessler, « La féerie – un genre des premiers temps », dans Leonardo Quaresima (dir.), *La nascita dei generi cinematografici*, Udine, Forum, 1999, p. 229-238 ; Frank Kessler, « Trip to the Moon as Feerie », dans Matthew Solomon (dir.), *Fantastic voyages of the cinematic imagination: Georges Méliès's Trip to the Moon*, Albany, State University of New York Press, 2011, p. 115-128 ; Frank Kessler et Sabine Lenk « Georges Méliès et la série culturelle de la féerie », dans André Gaudreault, Laurent Le Forestier (dir.), « Méliès, carrefour des attractions », PUR, CCI Cerisy-la-Salle, 2014 ; etc.

¹⁷ Clément Chéroux, « Le grand troc des trucs. De quelques échanges entre créations photographiques, trucages cinématographiques et avant-gardes artistiques », dans Laurent Guido et Olivier Lugon (dir.), *Fixe/Animé. Croisements de la photographie et de cinéma au XX^e siècle*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2010.

¹⁸ Giusy Pisano et Caroline Renouard, « Une archéologie de l'extension de décor. Les maquettes suspendues de Wilcké et Minine », dans Thomas Carrier Lafleur et Jean-Pierre Sirois-Trahan (dir.), *L'archéologie des effets spéciaux. Histoire, ontologie, dispositifs*, à paraître.

¹⁹ André Gaudreault, « «Théâtralité» et «narrativité» dans l'œuvre de Georges Méliès », dans Madeleine Malthête-Méliès (dir.), *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*, Paris, Klincksieck, 1984, p. 211.

Il est assez malaisé de définir, même du point de vue général, ce que c'est qu'un truc. En fait, le truc est une chose insaisissable, et le mot qui représente cette chose semble seulement donner l'idée d'un procédé mécanique par lequel on opère, au théâtre, l'apparition, la disparition, la modification ou la transformation d'un individu ou d'un objet quelconque, sans que le spectateur, surpris par la rapidité de l'opération, puisse se rendre compte des moyens employés pour l'obtenir. Très varié et presque infini dans ses applications, le truc est simple ou compliqué, *bon enfant* ou rusé, presque toujours mystérieux ou inexplicable pour l'œil le plus curieux et le plus attentif²⁰.

Comme l'a rappelé Frank Kessler dans l'entrée de la définition des « Films à trucs » de l'encyclopédie du cinéma des premiers temps de Richard Abel, la spécificité cinématographique réside dans la capacité de la caméra à reproduire la réalité visible²¹. Un truc peut donc, dans sa définition cinématographique la plus large, être considéré comme n'importe quelle forme d'intervention visant à manipuler ce « rendu exact » de l'impression visuelle de réalité qu'une scène réelle filmée provoquerait sur un témoin oculaire. Ces interventions peuvent ainsi se produire au niveau du profilmique (maquettes ou échelles réduites, accessoires ou décors en trompe-l'œil, prothèses ou maquillages, etc.), au niveau de l'appareil cinématographique (arrêt de caméra, exposition multiple, image par image) ou au niveau de la post-production.

Tout en gardant bien à l'esprit les spécificités de la scène et les spécificités de l'écran, qui se traduisent par des procédés qui ne se déroulent pas sur le même espace-temps de fabrication et de réception, on observe *malgré tout* une continuité entre trucs magiques et trucs cinématographiques, fondée, notamment, sur le principe du détournement d'attention.

