



# SYNOPTIQUE

*An Online Journal of Film and Moving Image Studies*

Vol. 7, no. 1

**High, Low and Everything in Between**  
(eds. Isabelle Lefebvre & Philippe Bédard)

**Les aventuriers de l'art moderne**  
(eds. Karine Abadie & Rémy Besson)

# SYNOPTIQUE

*An Online Journal of Film and Moving Image Studies*

## Guest Editors

Philippe Bedard & Isabelle Lefebvre  
Karine Abadie & Rémy Besson

## Editors-in-Chief

Giuseppe Fidotta  
Patrick Brian Smith

## Editorial Collective

Patrick Brodie  
Rebecca Holt  
Ylenia Olibet  
Weixian Pan  
Lola Remy  
Egor Shmonin

## Managing Board

Philipp Dominik Keidl  
Sima Kokotovic  
Dasha Vzorov  
David Leblanc  
Timothy Parr  
Joaquin Serpe

## Graphic Designer

David Leblanc

## Social Media Manager

Dasha Vzorov

## Treasurer

Timothy Parr

ISSN: 1715-7641

Mel Hoppenheim School of Cinema, Concordia University  
1250 Guy St., Montreal  
Quebec, Canada

©2018

# Contents

## SPECIAL ISSUE

### High, Low and Everything in Between: The Birth and Death of Labels in Film Studies

Introduction.....	6
Isabelle Lefebvre & Philippe Bedard	
Forging an Artifact through Artifice: Manufacturing History in the Digital Age.....	10
Chelsey Crawford	
Humanitarian VR Documentary and Its Cinematic Myths.....	19
Sasha Crawford-Holland	
There's No Such Thing as Bad Publicity: Using Stunts to Sell a Genocide Film.....	32
Kristi Kouchakji	
Devenir Tom Cruise, de l'argentique au numérique.....	45
Sylvain Lavallée	

### Reviews Section

Mattias Frey, <i>Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture</i> .....	57
Jordan Adler	
Reassembling the Ruined Archive: A Ludology of <i>Her Story</i> as Archival Practice.....	61
David Leblanc	

## SPECIAL ISSUE

### Les aventuriers de l'art moderne

Introduction.....	68
Karine Abadie & Rémy Besson	
<i>Les aventuriers de l'art moderne</i> , un récit entre histoire de l'art, documentaire et création.....	71
Sandrine Hyacinthe	
L'usage des archives dans <i>Les aventuriers de l'art moderne</i> : la nostalgie du décor.....	86
Nina Barada	

Construire une figure de témoin : le personnage de Max Jacob.....	95
Karine Abadie	
<i>Les aventuriers de l'art moderne</i> : un pari d'immersion visuelle dans l'histoire de l'art.....	104
Fanny Lautissier	
Donner à voir les usages des archives audiovisuelles : le cas du montage des <i>Aventuriers de l'art moderne</i> .....	114
Rémy Besson	
Jeux d'archives: Images et imaginaire dans <i>Les aventuriers de l'art moderne</i> .....	127
Anne Klein	
 <u>Reviews Section</u>	
Sylvie Lindeperg et Ania Szczepanska (dir.) <i>À qui appartiennent les images ?</i> .....	139
Matthieu Péchenet	
Tim Ingold, <i>Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture</i> .....	142
Chloé Hofmann	
<i>20 000 Days on Earth</i> (Iain Forsyth, Jane Pollard, UK, 2014).....	145
Annaëlle Winand	
<b>Afterword</b> .....	<b>150</b>
Editorial Collective	
<b>Notes on Contributors</b> .....	<b>152</b>

**HIGH, LOW,  
AND EVERYTHING  
IN BETWEEN**

# Introduction

Isabelle Lefebvre & Philippe Bédard

## Le cinéma est mort. Vive le cinéma!

For as long as film scholars have lamented the “death of cinema” at the hands of digital technologies (e.g. Cherchi Usai 2001), there have been those who contest there was ever a digital revolution at all. John Belton, in his aptly titled “Digital Cinema: A False Revolution,” suggests despite being marketed as a revolution akin to those that shook the foundations of cinema over the last century (e.g. sound, colour, widescreen projections, etc.):

Digital projection as it exists today does not, in any way, transform the nature of the motion-picture experience. Audiences viewing digital projection will not experience the cinema differently, as those who heard sound, saw color, or experienced widescreen and stereo sound for the first time. (2002, 104)

Focusing here on the *experience* of moviegoing as it has been affected by digital projection, Belton rightfully argues against considering the new technology as having instilled the sort of radical or fundamental transformations that would warrant the term revolution. As André Gaudreault and Philippe Marion instead argue “one of the ambiguities of the passage to digital media lies precisely in the fact that this passage affects the stuff of the film medium itself while at the same time leaving the *look of the cinematic image* unchanged” (2015, 33). Building most of their book upon the opposing discourses of these two factions, Gaud-

reault and Marion offer an incisive survey of cinema’s numerous deaths (they count no less than eight), while emphasizing the many continuities and discontinuities one may find between the cinema that has been and the cinema that will be. Most notable in their approach to this debate is their understanding of cinema as a multifaceted phenomenon, which allows for death and survival to occur in harmony. Comparing this digital death of cinema to one of its most important deaths (though not its first, and certainly not its only) at the advent of sound in the 1920s, the authors propose: “Even though it is always a case of hyperbole, this obsession with the death of the medium is an interesting idea. Cinema will clearly not die, but something *about it* will die, something *within it* will die. And because nature abhors a vacuum, the ‘death’ foretold turns out also to be a birth” (*Ibid.*, 32).

What aspect of what we call “cinema” is it exactly that the so-called digital revolution has killed? Is it the privileged link with reality André Bazin (1958a, 15) attributes to cinema on the basis of its technical roots as a photographic medium? Is it the hallowed experience of cinema-going, characterized by the dark room, the communal experience, the prescribed duration, the combination of which Raymond Bellour had declared to be the only thing worth being called “cinema” (2012, 19)? Or is it perhaps the once unique conflation of moving images, sounds, narrative, screen and duration, the arrangement of which had been put into question by experiments in expanded cinema long before digital “killed” cinema? One thing

that remains clear in the face of the undeniable transformations cinema has faced over the past decades: cinema itself is not dead, as such, even if its identity as a technical process, a social event, an architectural structure, a cultural phenomenon, and a conduit of particular aesthetic expressions has undergone change.

If diverse technological developments have influenced different aspects of what we understand to be cinema, they have also exposed just how multifaceted the term “cinema” can be. Gaudreault and Marion come to the same conclusion when illustrating that two seemingly contradictory declarations about the state of cinema (Peter Greenaway’s “Cinema is dead” and Philippe Dubois’s “Cinema . . . is more alive than ever”) are in fact simply referring to different *aspects* of cinema’s identity (quoted in Gaudreault and Marion 2015, 1). Such different aspects warrant new ways of discussing cinema, as the authors show when suggesting we think beyond technological or aesthetic mutations and towards epistemological issues: “recent technological transformations, bringing upheaval not only to production practices but also to the way we watch and think about the medium, are prompting a major rethinking of the very definition and status of cinema.” (Gaudreault and Marion 2015, 11). This echoes Edward Branigan’s thinking in his seminal *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*, which, by showcasing the multitudinous ways in which the term “camera” has been used in academic writing, calls for film theory itself, “to be rethought. It must seek a new relationship to its own language” (2006, xiii). Given that language governs our access to—and understanding of—the world, Branigan’s insight hints at the necessity of reconsidering the vocabulary we use to discuss cinema.

### High, Low, and Everything in Between

This need to reconsider cinema—and the language of film theory—in light of ongoing transformations at the hands of digital technologies was the point of departure for this issue of *Synoptique*. It was also the starting point for the conference from which this issue stems, namely the 2017 Graduate Student Colloquium of the Film Studies Association of Canada, held at Université de Montréal, February 15-18, 2018. In response to the perceived proliferation of bi-

nary oppositions in discourses surrounding film and media studies, the organizers of the conference elaborated the theme “High, Low and Everything in Between”. In the schism between such oppositions as cinema/media, spectator/cinephile/fan, amateur/professional, and local/global among others, the field of cinema studies has been pushed to resituate its interests. With our object of study proving more fluid than previously thought, we are redefining the boundaries of our object. These oppositions, which have appeared, among other reasons, to make sense of a media landscape in the midst of transformation, merit further investigation so that their value and epistemological reach may be reevaluated. In the articles published in this issue, which stem from the reflections undertaken during the three days of the FSAC Graduate Student Colloquium, the objective has been to focus our attention on the study of practices, modes of production, aesthetic objects, or modes of thought that are characterized by their hybridity or intersectionality. The goal was not only to exceed the above dichotomies and showcase the complexity of contemporary media, but also to understand the role of cinema within the “audiovisual ecology” that is changing it.

This special issue opens with an article by Chelsey Crawford entitled “Forging an Artifact through Artifice: Manufacturing History in the Digital Age,” which offers a point of entry into these issues by addressing the ongoing struggle between cinema’s celluloid past and its digital present; a debate which in many ways epitomizes the digital divide. Centred around an analysis of *Planet Terror* (Rodriguez 2007) and its use of special effects to remediate the traces of celluloid’s history (e.g. scratches from repeat screenings, dust, discolouration, stolen scenes, etc.), Crawford offers an original interpretation of the material conditions of analogue and digital cinema, one that avoids the commonplace accusations of the cold or sterile nature of the digital image and the clichéd or tautological praise of celluloid’s organic or auratic qualities. Instead, “Forging an Artifact” questions the history of the film-as-object, a history which the entropic nature of a physical medium like celluloid constitutes simply by virtue of its projection.<sup>1</sup> *Planet Terror*, Crawford demonstrates, showcases the intrinsic historicity of celluloid cinema by donning fabricated artifacts in an attempt at manufacturing a sense of history that is

out of reach for digital media.