Voir pour ne pas voir

Georges Méliès écrivait, en 1907 : « Je n'hésite pas à dire qu'en cinématographie, il est aujourd'hui possible de réaliser les choses les plus impossibles et les plus invraisemblables »²². S'inspirant de tours magiques, optiques ou mécaniques, les effets spéciaux cinématographiques, et avant eux les trucs scéniques, tendent à représenter l'irreprésentable, et donc à surprendre le spectateur en lui proposant une expérience reposant sur une perception biaisée, jouant avec ses sens, en lui montrant des choses extraordinaires qui le surprennent et qu'il ne peut avoir expérimenté dans sa réalité quotidienne. Mais, s'inspirant tout autant des techniques magiques, les effets spéciaux peuvent aussi servir à créer des effets imperceptibles, à camoufler la technique, à détourner l'attention du spectateur. Ce dernier ne se rend pas compte que l'image et le son, qui lui semblent avoir été enregistrés tels quels, ne sont en fait que des artifices censés lui donner l'illusion de quelque chose qui, en fait, n'a aucune autre existence ailleurs que dans sa propre perception. Grâce à ses nombreux outils tactiques et stratégiques, l'artiste pratiquant l'art magique cherche à tromper l'esprit du spectateur, à le sidérer, en lui faisant croire, l'espace d'un instant, qu'il possède des pouvoirs extraordinaires auquel le spectateur n'a pas accès. Hormis sa dextérité dans le déplacement de ses mains, l'artiste magicien a comme outil fondamental le détournement d'attention, qui consiste à attirer l'attention du spectateur sur une partie de l'action, tandis que le véritable effet se prépare dans un espace auquel le spectateur ne fait plus attention.

²⁰ Arthur Pougin, entrée « Trucs », *Dictionnaire historique et pittoresque du théâtre et des arts qui s'y rattachent*, 1885, p. 748.

²¹ Franck Kessler, « Trick films », dans Richard Abel (dir.) *Encyclopedia of Early Cinema*, Routledge, 2004, p. 644.

²² Georges Méliès, « Les vues cinématographiques » [1907], dans André Gaudreault, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, CNRS, 2008, p. 215-216.

On dit qu'Hermann le grand affirmait qu'un éléphant pourrait traverser la scène derrière lui sans que le public voit le pachyderme, si le tour qu'il exécutait était suffisamment intéressant. Autrement dit, s'il détournait suffisamment l'attention du public²³.

Alfred Binet a étudié la prestidigitacion en analysant de petits films chronophotographiques enregistrés par Georges Demeny, mettant en scène des tours de prestidigitacion. Le but du psychologue, qui a voulu capter les manipulations d'artistes du théâtre Robert-Houdin, Arnould et Raynaly, est de renseigner « sur la marche ordinaire de notre pensée pendant que nous percevons les objets extérieurs, et nous [faire découvrir] les points faibles de notre connaissance »²⁴.

Binet va ainsi étudier, dans son laboratoire et à la Station Physiologique de Paris, les processus d'illusions visuelles induits par l'habileté extrême des prestidigitateurs. La séquence des images réalisées grâce à un appareil de prise de vues chronophotographiques révèle, à la faveur d'un examen de la décomposition des mouvements kinésiques, à quel point l'illusionnisme se fonde sur la gestion minutieuse de la distraction/attention du sujet percevant, les compétences du magicien résidant précisément dans son pouvoir de dissimulation et de suggestion. Fournissant une véritable théorie psychologique de la magie (mais aussi de la psychologie expérimentale), ces thèses vont contribuer à renforcer la crédibilité d'une profession ravie d'une telle caution scientifique, tout en confortant les adversaires du spiritisme et de l'occultisme dont les pratiques illicites sont associées à de vulgaires tours de passe-passe abusant leurs adeptes²⁵.

Grâce à cette étude et à ses rencontres (non-chronophotographiées) avec d'autres artistes comme Méliès ou Dickson, Binet a développé une catégorisation de l'illusion, distinguant illusion positive, qui incite à faire voir au spectateur ce qui n'existe pas (et s'apparentant davantage à l'hypnose) et illusion négative, qui incite le spectateur, au contraire, à ne pas voir ce qui existe : « nous avons une tendance à ne percevoir que les objets extérieurs qui éveillent notre attention »²⁶. Il évoque aussi l'illusion passive (s'appliquant à tous) et l'illusion active (relative à chacun). Dans cette pratique des effets, l'illusion est destinée à saturer la perception visuelle du spectateur et l'artiste doit en mettre « plein la vue » du spectateur pour que la raison de ce dernier ne cherche pas à contredire ce qu'il est véritablement en train de voir²⁷. Principal outil du prestidigitateur, le détournement d'attention repose donc sur les faiblesses des sens d'un spectateur à percevoir avec précision tous les stimuli qu'il reçoit lors d'un spectacle de magie. En anglais, cette pratique est plus connue sous le terme de *misdirection*, c'est-à-dire diriger vers la mauvaise direction. L'artiste magicien va donc utiliser les limites, les défauts de la vision et de perception humaine, tout en se reposant sur un réflexe de perception qui est de suivre instinctivement un mouvement plutôt que de regarder un objet ou une image fixe. Grâce à différentes techniques fondées sur la mise en scène, le point de vue du spectateur, le boniment, la maîtrise de l'espace et le style, aux mouvements toujours calculés des gestes, à la fluidité, l'assurance et l'impression de naturel, un magicien peut dissimuler une action ou un objet aux yeux — ou plutôt à l'esprit — du spectateur, en attirant son attention sur un point précis, sans que le spectateur ne sente pour autant cette manipulation. L'effet « magique » doit cacher le

²³ Bruce Elliott, *Précis de prestidigitacion, cartomagie, tours des pièces, la magie des billets, télépathie truquée, psychologie de la prestidigitacion*, Payot, 1952, p. 234.

²⁴ Alfred Binet, « La psychologie de la prestidigitacion », *Revue des deux mondes*, 15 octobre 1894, p. 903-922. L'étude est aussi parue dans *L'Illusionniste*, de décembre 1904 à juillet 1905, du n° 36 au n° 43. Voir aussi Mireille Berton, « Alfred Binet entre illusionnisme, spiritisme et cinéma des origines », *Recherches & éducations*, n° 1, 2^e semestre 2008, consulté le 8 août 2016. URL : <http://rechercheseducations.revues.org/461>.

²⁵ Mireille Berton, *ibid.*

²⁶ Alfred Binet, « La psychologie de la prestidigitacion », op. cit., p. 913.

²⁷ Réjane Hamus-Vallée, *La Fabrique du cinéma, du trucage aux effets spéciaux*, op. cit., p. 43.

truc utilisé : on voit l'effet qui rend lui-même opaque la technique. La transparence amène l'opacité et inversement.

Par le détournement d'attention, le prestidigitateur réduit l'espace de vision, de perception et d'attention du spectateur, l'obligeant paradoxalement à regarder plus près les manipulations, à faire de lui-même un « gros plan » pour qu'il ait le moins à voir, à percevoir et à comprendre, en ayant pourtant l'illusion d'être au plus près de l'action. On retrouve cette idée de détournement d'attention dès les films à trucs produits par Edison et par Méliès, notamment dans sa pratique du « collage magique »²⁸. En décortiquant image par image certains films de Méliès et d'Edison, Jacques Malthête a dévoilé les secrets de certains trucs cinématographiques mis au point par ces magiciens du cinéma des premiers temps. Le « collage magique », utilisé pour représenter des apparitions, des disparitions, des substitutions et des duplications, existe à partir d'un arrêt de caméra et se complexifie lors de la pratique des surimpressions. D'après Jacques Malthête, une surimpression chez Méliès est un trucage qui se prolonge dans le temps et qui nécessite un rembobinage de la pellicule pour une seconde impression, généralement sur une réserve noire. Le trucage est réalisé à part, d'où l'usage systématique des collures pour incorporer la surimpression dans le film. Arrêts de caméra et surimpressions impliquent donc invariablement collage et montage. Les collures appartiennent à un plan-décor, « c'est-à-dire que l'action y est enregistrée devant un seul décor uniformément cadré, puis fragmentée au montage en plans-trucages que le plan-décor unique aide à masquer »²⁹. Pour ne pas laisser au spectateur le temps de percevoir la collure visible signifiant l'emplacement du trucage sur la pellicule (qui correspond à une fine ligne blanche souvent située dans la partie supérieure de l'image), Méliès va toujours prendre soin d'effectuer le raccord des images dans la continuité du geste du mouvement, pendant une action vive, focalisant le regard et l'esprit du spectateur sur un point précis de l'image. De fait, par ce procédé de détournement d'attention dans le raccord de mouvement, Méliès annonce déjà l'illusion de continuité mise en avant dans l'esthétique de la transparence classique : la technique doit faire oublier les traces de sa propre présence pour que la « magie » de la fiction opère.