Going beyond the foundational debates of the digital divide, Sasha Crawford-Holland looks at the resurgence of cinema's foundational myths in one of its most recent technological iterations: Virtual Reality (VR). His article, "Humanitarian VR Documentary and its Cinematic Myths," interrogates the role attributed to VR technologies within recent humanitarian films, namely *Clouds Over Sidra* (Milk and Arora 2015). The article pays special attention to the way in which VR's vaunted immersive potential has been taken up by journalistic and humanitarian discourses, and conflated with the idea that it can somehow promote empathy between the privileged first-world viewers and the victims of war portrayed in the images. In so doing, Crawford-Holland also exposes the theoretical underpinnings of this interpretation of VR, which go back to myths of early film viewers' credulity and to André Bazin's "myth of total cinema" (1958b).

While Crawford-Holland mentions the film *Ravished Armenia* (Apfel 1919) in passing to contextualize the types of VR films often produced these recent years, Kristi Kouchakji offers a sharply focused look at the film's promotional strategies and their often-problematic use of Orientalism, voyeurism and moral righteousness in order to promote a film centred on the Armenian genocide. Titled "There's No Such Thing as Bad Publicity: Using Stunts to Sell a Genocide Film," this paper exposes the tactics employed by the then Near East Relief (now Near East Foundation) to appeal to predominantly white, Christian American audiences. Instead of discussing the film's admittedly sensationalistic representation of torture, brutality, sexual violence and human trafficking, Kouchakji addresses the publicity material and "live prologue" used to draw audiences in and, by extension, to help increase donations to the Near East Relief. Through this study, the author also argues for a larger understanding of the term "transmedia" which can offer new ways of understanding activist practices in analogue and silent-era media.

Sylvain Lavallée's French language "Devenir Tom Cruise, de l'argentique au numérique," book-ends this issue by returning to the analogue/digital divide, this time, however, by focusing on ways in which we might revisit Stanley Cavell's influential *World Viewed* (1979), especially pertinent in French scholarship where his writings have been under-represented. Lavallée's original take on the topic

of digital cinema's challenge to the ontology of the medium comes through the use of "Tom Cruise" as a figure for interrogating these transformations. Paying particular attention to scenes from *Mission: Impossible* (de Palma 1996) and *Minority Report* (Spielberg 2002) in which Tom Cruise (the star, not the actor) is confronted with fabricated or mediated images of himself, this paper provides a refreshing interpretation of cinema's relation to reality. Simultaneously, Lavallée weaves through Cavell's musings on cinema and offers a welcome update to his thinking in light of the important transformations that have affected cinema over the last few decades.

Pursuing this discussion of cinema's transformations and of the proliferation of unique categories and labels, Jordan Adler reviews Mattias Frey's *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture* (2016). Frey's opus examines the wave of "scandal-baiting films" that thrive off the moral panic they generate during film festivals; a panic which often belies the "extreme" label these films don. Through Adler's review, we see how Frey looks at these "shock" films through the eyes of audiences, critics, distributors, festival programmers and ratings boards, and how labels used by these various groups come to define what constitutes "extreme" cinema. Finally, David Leblanc concludes this issue with an essay entitled "Reassembling the Ruined Archive: A Ludology of *Her Story* as Archival Practice," which bridges the gap between film theory and media outside the purview of cinema proper. Rather than applying the notion of the archive to the study of the game *Her Story* (Barlow 2015), Leblanc's essay offers a way of reconfiguring our understanding of the archive in light of the work undertaken by players within the game. Of particular interest in the context of this issue is the essay's focus on the player's own attempts at parsing through a ruined archive using labels or keywords which necessarily structure how one makes sense of the narrative held within the database.

That being said, we would be remiss not to encourage our readers to continue thinking of the issues raised in this issue as they carry on reading the second part of this double issue, which investigates many other highs, lows and in-betweens. Structured around *Les aventuriers de l'art moderne* (Harrault, Gaillard, and Loiseleux 2015) this issue edited by Karine Abadie and Rémy Besson features six French-language articles that address



questions elicited by the series' unique blend of documentary and animation, cinema and modern art, archival material and historicity, biography and narrative. We invite *Synoptique* readers to approach this unique issue as a continuation of the present one, as well as a way of opening up towards objects of study and disciplinary approaches that defy traditional labels in film studies.

In conclusion, we would like to give our most sincere thanks to the organizers of the FSAC Graduate Student Colloquium, namely the organizing committee composed of Julie Ravary-Pilon, and Marc-Antoine Lévesque, the financial committee made up of Christine Albert and Nina Barada, the scientific committee headed by Isabelle Lefebvre and Nicolas Dulac, as well as Marta Boni who acted as faculty supervisor, and Philippe Bédard, then FSAC Graduate Student Representative. Many thanks also go to the *Synoptique* editorial board, copyeditors and peer reviewers for their relentless support.

## References

- Bazin, André. 1958a. "L'ontologie de l'image photographique." In *Qu'est-ce que le Cinéma?*, 11-19. Paris: Cerf.
- . 1958b. "Le mythe du cinéma total." In *Qu'est-ce que le Cinéma?*, 21-26. Paris: Cerf.
- Bellour, Raymond. 2012. *La Querelle des dispositifs: Cinéma—installations, expositions*. Paris: P.O.L.
- Belton, John. 2002. "Digital Cinema: A False Revolution." *October* 100 (Spring): 98-114.
- Branigan, Edward. 2006. *Projecting a Camera: Language-Games in Film Theory*. New York & London: Routledge.
- Campanini, Sonia, Vinzenz Hediger, and Ines Bayer. 2018. "Minding the Materiality of Film: The Frankfurt Master Program." *Synoptique: An Online Journal of Film and Moving Image Studies* 6, no. 1:79-90.
- Cavell, Stanley. 1979. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cherchi Usai, Paolo. 2001. *Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: British Film Institute.
- Frey, Mattias. 2016. *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture*. New Brunswick and London: Rutgers University Press.
- Gaudreault, André, and Philippe Marion. 2015. *The End of Cinema?: A Medium in Crisis in the Digital Age*. New York: Columbia University Press.

## Endnotes

- 1 Sonia Campanini, Vinzenz Hediger and Ines Bayer have called this the "Cherchi-Usai paradox," which designates the fact that "a film is an ephemeral medium in the sense that it can only produce cultural meaning at the price of impairment and ultimate destruction of its material base" (2018, 79)

# ***Forging an Artifact through Artifice***

## Manufacturing History in the Digital Age

**Chelsey Crawford**

Since the “digital turn,” the realm of the digital has, perhaps ironically, foregrounded a desire for analog aesthetics by offering manifestations of precisely the elements that would seem to define analog aesthetics as flawed. Even while the advertisements for products such as the iPhone continuously promise ever more impressive contrast ratio and “studio-quality” camera capabilities, users are also offered either manipulated products or the ability to manipulate digital files to mimic analog media. For instance, within digital photography, an application such as Photoshop allows a given user to age a contemporary photograph with the click of a button. As Julian Kilker (2009, 60) explains, “Photoshop includes ‘dodge’ and ‘burn’ tools, as well as many digital ‘filters’ (algorithms) which modify the image data to suggest a variety of effects, including damage.” Similarly, the social media application Instagram provides that same user the ability to make their image appear as if taken by a Polaroid camera. Or, with contemporary digital music, producers are able to add record scratches or pops to a given track before releasing the mp3. On the one hand, there may be an inclination to reduce these possibilities to a nostalgic reaction to the loss of these older forms of media, but, on the other hand, they may provide even more clues to the nature of our increasingly digitized lives.

According to Jay Bolter and Richard Grusin (2000, 45), it is precisely these connections to previous media that define the digital. They use the term remediation, which refers to “the representation of one medium in another [and which]...is a defining characteristics of the new digital media.” This essay argues that the reproduction of the flaws and failures of residual media becomes a means of manufacturing a sense of physical presence and history in digital images that, as a form, they otherwise appear to lack. Using the first film (*Planet Terror*) from the Robert Rodriguez-Quentin Tarantino double feature *Grindhouse* (2007) as a case study, I claim that instances of digital mimicry allow media producers to engage in a process of history-making. As I will argue, this action articulates a frustration with not only digital aesthetics, but also with the sanitization of previously apparent markers of physical existence and material engagement. However, the irony at the heart of this film is precisely that which Bolter and Grusin explain with respect to the digital, as a whole. By using digital cinema as the means to consider celluloid, Rodriguez actually highlights the interconnection of the digital with the analog. Rather than merely enacting a sort of nostalgic rumination on the past or ambivalence with respect to technology, *Planet Terror’s* deployment of digital means of rendering celluloid decay as a historiography process becomes a means through which we can understand the particularity (and interconnectedness) of the analog and the digital. By first examining the scholarly discourse surrounding the pristine, ahistorical qualities of the digital contra the deterioration defining celluloid, I can highlight both the aesthetic qualities of *Planet Terror* that use the digital to mimic the analog and the thematic concerns that extend those aesthetics to a more nuanced understanding of both the digital and its predecessor.