« Comme par magie » : de l'effet spécial à l'affect spécial ?

Depuis la fin des années 1990, dans les films — ou les séries — mettant en scène des personnages aux « pouvoirs magiques », bien souvent l'expérience de la magie divertissante (celle du média cinématographique) s'exprime à travers des effets numériques photoréalistes représentant la magie mise en scène au sein de la diégèse. Elle renvoie à une tradition scénique et spectaculaire ancienne, tout en adjoignant une remédiatisation infographique adaptée aux spectateurs du 21^e siècle en quête constante de *wow effects*. Prenons l'exemple de *L'illusionniste*, réalisé par Neil Burger en 2006. L'histoire est celle d'un magicien prestidigitateur du tournant du siècle, dont les tours s'inspirent grandement de ceux de Robertson, de Robert-Houdin et d'autres magiciens du théâtre magique du 19^e siècle (fantasmagorie, *Pepper's Ghost*, tour de *L'Oranger Fantastique*, etc.), mais laissent planer le doute entre ce qui découle de la magie de divertissement (celle appartenant à la scène de la magie-spectacle) ou de la magie occulte (la magie noire). Ainsi, les facultés spéciales de ce magicien appartiennent-elles à la manipulation et aux arts de la scène ou relèvent-elles d'un pouvoir mystique ?

²⁸ Jacques Malthête, « Le collage magique chez Edison et Méliès avant 1901 », dans Réjane Hamus-Vallée (dir.), *CinémAction Du trucage aux effets spéciaux*, Condé-sur-Noireau, CinémAction-Corlet/Télérama, 2001, p. 96-98.

²⁹ *Ibid.*, p. 98.

D'un point de vue formel, la « magie » effectuée sur scène a été ici exécutée par des effets visuels si parfaitement *réalisés* (réalistes) qu'il devient difficile pour le spectateur de ressentir pleinement le véritable enjeu magique de cette magie représentée à l'écran. Nous pouvons n'y voir, finalement, que des incrustations d'images de synthèse, et non pas l'expérience extraordinaire de l'illusion magique. Pourtant, un effet d'émerveillement semble *malgré tout* fonctionner sur les spectateurs. Roger Ebert, qui compare le film à *F For Fake* (*Vérités et mensonges*) d'Orson Welles (1973), met en avant dans sa critique l'« ironie inhérente à faire un film sur la magie » : si, contrairement à un spectacle de magie, le médium cinématographique est discontinu et soumis à des manipulations en postproduction qui ne s'apparentent pas à ceux pouvant être créés directement devant des spectateurs, le film attire néanmoins l'attention sur autre chose : les propriétés d'illusion du cinéma, de la fiction, de l'art, de la politique, de la religion...³⁰ Dans le *New York Times*, on peut aussi lire :

Magic usually doesn't translate well onto the screen, since the movies themselves are larger-than-life illusions projected through thin air, especially in the age of computer-generated special effects, when every image is susceptible to endless manipulation. But the surreal, spiritualist feats Eisenheim executes, undiluted by obvious cinematographic embellishment, still produce a wow effect on the screen because they have an aesthetic elegance that transcends trickery. Even if they're fake, they look like works of art³¹.

C'est là que résident plus généralement la complexité du spectateur et sa relation ambiguë avec le spectacle cinématographique, comme l'a démontré Angela Ndaljianis :

La nécessité dans cette relation est l'acceptation simultanée de l'illusion fantastique à la fois comme une réussite technologique et comme une réalité alternative. [...] La technologie des effets est à la fois exposée et déguisée. Un choc des contraires, enraciné dans cette ambivalence du spectacle, relie le rationnel de la technologie avec l'irrationnel et l'émotionnel, dans une union configurée par les effets spéciaux [...] La dimension baroque de l'effet spécial (...) apparaît lorsque le fantastique « prend vie ». Dans cet état d'ambivalence, le spectateur est invité à être étonné par la technologie qui produit l'impossible comme par magie dans des conditions photoréalistes. L'association de l'irrationnel et du rationnel est expérimentée dans cette tension ambivalente qui tire le spectateur : l'oscillation, non seulement entre l'émotion et la raison, mais aussi entre le sensible et la logique, entre l'espace tridimensionnel et bidimensionnel³².

Selon Vivian Sobchack, les représentations magiques créeraient à l'écran deux formes de magie cinématographique : les « effets spéciaux » et les « affects spéciaux ». Bien entendu, l'idéal visé par les créateurs est de provoquer des affects spéciaux, c'est-à-dire de pouvoir faire ressentir au spectateur des sentiments intenses et euphoriques de joie, de stupeur ou de crainte³³, de le faire se sentir « vivant ». Cette délimitation des effets et des affects s'applique dès la fabrication des trucages numériques. Les « effets spéciaux » englobent les apparitions magiques dans un ensemble superficiel et formel de créations technologiques virtuoses, tandis que les « affects spéciaux » impliquent que les trucs provoquent et transcendent chacune des intensités mystérieuses présentes dans l'expérience de l'enchantement afin que le spectateur la ressente au plus profond de son être³⁴.

³⁰ Roger Ebert, 17 août 2006, <http://www.rogerebert.com/reviews/the-illusionist-2006>.

³¹ Stephen Holden, "The Illusionist": How Does a Man of Mystery Survive? It's Magic", *The New York Times*, 18 août 2006.

³² Angela Ndaljianis, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, The MIT Press, 2004, p. 213-214. Notre traduction.

³³ Vivian Carol Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick, New Jersey, Rutgers University Press, 1987 p. 282.

³⁴ *Ibid.*, p. 258.

Présentons un autre exemple d'effet/affect *spécial*, car magique, tiré de *Hugo Cabret*, de Martin Scorsese (2011), qui montre un petit garçon orphelin côtoyant un Georges Méliès aigri et vieillissant. Dans ce film, le spectateur, comme le jeune garçon, (re)découvre Méliès par un jeu d'observations entre les personnages, un jeu que l'on retrouve aussi entre le cinéaste Scorsese et l'œuvre de Méliès et les 110 ans d'histoire du cinéma spectaculaire et populaire qui séparent *Le Voyage dans la Lune* de *Hugo Cabret*. L'un des messages du film est plutôt simple : il faut garder son âme magique d'enfant. Nous l'observons tout particulièrement dans une séquence : Hugo et son amie Isabelle (la filleule de « Papa Georges ») font tomber d'une armoire une boîte remplie de dessins, croquis, esquisses appartenant au passé de Méliès, passé dont ce dernier ne veut plus entendre parler, au grand dam des deux enfants qui sont terriblement intrigués par les secrets que cache le vieil homme. Grâce aux effets visuels, les souvenirs enfouis enfin libérés s'envolent dans la pièce, les archives sont animées dans un vaste tourbillon de désordre et d'effervescence, comme si elles devenaient subitement vivantes. Un déluge artistique est ainsi présenté à la fois aux yeux des enfants et à ceux des spectateurs. Toutes ces images fixes qui s'agitent de manière magique sont des reproductions des archives de Méliès (conservées pour un grand nombre dans le fonds Méliès de la Cinémathèque française). Grâce à cette magie qui les anime, chaque document peut ainsi être vu de manière lisible, à travers un *pseudo* effet phi qui renvoie aux chronophotographies de Muybridge et aux flipbooks. Chaque feuille est animée individuellement, elle possède sa propre existence, sa propre consistance et substance, sa propre incarnation de souvenirs, d'émotions, d'affects. Ce qui était fixe et figé dans le passé s'anime sous les yeux du spectateur, et retrouve une nouvelle raison d'être, une nouvelle modernité. C'est le regard des observateurs (internes et externes) qui les actualise. Il s'agit là d'une expérience immersive (la 3D stéréoscopique accentuant cette impression d'immersion) qui s'inscrit comme un instant de sublime, révélateur de l'essence même de la magie du cinéma, de ses effets et de ses affects *spéciaux*. Malheureusement, l'arrivée de Méliès, tout d'abord stupéfait puis douloureusement fataliste, offensé et offensif, va rompre la magie du moment et faire s'évanouir ces émouvantes et merveilleuses images. Pourquoi cacher — et gâcher — un si grand talent, un si beau spectacle, une si belle magie ?