## Digital Cinema and the Erasure of Entropic Noise

Since the onset of the digital turn, scholars, filmmakers, and critics have focused on the specifics of the digital and the analog largely in terms of whether this shift represents a radical break for cinema as a medium. By first discussing the terms by which digital and celluloid cinema have been characterized, I hope to show how *Planet Terror* actually represents an exercise whereby the specifics of celluloid and its connection to materiality come to be understood, however ironically, through digitization itself.

The digital turn supposedly represents a break from the “residual” medium of cinema. As Bolter and Grusin (2000, 20-24) argue with respect to digital technology, writ large, transparency and immediacy may be an apparent goal of these innovations, at least initially. That is to say that digital might appear to erase the mediation of media itself. Though they go on to complicate this notion – citing the interdependence of transparency and hypermediacy, to which I will turn in later sections – it is noteworthy to highlight the ways in which similar sentiments have been echoed by scholars with respect to the digital. In particular, rather than deploying the language of “immediacy,” many assessments of the digital (particularly in attempts to juxtapose it against the analog) use language privileging the sanitized, pristine digital image that has removed the entropic, deteriorated qualities of its celluloid predecessor. For example, one of the most significant points of contention is digital cinema’s “feel” as compared to celluloid. As Bennet Miller explains, “Side by side, the film image hits you in the gut immediately. There’s a cleaner, drier feel to the digital image that doesn’t quite have the dimension and weight of photochemical” (Hart 2015). Miller’s assessment of the digital as “cleaner” not only implies a certain sanitization process in the movement from the photochemical to the digital, but also the former’s supposed “dirtiness” or grunginess. And, while Miller uses those terms as a way of privileging celluloid over digital, his observation suggests a characteristic often cited as inherent to the digital. In fact, the cleanliness of these images was an explicit goal of digital film, as a medium, and producers of the technology were frequently mired in language making this apparent. For instance, according to John Belton (2004, 906), Steven Morley (former Vice President of Technology at Qualcomm) writes the goal of digital cinema is “to provide the image quality of a first run motion picture on 35mm film stock projected on opening night at a premier theater.” For Morley, then, the quality was not necessarily designed to be radically distinct from celluloid, but rather to present the most *pristine*, clean version of that celluloid; a version before damage would have been introduced by projection itself.

Such marketing schemes seem to suggest that viewers desire such pristine images stripped of any visual or auditory disruption. For some scholars, this represents an inherent flaw in the logic of the digital. As Hugh Manon (2007, 20) explains with respect to CGI, for instance, it “aims not to produce a sense of the ‘really real,’ which would incorporate signs of failure at the level of form, but instead, like the elaborate layouts created by model train enthusiasts, seeks to include as much microscopic detail as possible in any given shot – as if the clearest, most unimpeded image is always the most interesting.” Of course, CGI and digital film are not synonymous terms, but the advent of the digital has made CGI possible and the logics Manon explains here seem equally applicable to digital filmmaking’s “pristine” prints. The assumption that the spectator always desires the clearest image, for Manon, is challenged through a careful reading of the value of lo-fi aesthetics. Following Slavoj Žižek and Sigmund Freud, Manon claims that the spectator desires to look beyond an image; they prefer the image to be dirty, imperfect, or flawed such that it limits the ability to see in entirety. They covet the *trompe-l’oeil*. For Manon, the Freudian doubly-deceptive *trompe-l’oeil* succeeds not in convincing us that there is actually a veil (rather than merely a painting of a veil), but rather succeeds when we see the veil as a representation *and yet* we ask what’s behind it. In much the same manner, these imperfect analog images succeed not by showing us everything in extreme detail, but by revealing just enough (and never presenting it as a perfect, unobscured version of the thing itself).

Beyond providing too much detail or an image that is too pristine, the removal of digital noise also disrupts an essential characteristic of celluloid as a form: deterioration. D.N. Rodowick paraphrases Paolo Cherchi Usai:

Cinema is inherently an autodestructive medium. Every art suffers the ravages of time, of course. But structural impermanence is the very condition of cinema's existence. Each passage of frames through a projector—the very machine that gives filmophanic/projected life to the moving image—advances a process of erosion that will eventually reduce the image to nothing... Digital media have their own forms of entropic decay and obsolescence, of course. Nonetheless, one may say that the material basis of film is a chemically encoded process of entropy. (Rodowick 2007, 19)

On the one hand, film decays naturally (given its chemical nature) and, on the other hand, the way in which we experience film as a projected medium means that our experience of it naturally contributes to this deterioration. While the digital can experience obsolescence and failure at the moment of a spectator's engagement with it, that failure is not a defining characteristic in quite the same fashion. Wheeler Winston Dixon (2016, 127) explains, "every time the [celluloid] is projected and moves through the gate, it risks damage or at the very least, some degree of wear." And it is precisely the wear and the damage that mark celluloid as a medium as well as particular prints. As Rodowick (2007, 20) explains, "No two prints of the same film will ever be identical—each will always bear its unique traces of destruction with a specific projection history; thus each print is in some respects unique." Unlike digital cinema, that, following Dixon, "tends to 'strip down' the image, and remove all the artifacts that are the hallmark of the film experience; grain, scratches..." (Dixon 2016, 123), celluloid bears visible traces of its own passage through the world and its engagement with different projectors. Or, following David Lerner (2010, 363), "While the negative of a film print is endlessly reproducible, the individual scratches on a particular film print maintain the auratic function." The experience of celluloid provides a sense of a given print's aura, its uniqueness as an art object.

As Morley's explanation regarding the image quality of digital furthers, digital cinema can be thought of as akin to the quality of a print on its premiere; in other words, before it was subjected to repeated viewings. However, the digital *will* never be subjected to these same kinds of damage. Its experience, especially in an age of streaming services and cloud storage, does not require the same kind of physical damage or risk of damage as that of celluloid. It is not defined by its deterioration and does not gain auratic function from that damage. Digitization, then, removes what Kilker (2009, 50) has called the function of damage as an establishment of the film as an "entropic artifact (one that reveals its interactions with time)." In other words, Kilker argues, "damage provides an important function for understanding the 'lives' of media artifacts" (51). By providing visible evidence of its passage in the world, damage allows an object's past to become legible. According to Kilker, for example, an image that has a great deal of damage may, ironically, demonstrate its importance (that which was used frequently) as opposed to the pristine object (that which was, perhaps, valued but was infrequently used). On the other hand, damage can betray a lack of expertise on the part of handler or else extremity of storage conditions. In either case, the damage visually renders a film's existence and circulation within and as a part of the material world. The scratches, dirt, and other destructive forces visited on a film provide important cues regarding its projection, storage, and other particulars of its lifespan. They give a visual record of each screening, accessible and legible in the image itself.

The digital realm removes not only the evidence of celluloid's status as entropic artifact, but also the manner by which damage becomes historical evidence. In other words, the historicity of digital images is not visually recognizable for human beings without the aid of software or hardware capable of explicating that information (Kilker 2009, 57-58). The digital image is not visibly marked by its storage, projection, etc. in a manner that human viewers can comprehend on their own. In digital media, "Damage due to 'handling' an image...is more subtle because the data are encoded and hidden to the naked eye" (59). That is not to say that a coherent sense of the celluloid's movements throughout different projectors would provide any definitive way to write the object's history. Instead, the visibility of the object as having *a* history is part and parcel with the print's auratic function. We could not write its particular history, but through our awareness of the damage done to the print, we know someone was watching it; we are aware it has had physical interactions with both viewers and projectors.

Even if the digital image highlights a distinction from celluloid with respect to its lack of entropic noise, that is not to say that its existence represents a complete breaking with earlier media. According to Bolter and Grusin:

like their precursors, digital media can never reach this state of transcendence, but will instead function in a constant dialectic with earlier media... Once again, what is new about digital media lies in their particular strategies for remediating television, film, photography, and painting. Repurposing as remediation is both what is 'unique to digital worlds' and what denies the possibility of that uniqueness. (2000, 50)

Digital images, then, exist in a tension with older media that become their content. Dependent upon remediation, the interconnectedness between transparency and hypermediacy (the highlighting or privileging such that we become aware of mediation) defines the digital. This is precisely the nature of a film like *Planet Terror* and, by extension, similar borrowing of analog aesthetics within other digital forms. The "dialectic with earlier media" highlights the specifics of the digital by framing it as, ironically, unable to break with the aesthetics of its precursors. *Planet Terror's* use of digital film as a means of appropriating celluloid (and, specifically, B-movie) aesthetics becomes an ironic gesture demonstrating the interdependence of analog and digital. This manufacturing of the auratic, historiographic elements of celluloid make apparent the interconnection between celluloid and digital, past and present.

### Planet Terror, Visual Noise, and Fabricated History

In 2007, in the midst of Hollywood's transition to digital cinema, Quentin Tarantino and Robert Rodriguez – two filmmakers with an undisputed degree of Hollywood cache – released *Grindhouse*. The double feature was comprised of two films, one helmed by each director, as well as trailers between the two that advertised non-existent films. It served as a sort of "homage to 1970s urban exploitation theatres, or grindhouses" (Benson-Allott 2008, 20) and the B-film fare one would typically find on their marquees. Overall, the Weinstein Company release received respectable critical reviews, but had poor box office returns. Coming in fourth at the domestic box office on its opening weekend – behind such typical Hollywood offerings as the Will Ferrell-Jon Heder figure-skating comedy *Blades of Glory* (2007) and Ice Cube's *Are We Done Yet?* (2007) – the film was widely regarded as a commercial failure and became the least-attended film either director had released in their career to that point (Gray 2007). A range of theories circulated concerning the cause of such a disappointing showing, with the Weinstein Company apparently deciding the format was at least partly to blame and, as a result, releasing the two films as separate DVDs and hoping to capitalize on each director's independent following.