D'un point de vue narratif, cette séquence est essentielle, car elle fonctionne de manière rétrospective et prospective. Il s'agit dès lors d'une décision à prendre pour les deux jeunes héros : tout faire pour renouer Méliès avec son passé en le faisant devenir *spectateur* d'un de ses films, tout faire pour renouer les spectateurs d'alors avec le passé de Méliès. Cette mise en scène *magique* des archives de Méliès est, de fait, fondamentale à la compréhension pour les enfants du film, et pour les spectateurs non connaisseurs, de qui était Méliès, de ce que symbolisait et continue de symboliser cette « magie » du spectacle cinématographique. Cette séquence représente aussi le rôle, pour ne pas dire la mission, que s'est donnée Scorsese à travers la réalisation de ce film : renouer le cinéma d'aujourd'hui avec son passé, renouer les spectateurs actuels avec les films de Méliès, avec la « magie du cinéma ».

« Movie Magic », d'une magie à une autre ?

Les effets spéciaux sont des objets médiateurs, qui précisément, obligent à briser la loi du secret entre le faire et le voir, pour la simple raison qu'ils sont la question même du secret, de la magie du cinéma³⁵.

Historiquement, techniquement et esthétiquement lié à la magie par la figure de Georges Méliès, le cinéma est devenu en soi une forme de magie : on parle souvent dans la culture

³⁵ Frank Beau, « La solitude du technobole : puissance politique des effets spéciaux », dans Réjane Hamus-Vallée (dir.), *CinémAction Du trucage aux effets spéciaux*, Condé-sur-Noireau, CinémAction-Corlet/Télérama, 2001, p. 202.

populaire de « magie du cinéma ». Le développement massif des effets spéciaux depuis a entraîné une mutation de la magie originare du cinéma : le trucage, « un moment magique », passant d'un effet ponctuel à un tout, a engendré la porosité des frontières entre l'illusion et la réalité.

In popular culture, the association of magic with the cinema is so ubiquitous and multifarious that the invocation of the word *magic* threatens to obscure as much as it promises to illuminate the phenomenon being described. What precisely is meant by commonplace references to “movie magic” and “the magic of special effects,” for example?³⁶

Pour illustrer cette réflexion de Colin Williamson, voici une liste de quelques ouvrages de référence en anglais (parmi d'autres) sur la question de la technique cinématographique et des effets spéciaux. Ces titres s'avèrent pour le moins révélateurs de cette association, alors qu'ils la questionnent plus ou moins directement :

- Julien Caunter, *How to Make Movie Magic in Amateur Films*, Focal Press, 1973
- John Brosnan, *Movie Magic. The Story of Special Effects in the Cinema*, St Martin's Press, 1974
- Christopher Finch, *Special Effects. Creating Movie Magic*, Abbeville Press Publ., 1984
- David Hutchison, *Film Magic. The Art and Science of Special Effects*, Prentice Hall Press, 1987
- Elaine Scott, *Movie Magic: Behind the Scenes with Special Effects*, HarperCollins, 1995
- Ron Miller, *Special Effects, An Introduction to Movie Magic*, Twenty First Century Books, 2006
- Matthew Solomon, *Disappearing Tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the Twentieth Century*, University of Illinois Press, 2010
- Colin Williamson, *Hidden in Plain Sight, An Archaeology of Magic and the Cinema*, Rutgers University Press, 2015