Though the double-bill encourages the viewer to consider the films as two sides of the same coin, the two filmmakers are actually invested in exploring different 1970s B-movie genre films: splatter films and car chase films. Even more to the point for this paper, the differences between *Planet Terror*, Rodriguez's film, and *Death Proof*, Tarantino's, with respect to digitization, could not be more evident. According to Benson-Allott:

whereas *Planet Terror* builds its elegiac celebration of 1970s splatter movies on digital enhancements of the form's prosthetic excess *Death Proof* marks the passing of the car-chase movie by refusing any digital assistance. Indeed, Tarantino insists in interviews about *Death Proof* that 'I hate that [CGI] stuff' and that the thrill of the car-chase movie comes from knowing that it cannot be faked. (2008, 23)

The two directors seem, then, to represent the two opposing attitudes towards digital cinema. Tarantino – who has been one of the most outspoken advocates for celluloid, commenting in another interview, "digital projections...that's just television in public. Apparently the whole world is okay with television in public, but what I knew as cinema is dead" (Tarantino 2014) – celebrates not only the authenticity apparently denied by CGI, but also a rapidly outmoded analog filmmaking practice. Rodriguez, on the other hand, uses digital tools to, as Benson-Allott's description highlights, create one of the most noteworthy images from the film. Heavily featured in marketing campaigns for both *Grindhouse's* theatrical run and *Planet Terror's* DVD release, the image of Cherry (Rose McGowan) with a prosthetic machine-gun leg is frequently cited as one of the many elaborate digital effects in the film. According to Benson-Allott,

Cherry's prosthesis highlighted what 1970s effects artists were incapable of doing. For Rodriguez, contrary to Tarantino, digital effects present the possibility of extending older special effects practices in a manner those artists could only dream of. Additionally, such an effect represents Bolter and Grusin's assertions regarding film's appropriation of digital effects. As they explain, "Like television, film is also trying to repurpose digital technology... And in most cases, the goal is to make these electronic interventions transparent. The stunt or special effect should look as 'natural' as possible, as if the camera were capturing what really happened in the light" (2000, 48). These deployments of the digital don't initially appear to further a logic of remediation. Instead, they seek to make innovative aspects of the digital completely transparent—which, of course, due to the fantastical nature of the composite (the machine-gun leg), they will never be.

On the other hand, the more pervasive deployment of digital effects throughout the film highlights the film's remediation. Rodriguez's use of digital effects throughout can be characterized as an imitation of analog aesthetics and the deterioration of celluloid. The bulk of the work of Rodriguez's CGI team, Troublemaker Digital, focused on making the film appear to have all the flaws and visual obstructions apparent in 1970s grindhouse prints. As Alex Toader explains, this choice was not ancillary, but was essential to how they conceived the look of the film from the outset. He identifies how the very first tests conducted by this effects team were tests on how to digitally manifest the aged look of the film. The film digitally composites celluloid discoloration, dust, and scratches. It even goes so far as to fabricate the image of (fictional) celluloid melting from the heat of a non-existent projector. The effects artists, from the inception of the project, experimented with a wide range of strategies for both digitizing the flaws and for understanding how all the visual noise occurs in actual celluloid. As Toader explains, the artists examined stock footage of damaged film that was digitally scanned as well as physical prints from the era in order to understand issues such as "how scratches can look different by the way they cut through emulsion or if they happened in the negative, for example." Beyond just subjecting existing films to this intense scrutiny, some of the digital artists actually went so far as to damage celluloid in order to bear witness to the way the damage occurs and is visually coded (Tarantino and Rodriguez 2007, 142). This attention to the particularities of damage further a reading of *Planet Terror* that demonstrates a desire to use the digital as a means of investigating celluloid's nature in terms of decay and damage.

*Planet Terror's* digital effects artists, as Toader explains, observed the qualities of celluloid and how the scratches and burns result from interactions with time and projectors. Because of this extensive research and experimentation, the digital effects they created take on a similarly auratic function as the celluloid damage they are meant to evoke. For the artists, such extended consideration of this damage tended to reveal certain patterns or traces of the celluloid's engagement with projectionists and the physical world. For instance, Rodney Brunet observed that the heads and tails of the reels they inspected tended to show more damage and wear because they are "most exposed to editing or the mechanics of the projector" (Tarantino and Rodriguez 2007, 142). Such observations, in turn, guided the particulars of the film's aesthetics and even some elements of the narrative. As David Lerner observes, in *Planet Terror*, there occurs an explicit love scene between Cherry and Wray, in which the soundtrack includes a crackling and the visual track shows the image of celluloid melting. Then:

Following a card that reads 'Missing Reel,' the action resumes with the audience having missed several critical plot points. Less an issue of style, this directorial intervention carries a different kind of overt intentionality, with Rodriguez historicizing the common theft of sex reels by grindhouse projectionists. (Lerner 2010, 369).

Such a moment highlights the way in which the style and narrative are designed to represent all manner of actual destruction visited upon the celluloid (including the melting and theft of a reel).

On the one hand, it would seem that this fabrication of celluloid damage would be an attempt to move away from the pristine, transparent nature of the digital. In fact, even in this digital era, there is still a market for residual media forms. As Manon asserts, writing in collaboration with Daniel Temkin (2011), "today, in the era of high resolution noiselessness, there exists a latent desire for the noise of old. Lo-fi music and photography are part of this perverse impulse to reintroduce noise..." Listening to records on vinyl, for example, might suit the desires that appear to resist any logic of the digital. However, Rodriguez

could have chosen to eschew the digital altogether and made a tribute to grindhouse films on celluloid before inflicting real damage upon the developed reels. Instead, the choice to digitally render these damages, reflecting the intense examination and experimentation observed on actual celluloid, highlights the double logic of remediation. The digital acquires a sense of visible history – a record of its fictional passage through space and its physical interactions – through its imitation of analog damage. On the other hand, the attention to the specific ways in which damage occurred on actual celluloid becomes central through its digital manifestations. *Planet Terror*, then, is conducting a sort of film history in the vein of Usai's writings. As Usai (2001, 89) explains, "The ultimate goal of film history is an account of its own disappearance, or its transformation into another entity." Digital allows for an understanding of celluloid's disappearance as a defining characteristic and for cinema's transformation into the new form of the digital (with the inherent tensions between transparency and hypermediacy).

### Contingency Displaced

Like many critics and reviewers, Lerner describes the general attitude of *Planet Terror* in terms of nostalgia for the films of yesteryear – or a specific, forgotten sort of film from outside canonical film history. The bind in which Rodriguez seems to find himself positions him as both nostalgic and progressive; expressing his loss of the celluloid past, but only by translating it through the power permitted by the digital. As A. O. Scott (2007) puts it with respect to both Rodriguez and Tarantino, "The filmmakers are at once bad boys and grumpy old men, effortlessly adept at manipulating new-fangled gadgets even as they sigh over the way things were in the good old days." Lerner (2010, 371) echoes this sentiment, claiming, "the film's relationship with technology is ambivalent, expressing disdain for all things contemporary, but simultaneously utilizing all of the tools of contemporary digital filmmaking to express these concerns and appeal to contemporary audiences."

What I want to argue, however, is that the tension at the heart of *Planet Terror* is not indicative of the film's failure, but rather, of the interconnections central to the digital as well as the comprehension of the past evidenced by the film's ability to fabricate damage. In particular, in this section, I seek to expand upon how the deployment of the damage highlights particular themes that illuminate concerns about both digital and grindhouse film. In particular, the intentionality of the "damage" as well as themes of liminality and death inform a reading of this film's particularity with respect to the analog-digital divide.

Importantly, the digital effects artists also acknowledge the way in which these effects are purposefully deployed within the narrative. That is to say, when to use a specific composite effect (scratching versus discoloration versus dust) was dictated by what the particular scene seemed to call for. As Brunet explains, Rodriguez uses the effects as "almost a character in the story...Frame flutter, finger print blurs, scratches and flashes were all used sparingly until either Robert or the story dictated they be exaggerated" (Tarantino and Rodriguez 2007, 142). Rather than being implemented as a stylistic element divorced from the thematic concerns of the film, the damage was deployed purposefully to enhance the tone of individual narrative exchanges. Lerner, for instance, emphasizes another scene involving Cherry's sexuality. As he explains:

in a...sequence with a lascivious military prison guard...harassing [Cherry], the color switches to a red hue imitating an old reel's faded color balance. For Rodriguez this formal shift serves a double purpose: it both maintains the 'ride' aspect of the film's conceit, keeping viewers immersed in the 1970s experience, and serves to manifest the sexual energy of the scene and perhaps Cherry's rising ire. (Lerner 2010, 368-269).

The stylistic flourishes, like any other effect, are deployed for thematic or narrative ends. Rather than resulting from the contingent damage visited upon the celluloid by repeated viewings, the damages serve to reinforce the tone of given scenes Rodriguez constructed. The purposeful nature of these digital manipulations also expresses the substitution of intentionality for contingency with respect to this visual noise. In other words, aside from the theft of a reel, the damages inflicted on celluloid film that result in the visible damage are not typically delivered in an intentional manner. Instead, the celluloid in a 70s grindhouse film would almost certainly not respond to sexually explicit material with the kind of emotional volatility evidenced by Lerner's example. *Planet Terror* depends upon an "intentionality that is absent from the trash cinema [it] wish[es] to evoke" (Ler-

ner 2010, 359). This is one of the many elements Lerner ascribes to the film's failure. As he states, "The question remains though to what extent authenticity is possible when it is not threatened by obsolescence, and, perhaps more important, to what degree can authenticity be deliberately encoded in the text" (364). Or, as he argues, the film's flaws come from its failure to fail. However, what I want to suggest is that this is not necessarily an issue of authenticity, as such. These digital effects do not necessarily serve to trick the audience into believing that they are in fact "authentic" artifacts from within film history – since, as Lerner acknowledges, they are well aware of that fact that the damage is manipulated and constructed. Instead, the goal is to weave a metaphor for the contingency of celluloid and its historicity (and the way in which these elements impact the viewing of a film). Our awareness of the inauthentic, metaphorical nature of these effects serves as a reminder, as well, of the possibility of the false nostalgia that they are designed to evoke. In fact, as Benson-Allott points out, even as many of the critics reacted to the film by celebrating their own personal experiences with precisely the Grindhouse theaters whose content Rodriguez seems to be celebrating, both Rodriguez and Tarantino are, "themselves too young to have attended such a paradise." However, she goes on to claim, "that is irrelevant, because their movie celebrates film fantasy, not film history" (Benson-Allott 2013, 146). The end result is not to actually convince the viewer that they are witnessing either history or even an "accurate" representation of a particular collection of films, but rather to expose the fact of that history's fabrication, its nonexistence.

Like this sense that the damages provide a metaphor for contingency rather than being mistaken for contingent damage, the aesthetics defining the film in terms of both its native digital arena and its celluloid predecessors are echoed in some generic and thematic elements. When writing about the film, scholars have often cited the film's genre as evocative of given meaning. In particular, the indebtedness to the history of the zombie film has provided scholars with nuanced readings of how the film deploys the genre conventions as part of Rodriguez's style of the "grotesque" and a dependence on intertextuality (see Alma 2014; Aschenbrenner 2014). Other scholars have evaluated the zombie film and the zombie as an important for addressing ethnic and racial Otherness, a tradition that Rodriguez continues with respect to Latinx characters and the setting in a Texas border town (see Gonzalez 2015; Garcia 2015). While these are certainly salient observations for considering the specifics of the zombie genre *Planet Terror* deploys, I would like to suggest an alternate means for considering the zombie elements alongside my analysis of the film. The zombie is certainly "Othered" in the zombie film, but its specificity as "Other" lies in its liminality. As an entity, the zombie is a reanimated corpse. As such, it exists between the living and the dead. It has limited brain function – enough that its body is mobile, but not enough for complex problem solving of any kind. As such, it is neither fully alive, nor fully dead. Something similar could be said of *Planet Terror*. Though it's certainly a digital film, its production history and aesthetics demonstrate its status as evocative of a certain "past-ness." Like the zombie, it exists in the liminal space between the digital and celluloid.

It also strikes me that the liminality is not merely between digital and celluloid, but that the central defining characteristic of the zombie is its *undead* nature. In fact, death is commonly figured as central to discourses debating cinema's defining characteristic. According to Rodowick's (2007, 20) reading of Usai, for instance, "watching film is literally a spectatorship of death." Because celluloid is defined by its deterioration, the experience of viewing involves witnessing the death of the print to which your watching inherently contributes. By imitating these traces of celluloid death in the digital form, *Planet Terror* borrows the centrality of death at the level of the aesthetics. Similarly, the centrality in the narrative of decaying characters echoes the aesthetic decay. Scenes that Frederick Luis Alma highlights as evidence of Rodriguez's grotesque aesthetic also evidence the bodily destruction wreaked by the spread of the biological weapon throughout the world. Their decay and the imitative decay at the level of the film's form mirror one another.

Lastly, this decay is also invoked by the subject matter of the "grindhouse" film as not only an aesthetic, but also a particular topos and history. As Jay McRoy explains of Tarantino and Rodriguez:

their ambitious collaboration aims to replicate the historically, technologically, and geographically specific 'feel' of viewing exploitation films, often in the form of damaged or incomplete prints, within a spatially and temporally specific locale, namely the derelict, often financially imperiled, urban theaters that 'flourished' in the 1960s and 1970s before slowly vanishing from the North American landscape with the emergence and proliferation of video cassettes and cable television channels. (2010, 222).



The deterioration mimicked by the film's aesthetic and central to the narrative development is relevant for the history of both grindhouse cinema and urban spaces within American history, more broadly. The grindhouse theaters evoke a particular experience – with which the audience of *Planet Terror* may or may not be familiar – that places deterioration as central. Much like the irony of *Planet Terror*'s digital aesthetics, the particular nostalgia invited by the film for the decaying urban space is invoked for the spectator who, most likely, viewed the theatrical release in a large-scale Cineplex or in the comfort of a domestic space on DVD. The sense of comprehending both the aesthetics and the material reality of decay becomes more nuanced when juxtaposed with the present, digital, Cineplex reality.

## Conclusion

Though, to be sure, *Planet Terror* represents but one potential example of a wide range of means through which digital effects are deployed in favour of introducing anachronistic aesthetics into the digital realm, examining the particulars of this case study provides a means to think through the implications of what might, initially, seem like a contradictory resistance to technology. Rather than viewing it as such, I argue that the digital becomes a means of comprehending the history of celluloid. Because Rodriguez's film includes such an apparent – or, following the observations of his effects artists, an obvious – deliberateness where the relationship between visual and narrative content and the manufactured flaws are concerned, the film is actually uniquely capable of introducing purposeful visual noise to drive home the interconnectedness between digital and analog media as well as the way in which the digital may be uniquely positioned to analyze the historical evidence in the analog.

Despite one critic's observation that *Grindhouse* has a "Russian-nesting-doll quality" because "Unpacking it steadily reveals more...in the substance beyond the scratchy surfaces," (Phipps 2016) what *Planet Terror* actually seems to highlight is the way in which the scratches are actually the substance. This is not due to the postmodern tendency to focus on the play of surfaces in order to empty texts of their meaning, but rather because there is nothing beyond the image without the fabricated historical evidence on the surface. One depends so heavily on the other in order to provide meaning and perhaps even a sense of loss that, nevertheless, feels cautiously optimistic.

## References

- Alma, Frederick Luis. 2014. *The Cinema of Robert Rodriguez*. Austin: University of Texas Press.
- Aschenbrenner, Henriette Marie. 2014. "Two of a Kind—Robert Rodriguez's and Quentin Tarantino's Intertextual Comment on Film History: The Grindhouse Project." *PostScript* 33, no. 3 (Summer): 42-58.
- Belton, John. 2004. "Digital Cinema: A False Revolution." In *Film Theory and Criticism*, 6th ed., edited by Leo Braudy and Marshall Cohen, 901-913. Oxford: Oxford University Press.
- Benson-Allott, Caetlin. 2008. "Grindhouse: An Experiment in the Death of Cinema." *Film Quarterly* 62, no. 1 (Fall): 20-24.
- Benson-Allott, Caetlin. 2013. "Going, Going, Grindhouse: Simulacral Cinematicity and Postcinematic Spectatorship." In *Killer Tapes and Shattered Screens: Video Spectatorship from VHS to File Sharing*, 132-166. Berkeley: University of California Press.
- Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Dixon, Wheeler Winston. 2016. "The Celluloid Backlash: Film Versus Digital Once More." *Quarterly Review of Film and Video* 33, no. 2: 122-130.
- Garcia, Enrique. 2014. "Planet Terror Redux: Miscegenation and Family Apocalypse." In *Critical Approaches to the Films of Robert Rodriguez*, edited by Frederick Luis Alma, 141-156. Austin: University of Texas Press.
- Gonzalez, Christopher. 2015. "Intertextuality and Post-Post Latinidad in Planet Terror." In *Critical Approaches to the Films of Robert Rodriguez*, edited by Frederick Luis Alma, 121-140. Austin: University of Texas Press.
- Gray, Brandon. 2007. "'Grindhouse' Dilapidated Over Easter Weekend." *BoxOfficeMojo*, April 9, 2007. Accessed