Sur cette relation qui semble indissociable entre « magie » et « effets spéciaux » (notamment dans la langue anglaise), nous retrouvons également le nom de la société d'effets spéciaux la plus emblématique de l'histoire du cinéma (analogique et numérique) : Industrial Light and Magic (ILM) ; le titre donné à la série documentaire télévisée consacrée aux effets spéciaux cinématographiques : *Movie Magic*, diffusée entre 1994 et 1997 sur Discovery Channel, puis entre 1998 et 2004 sous le titre de « Mega Movie Magic »³⁷ ; la tenue en novembre 2013 à la Cinémathèque québécoise du colloque international « La magie des effets spéciaux : cinéma, technologie, réception » (*The Magic of Special Effects: Cinema, Technology, Reception*)...

Magie est un mot tout autant puissant que complexe dans la polysémie de ses évocations, au risque qu'il en devienne vague, fourre-tout, comme on pourrait le craindre à la lecture de ces diverses références. Cette utilisation commune mais peu évidente, au premier abord, de la terminologie anglo-saxonne *Movie Magic*, n'évoque pas la magie du cinéma comme un ensemble, mais renvoie spécifiquement aux techniques d'effets spéciaux, comme si les effets d'illusion produits par ceux-ci incarnaient à eux seuls toute la magie du cinéma. Ce recours quasi généralisé au terme magie, associé à la spécialité des effets spéciaux et des effets visuels, présente une certaine forme d'opacité qui s'applique à la fabrique cinématographique. En effet,

³⁶ Colin Williamson, Introduction “Watching Closely”, *Hidden in Plain Sight, An Archaeology of Magic and the Cinema*, Rutgers University Press, 2015.

³⁷ En France, l'émission a été diffusée sous le nom de « Le cinéma des effets spéciaux » sur la chaîne de télévision française La Cinquième. La « magie » n'est plus mise en avant dans le titre, ce terme étant moins associé en France avec l'univers des effets spéciaux.

l'ensemble du cinéma est ainsi autant marqué par « le rôle la machination avouée dans l'institution cinématographique, et celui du déni de perception dans l'économie spectatorielle »³⁸ : il faut faire oublier au spectateur que le cinéma est un art de l'artifice, de la « mise en scène », que tout est faux ou presque. Et, en même temps, il faut éveiller sa curiosité pour lui donner envie de connaître les dessous, les coulisses, les secrets de fabrication. Une autre forme de magie (d'émerveillement) entoure le monde du cinéma, bien au-delà des salles de projection, notamment avec les making of toujours plus présents dans les éditions DVD des films, et sur internet.

L'art magique va donner vie aux débuts du spectacle cinématographique, mais le cinéma occultera l'art magique dès que se produira l'intégration narrative des effets spéciaux. En effet, dès l'institutionnalisation du cinéma, les effets magiques visibles des films à trucs, conçus par certains *cinémagiciens* qui avaient fait le succès des premières années de cet art nouveau, vont être oubliés, au profit d'un illusionnisme cinématographique global tout de même marqué par une forte présence (à la fois cachée et exhibée) des effets spéciaux et des effets visuels. Avec le déploiement des stratégies d'écritures et de mises en scène classiques, des techniques de montage invisible (raccords), du jeu perfectionné des comédiens, etc., l'impression de réalité va devenir en soi un nouvel art trompeur, occupant la place de la surréalité magique des films des premiers temps³⁹. C'est alors une voie nouvelle qui s'ouvre pour l'effet spécial, qui, de truc devient trucage, d'autant plus aujourd'hui avec les effets visuels numériques qui se distinguent catégoriquement du « spécial ».

³⁸ Christian Metz, « Trucage et cinéma » dans *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, p. 404.

³⁹ Sur cette question, voir Colin Williamson, « Introduction: Watching closely », *Hidden in Plain Sight: An archeology of Magic and the Cinema (Techniques of the moving Image)*, Rutgers University Press, 2015.