- May 5, 2018. <http://www.boxofficemojo.com/news/?id=2289&p=.htm>
- Hart, Hugh. 2015. "Christopher Nolan Fights to Keep Film Alive." *DGA Quarterly* (Summer). Accessed May 5, 2018. <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/AllArticles/1503Summer2015/Industry-Film-is-Dead.aspx>.
- Kilker, Julian. 2009. "Digital Dirt and the Entropic Artifact: Exploring Damage in Visual Media." *Visual Communication Quarterly* 16, no. 1 (March): 50-63.
- Lerner, David. 2010. "Cinema of Regression: Grindhouse and the Limits of the Spectatorial Imaginary." In *Cinema Inferno: Celluloid Explosions from the Cultural Margins*, edited by Robert G. Weiner and John Cline, 358-379. Lanham, MD: Scarecrow Press.
- Manon, Hugh S. 2007. "Qui Perd Gagne: Failure and Cinematic Seduction." *International Journal of Žizek Studies* 1, no. 3. Accessed May 5, 2018. <http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/article/view/46/43>
- Manon, Hugh S. and Daniel Temkin. 2011. "Notes on Glitch." *World Picture* 6 (Winter). Accessed May 5, 2018. [http://www.worldpicturejournal.com/WP\\_6/Manon.html](http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html)
- McRoy, Jay. 2010. "'The Kids of Today Should Defend Themselves Against the 70's': Simulating Auras and Marketing Nostalgia in Robert Rodriguez and Quentin Tarantino's Grindhouse." In *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium*, edited by Steffen Hantke, 221-234. Jackson: University of Mississippi Press.
- Phipps, Keith. 2016. "Grindhouse." *A.V. Club*, April 6, 2016. Accessed May 5, 2018. <http://www.avclub.com/review/grindhouse-3521>
- Rodriguez, Robert, dir. 2007. *Planet Terror*. New York: The Weinstein Company. DVD.
- Rodowick, D.N. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Scott, A. O. "Back to the (Double) Feature." *The New York Times*, April 6, 2007. Accessed May 5, 2018. <http://www.nytimes.com/2007/04/06/movies/06grin.html>
- Tarantino, Quentin, dir. 2007. *Death Proof*. New York: The Weinstein Company. DVD.
- Tarantino, Quentin. "Cannes 2014 – QUENTIN TARANTINO: The press conference." Festival de Cannes. *Youtube*, May 23, 2014. Accessed May 5, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=K32kOkXsnqM>.
- Tarantino, Quentin, and Robert Rodriguez. 2007. "Dragging the Paint through the Parking Lot." In *Grindhouse: The Sleaze-Filled Saga of an Exploitation Double Feature*, 142-143. New York: Weinstein Books.
- Usai, Paolo Cherchi. 2001. *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: The British Film Institute.

# *Humanitarian VR Documentary and Its Cinematic Myths*

**Sasha Crawford-Holland**

It is often assumed that witnessing atrocity compels a moral response. Since the advent of photography extricated the witness from the confines of space and time, visual media have played a decisive role in this equation. When the Ottoman government started deporting Armenians into the Syrian desert more than one century ago, the humanitarian response began almost immediately. The formation of the American Committee for Armenian and Syrian Relief inaugurated a new paradigm of humanitarian organizing, reconfiguring the philanthropic economy to implicate people of many classes, not only the wealthy (Near East Museum 2016). Media's role changed alongside it, representing human rights abuses to hail viewers into what documentary scholar Leshu Torchin (2012) calls 'witnessing publics.' In her examination of the film *Ravished Armenia* (1919), Torchin describes how charitable organizations deployed visual media to "transform feeling into immediate action" by making faraway suffering "legible and palatable," thereby instilling into witnesses a sense of moral responsibility (2006, 215, 217). Torchin marks the Armenian Genocide as a transitional period when photographic media were being "developed alongside a discourse of international human rights enforcement" (215). Humanitarian crises catalyzed the development of new techniques in photography, designed to make the events they depict feel immediate and urgent.

In recent years, as images of atrocities in Syria pervade our media landscapes, efforts to hail a witnessing public have exploited media-technological developments that might afford immediacy to distant abjection. One medium that has been trumpeted far and wide, from Hollywood to academia, from the United Nations to the *New York Times*, is virtual reality (VR). In this context, VR describes a mode of photorealistic moving image production in which multi-directional camera rigs record images that are later stitched into a digital sphere. A head-mounted display enables viewers to virtually inhabit this sphere and to determine where to look from a fixed position in its center. The image's correlation to viewers' head movements produces an illusion of sensory immersion, bolstered by stereoscopic depth and ambisonic headphones. The prevalent rationale behind humanitarian uses of VR is that it supplies an experience of verisimilitude which asserts the reality of a situation. Widely touted as an "empathy machine," VR is said to deepen empathy and understanding, thereby surpassing the ability of other media to induce transcontinental care (Milk 2015a). Proponents attribute VR's empathic potential to a novel sense of immersion that the technology produces. I want to interrogate the supposed novelty of this practice by understanding its historical lineages. Therefore, in the spirit of this issue's call to transgress the boundaries between film and media studies, this paper asks what film theory and history can tell us about humanitarian VR.

Media theorist Marshall McLuhan famously argued that “the ‘content’ of any medium is always another medium,” describing a process by which a reigning medium’s form becomes incorporated into an emergent medium’s content—thus, speech becomes the content of writing, the written word becomes the content of print, which is the content of the telegraph, and so on (1994, 8). Many have situated VR in a similar trajectory, as an evolutionary development that absorbs cinema into an expanded new medium. Without endorsing the teleology of progress presumed by such a view, I want to think through this relationship’s genealogical characteristics by suggesting that VR has inherited some of cinema’s key myths.

In recent years, popular discourse around VR has extolled it as a prophesied medium capable of transcending the limits of representation. The sense that VR was somehow foretold evokes film theorist André Bazin’s myth of total cinema: the aspiration to a complete representation of reality that underlies the entire history of mechanical reproduction. However, the predestined quality of this total realism paradoxically returns to something primordial: to cinema’s infancy and the myth of credulous spectators deceived by the illusion before them. These two myths—one chasing the elusive horizon of total representation, the other looking back condescendingly at those who believed we had reached it—are entwined in the promises that VR makes today. By unraveling these two myths through VR’s discourses of immersion and empathy, this article interrogates the politics of virtual humanitarian witnessing. Recognizing that cinema’s first spectators were attracted to an aesthetic of astonishment, to the illusion itself, I argue that cinematic myths continue to enchant discussions about VR in a technologically deterministic manner that misrepresents the medium’s political potential and fetishizes empathy as a revolutionary sentiment. By contextualizing this emergent medium in the history of film, I demonstrate that while an aesthetics of astonishment grants VR its groundbreaking status, the constitutive asymmetry of the documentary encounter endures uninterrupted from early cinema’s foreign views to contemporary humanitarian VR.

### The Myth of Total Cinema

Chris Milk and Gabo Arora’s *Clouds Over Sidra* (2015) is a live-action VR documentary that is emblematic of the emergent mode of humanitarian VR. In 2014, Milk, a music video director who aspires to be VR’s “first auteur,” and Arora, a Senior Advisor at the United Nations, brought a 360-degree camera rig to the Za’atari refugee camp in Jordan where they documented the life of a twelve-year-old Syrian refugee named Sidra (Fig. 1) (Fox 2015). Sponsored by the United Nations and premiered at the World Economic Forum, *Clouds* is the inaugural work in a wave of VR pieces intended to “bring the far-flung crises of the world to the people in power” (Arora and Milk 2015). Like the humanitarian media developed during the Armenian Genocide, *Clouds* uses media technologies to hail a witnessing public. It leverages VR’s enhanced capacity for perceptual realism to counteract our inurement to images of suffering.



Fig. 1 Watching *Clouds Over Sidra* (2015) with a head-mounted display creates a sense of presence, as though we are in Sidra’s room.

To better understand what is novel about VR, we must analyze the realistic experience it affords alongside its historical precedents. The quality of immersion extolled in ostensibly ‘new’ media is not new, but rather has a long history that can be traced through centuries-old exhibition sites such as the cathedral, the museum, the planetarium, the panorama, and the amusement park. Like VR, these spaces induce cognitive dissonance by striving to erase mediation and to cultivate a sense of presence in a scene despite the spectator’s awareness of in fact being elsewhere.<sup>1</sup> VR documentaries link this experience of immersive spectatorship to photographic veracity. Accordingly, these documentaries claim the real on two complementary levels that are often conflated: they make the epistemological claim of indexing a more complete reality, and they afford a more realistic phenomenological experience for spectators encountering that reality.

These two registers of actuality correspond to the two types of indexicality described by pioneering semiotician Charles Sanders Peirce in his influential taxonomy of signs: the iconic index that bears a likeness to its referent, attesting to the object’s singular existence; and the symbolic index that refers to the deictic shifter—signs such as ‘I,’ ‘me,’ ‘here,’ and ‘now’ that afford a sense of presence and are only referentially meaningful in context (Peirce 1932). While the former notion of ‘index as trace’ has been a foundational concept in film studies, especially documentary theory, the concept of ‘index as deixis,’ which “emphasizes not just existence but presence and immediacy,” has “received considerably less attention” from film and media scholars (Malitsky 2012, 246). VR documentaries such as *Clouds Over Sidra* strengthen both of these semiotic registers, aiming to surpass cinematic realism on their bases; the VR image’s panoramic scope indexes a more complete trace of the profilmic event, while its interactive properties incorporate the spectator as the referential “I” who animates the image. The sense of immediacy afforded by the latter is tethered to the truth claim of the former, as deictic indexicality affords an experience of phenomenological realism through which the image’s documentary value is apprehended. These two premises to VR’s enhanced realism—the multi-camera rig’s ability to capture a more complete image of the photographed event, and the sense of immersion afforded by the display’s correlation to the spectator’s movement—have cinematic histories.

The goal of immersion into a whole evokes what André Bazin described as the myth of total cinema: the yearning for “a total and complete representation of reality” (2004a, 20). According to Bazin, all technological advancements in mechanical reproduction and artistic innovations in realism have pursued this foundational goal. Just as 3D cinema’s stereoscopic glasses invoked the fantasy of achieving “a phenomenography of life,” popular discourse about VR places it snugly in Bazin’s trajectory, as a messianic arrival that achieves total representation (Lippit 1999, 213). VR dissolves the frame, encompasses peripherals, and generates perceptual conditions that surpass the realism afforded by cinema. The frame is no longer a static rectangle, but instead mimics the phenomenological experience of reality by immersing viewers in 360 degrees of visual excess that they navigate by choosing where to look. The popular rhetoric circulating around VR—phrases such as “the future is here,” “VR has arrived,” and “tomorrow’s future today”—invoke it as a preordained arrival, as though it were fulfilling a prophecy.<sup>2</sup>

Many celebrate the notion that, like total cinema, VR provides transparent access to reality. Virtual realism is said to offer an immediate experience of witnessing unadulterated by the creator’s intervening hand. Speaking about *Clouds Over Sidra*, Milk marvels that VR documentaries are “taking out the middle man in [journalism], and making you feel as if you were actually there” (quoted in Dredge 2015). Similarly, Bazin describes total cinema as a perfect representation of the world “unburdened by the freedom of interpretation of the artist or the irreversibility of time” (2004a, 21). By ostensibly eliminating any mediating force and capturing a complete, interactive reality that conquers time, VR seems to realize the myth of total cinema.

Of course, this romantic interpretation overlooks the medium’s mediacy. Despite the panoptic camera’s expansion of the frame, VR presents an inevitably subtractive interpretation of reality. Choice of subject, camera placement, title cards, editing, subtitles, and non-diegetic sound are just some of the interventions that practitioners make in fashioning their virtual accounts of the real. Nonetheless, VR does attain a heightened realism, and one that resembles Bazin’s ideal of total cinema. A more measured analysis might recognize that while VR does not achieve the “complete illusion of life” that Bazin yearns for, it approaches it, and does so in correspondence with his conceptions of cinematic realism (2004a, 20).

Bazin does not traffic in Milk's hyperboles, but rather acknowledges that artistic realism is paradoxically contingent upon artifice (2004b, 26). However, he distinguishes between "directors who put their faith in the image" and those who "put their faith in reality," commending the latter for an "adherence to actuality" epitomized by the Italian neorealists (2004a, 24; 2004b, 20). For Bazin, neorealism surpasses other realist aesthetics by restoring a sense of totality to its subject matter (2004b, 93-101). All representations of the real bestride a fundamental contradiction in which the creator must subtract from the reality they seek to preserve. The myth of total cinema dreams of a future when this subtraction will no longer be necessary. It is a fantasy in which realism and reality converge. VR eliminates this subtraction on the compositional level insofar as the panoramic camera no longer imposes a frame that slices reality into a rectangle. VR remains, of course, selective in other regards. But while neorealism inevitably subtracts from reality, "the selection that does occur is neither logical nor psychological; it is ontological, in the sense that the image of reality it restores to us is still a whole" (Bazin 2004b, 98). For Bazin, successful realism keeps the world's complexities intact, preserving their sense of wholeness.

The cinematic restoration of a whole achieves Bazinian realism not through any faith to an antecedent actuality, but by creating perceptual conditions that generate an experience of the real. Bazin explains: "Neorealism is a description of reality conceived as a whole by a consciousness disposed to see things as a whole. Neorealism [...] is not so much concerned with the choice of subject as with a particular way of regarding things" (2004b, 97). This particular way of regarding is phenomenological, describing a way to *regarder*, to look. Using deep focus and multiple planes of simultaneous action, realist filmmakers such as Jean Renoir and Roberto Rossellini refrained from directing the viewer's look according to the causal flow of Hollywood continuity. Instead, they provided an abundance of visual information that allowed the viewer to decide what to focus on.

Similarly, VR empowers its viewers to decide where to look. For example, when sitting with Sidra in her classroom, we can focus on her, her classmates, her teacher, or their temporary shelter, but the scene's totality necessarily exceeds one's field of vision (Fig. 2). In this way, VR restores a sense of totality to the image. Something always remains beyond or behind the viewer, allowing them to apprehend reality in a self-directed manner. Immersive witnessing is thus realist not because it indexes a more complete historical reality, but because it affords a realistic perceptual experience. Rather than eliminating the 'middle man,' as Milk describes, VR positions viewers in that mediatory position. It empowers us to navigate this spherical totality through the sovereign authority of our look, obfuscating the other ways in which reality has been selectively interpreted. In this sense, VR approaches total cinema not by capturing more reality, but by situating viewers in an experience that feels more real.



Fig. 2.1 A 360-degree video of *Clouds Over Sidra* depicts the entire panoramic image.



Fig. 2.2 In contrast to the panoramic image in Fig. 2.1, watching *Clouds Over Sidra* in a head-mounted VR display enables us to choose where to look, but prevents us from seeing the entire image at once.

VR's perceptual realism grants immediacy to distant circumstances, and in doing so is said to affirm their actuality. Proponents of this view echo Bazin's conviction that technologically mediated realism inspires a revolutionary humanism, which in turn provokes action. But the aforementioned excitement that the future has arrived, that VR fulfills the prophecy of total cinema, circles us back to the primordial days of early cinema and what film historians André Gaudreault and Tom Gunning have called the cinema of attractions.

The cinema of attractions describes “a cinema that bases itself on [...] its ability to show something” (Gunning 2006, 382). This was early cinema’s dominant mode of address. Prior to the ascendance of narrative around 1907, viewers came for the illusion of cinema, to experience the apparatus itself. Promotional materials did not advertise the films being premiered, but the marvelous technologies that made them possible—the cinématographe, the Biograph, the Vitascope (Doane 2002, 24). The same is true of VR works circulating today. These short-form, largely non-narrative pieces exist to exhibit the remarkable features of the devices that they inhabit. For spectators of today’s VR technologies, the content is usually incidental to their desire to experience VR. Gunning explains that early practitioners, from the Lumière brothers to Méliès, used cinema not to tell stories, but primarily to present “a series of views to an audience, fascinating because of their illusory power [...] and exoticism” (2006, 382). By attending to Bazin’s aesthetics of realism, and their aspiration to total cinema, I sought to understand how VR’s ‘illusory power’ produces a realistic perceptual experience. I now turn to early cinema in order to think through the relationship between ‘illusory power’ and ‘exoticism.’

Early fiction films tended to be non-narrative spectacles that centered the same subjects as VR does today, displaying the unique skills of a vaudevillian performer or using special effects to create an illusion. But nonfiction reigned in cinema’s first decade, outnumbering fiction films as late as 1907 (Barnouw 1973, 21). These attractions were configured according to what Gunning calls the ‘view aesthetic,’ which gratified an epistemic drive to see the world (2016, 52-63). Unlike the documentary, which would later assimilate the ‘view’ into discursive structures of argumentation, this earlier mode was more descriptive, concerned primarily with the twin acts of displaying and looking. In fact, one of the main reasons that the Lumières’ cinématographe gained popularity over Thomas Edison’s kinetoscope was its portability; it was light-weight and hand-cranked, which enabled it to leave the studio and travel the world. By the end of the nineteenth century, the world was displaying itself to the cinématographe on every continent except Antarctica and the world, particularly the West, was looking.

Foreign views were immensely popular during this period. Soliciting a voyeuristic gaze, they commodified exotic sites into sights for consumption. VR has enthusiastically revived this tradition. Both the early view aesthetic and today’s ‘virtual views’ circulate as windows into other parts of the world. Relying almost exclusively on individual shots, neither uses sophisticated editing techniques to convey meaning. Instead, they distill the act of looking—often, the act of looking at another, as in *Clouds over Sidra*. During cinema’s infancy, these films were advertised as a way to “put the world within your grasp” (Gunning 1997, 125), just as the World Economic Forum now employs VR “to overcome boundaries and distances” (Arora and Milk, 2015) and the United Nations aims “to bring the experiences of vulnerable communities straight to decision makers” (United Nations n.d.). Foreign views reciprocated a demand for exotic images, addressing metropolitan publics who desired visual access to their empires. These images were symbols of epistemic might through which viewers traversed space and time, and gained omniscient access to the colonized other. The intellectual connotations of actualities also attracted highbrow audiences to what was otherwise looked down upon as a philistine attraction (Slavin 2001, 59). Today’s rhetoric may not be as explicitly colonial, but it addresses a similar privileged public in the West whose visual access to the Rest connotes mastery. As I will later suggest, the humanitarian discourses in which virtual views are couched may do little more than cloak the naked voyeurism that lurks beneath.

In theorizing the view aesthetic, Gunning comments that “the most characteristic quality of a ‘view’ lies in the way it mimes the act of looking and observing. In other words, we don’t just experience a ‘view’ film as a presentation of place, an event or a process, but also as the mimesis of the act of observing. The camera literally acts as a tourist, spectator or investigator, and the pleasure in the film lies in this surrogate of looking” (2016, 56). If early nonfiction mimes the act of observing, VR nearly enables it. It offers not only a way of encountering a view, but also of entering it, inviting one to scan and scrutinize as they please, pivoting what was formerly a paralyzed ocular surrogate. With an expanded ability to explore the limits of visual curiosity, the spectator’s look in VR roves as never before.



## The Myth of the Credulous Spectator

This development constructs a new type of spectator somewhere between a viewer and a user, or what media theorist Dan Harries calls a “viewer” (2002, 171-183). Similarly, early cinema addressed its spectator in a radically different manner than would Hollywood’s commercial fiction a couple decades later. For decades, film historians suggested that early cinema’s spectators were the gullible inhabitants of an unsophisticated prehistory. They condescendingly framed cinema’s first spectators as naïve fools duped by the illusion before them. This myth of early cinema’s credulous spectator is illustrated in the famous story of the Lumière brothers’ first screening of *L’Arrivée d’un train en gare de La Ciotat*, when viewers at Paris’s Grand Café supposedly mistook the Actualité film for actuality, leaping from their seats in terror as the train on screen rushed towards them. While no evidence exists to corroborate the legend, this founding myth has perpetuated a belief that cinema’s first audiences did not possess the basic intelligence required to distinguish reality from its representations (Gunning 1997, 129-30).

Milk himself cites this myth in a VR piece entitled *Evolution of Verse* (2015), in which a train rushes towards the viewer—one who was in all likelihood, in 2015, encountering VR for the first time (Fig. 3). When I experienced this work at Montreal’s Phi Centre, I noticed viewers often recoil, sometimes even scream, but none of them mistook this virtual event for an experience of reality; they did not actually believe that a train was going to collide into them. This distinction parallels the intervention that Gunning makes in the myth of the naïve spectator. He argues that cinema’s first audiences were not powerlessly entranced by an image that they mistook to be reality, but were rather intrigued by the process itself, the magic trick. “Far from credulity,” Gunning explains, “it is the incredible nature of the illusion itself that renders the viewer speechless” (1997, 118). These early films attracted audiences to what Gunning calls an aesthetic of astonishment. This aesthetic is exhibitionistic, displaying the technology’s chimerical power and soliciting amazement at the illusion itself. The same is true of the VR works circulating today, designed to showcase the technology’s astonishing properties.



Fig. 3 A train rushes toward the viewer in Chris Milk’s *Evolution of Verse* (2015).

Gunning describes the cinema of attractions and its aesthetic of astonishment as a “series of visual shocks” (1997, 116). Whereas cinema’s origin myth narrates early spectators as credulous, he argues that cinema’s attraction of marvels and magic could only have captivated audiences in a world that was becoming increasingly rational. These shocks restored thrill and immediacy to the alienating monotony of urban modernity. Similarly, I want to suggest that VR solicits astonishment to interrupt a contemporary alienation from images of suffering. Through the perceptual realism it affords, VR captures ‘astonishing views’ that restore shock to images of injustice.

In *Clouds Over Sidra*, the head-mounted display allows us to observe Sidra’s life at the Za’atari refugee camp. Stereoscopic images create depth and encompass our peripheral vision, immersing us in Sidra’s

milieu of temporary shelters, overcrowded classrooms, clouds, and dust. Attuned to our head movements, the display animates a sense of presence. The medium centers the gesture of the look, embodying the act of witnessing. We know that we are not really there, but encircled by austerity and insecurity, the encounter affirms this to be someone's reality. To be surrounded by such abject conditions is shocking. The *New York Times* describes an ambition "to visualize conditions so that there will be no misunderstanding in the mind of any one about the terrible things which have transpired. It was deemed essential that the leaders, social and intellectual, should first learn the story, but later the general public shall be informed" (quoted in Torchin 2006, 214). This quote comes from a 1919 review of *Ravished Armenia*, but is equally applicable to *Clouds Over Sidra* nearly a century later. Both works mobilize technological advances in verisimilitude to assert the reality of endangered life, to jolt witnesses into humanitarian action. They also prioritize the same spectators: the world's leaders. *Clouds* was premiered at the 2015 World Economic Forum to "close the gap between global challenges and the policy-makers who can affect [*sic*] real change" (Arora and Milk 2015). VR closes this gap by granting immediacy to the crisis of forcible displacement. In its humanitarian mode, virtual realism presents astonishing views to restore shock to mechanical reproductions of factual horror. However, this astonishment is referentially—and politically—ambiguous. Does it respond to images of injustice or to the extraordinary illusions that transmit them?

### Empathy and Understanding

Some might reasonably contend that the astonishment provoked by these virtual views responds to a material reality, not only its technologically sensational mediation. Even so, such astonishment does not inevitably foster the ethics of care to which Milk, the United Nations, and others aspire. They claim to "create solidarity with those who are normally excluded" (Milk 2015b), to explain their circumstances, to produce "deeper empathy, deeper humanity, deeper compassion" (Milk 2015a). Project descriptions, press releases, and reviews even declare that *Clouds Over Sidra* has the "powerful capacity to allow anyone on a global scale to experience life within a refugee camp" (Milk 2015a). In short, many of today's humanitarian VR documentaries aim not only to enchant foreign views with a sense of astonishment, but also to arouse "deeper empathy and understanding" (United Nations 2015). In this regard, they guarantee no success. Empathy, defined in the Oxford English Dictionary as "the ability to understand and share the feelings of another," does not inherently issue from the immersion afforded by VR. This new medium may offer a glimpse into Sidra's daily reality, but its perceptual realism does little to advance our understanding of who Sidra is or how she might feel, let alone our understanding of the structures of power and violence that result in global injustice, or our own positions within these structures.

One factor foreclosing 'deeper empathy and understanding' is that Sidra is denied the complexity of personhood. She is less a person than a symbol, enlisted to typify the experiences of displaced Syrians and to perform their transcendent humanity. We may feel sadness or sympathy as we virtually enter the tragedy that she symbolizes, but astonishment at a disaster's severity does not increase one's understanding of it. In fact, the affective intensity of immersion may even serve a cathartic function that alleviates the ethical responsibility of witnessing. For instance, Milk's VR work *Millions March* (2015) places viewers amidst a 2014 rally in New York against police brutality, but despite their virtual attendance, viewers' bodies do not express dissent in the street. Virtual realism here affords a sense of participation in the event, but one that fails to enunciate solidarity in our collective reality. Within a structure of catharsis, witnessing is made to feel like a political act in itself, rather than one that demands further action. *Clouds* may make a call to subsequent action, but if it does, this call is premised upon shock or astonishment—not a deepened understanding of Sidra's circumstances.

In their canonical textbook *Understanding Virtual Reality*, computer scientists William Sherman and Alan Craig remark upon the ability of talented creators to "take us to exotic places and into a life other than our normal daily existence" (2003, 8). They explain that whereas "empathizing with the characters in a radio, motion picture, or television show" is a process of mental immersion, VR is unique because it achieves the mental immersion or sense of 'presence' that enables empathy by way of physical immersion (8-10). VR's sensory feedback mechanisms situate users in a first-person, "egocentric frame of reference"

that facilitates their immersed suspension of disbelief (296). In other words, while Sherman and Craig suggest that VR commands a privileged relation to empathy, they understand empathy to be a product of sensory immersion, of embodied presence—not the process of intersubjective understanding that is usually regarded as being the basis of empathy’s political potential. While embodied access to another’s point of view might indeed afford an experience of empathy, in *Clouds Over Sidra*, the viewer’s first-person position is not that of the titular subject, but of the Western filmmakers encountering an exoticized elsewhere and the symbol of endangered life that inhabits it.

Furthermore, as Gunning makes clear, the cinema of attractions diametrically opposes the mechanics of empathy that structure narrative film. He urges us to “recognize that the experience of [early] audiences was profoundly different from the classical spectator’s absorption into an empathetic narrative” (1997, 129). The astonishing view, its conspicuous mode of display, precludes an invisible spectator’s identification with narrative subjects. For example, throughout *Clouds Over Sidra*, instances of direct address greet the spectator and reproduce the difference between subject and viewer. On several occasions, children at Za’atari point and stare at the viewer, sometimes approaching us (Fig. 4). In narrative cinema, direct address shatters the illusion of identification, pronouncing a distance between spectator and screen, self and other. However, this encounter is one of the central dramas of the actuality film. The novelty of the actuality was not simply its addition of time and motion to the photograph, but also the ways that these qualities transformed the look into a process. These films “allowed the drama of the look to develop a more dialogic relation to its filmed subjects” as it transpired across time (Gunning 2016, 61). The uncanny exchange of looks with the other was one of the defining characteristics—and attractions—of the actuality film. Of course, it was uncanny in part because it was not actually an exchange. In *Clouds Over Sidra*, despite their pointing and staring, the children cannot actually see us. Rather, they are fascinated by the strange sphere of cameras recording their image, so they investigate, reenacting early cinema’s emphasis on the apparatus itself. Here, the children’s astonishment draws our attention to the nature of the illusion, but like cinema’s early spectators, our delight in the illusion is not ruptured by an awareness of it. This encounter with the children can be charming, even moving. The spontaneity of their glances brings a sense of authenticity to the documentary image, while their cuteness is endearing, recalling the canonical works of Italian neorealism. But despite this humanist sentimentality, no exchange occurs here; the viewer’s look cannot be consciously reciprocated. We may be endeared to these children—and there can be ethical value to this endearment—but we are no closer to understanding how they feel. We are merely spectral voyeurs inhabiting the body of an alien camera.



Fig. 4 The drama of the look unfolds over time as children greet the camera in *Clouds Over Sidra*.

## The Documentary Encounter

These virtual views lack the formal sophistication of documentary film, resembling something closer to early nonfiction. With little shot variety and minimal editing, they lay bare the foundations of the documentary encounter. Their view aesthetic provides insight into the primordial desires and power relations that constitute cinematic looking. Documentary film's development of complex semiotic systems, discursive conventions, aesthetic traditions, and editing techniques are all supplementary to the actuality film's foundational act of display that meets the look. Gunning notes that even as film historians began to recuperate the neglected history of early cinema, the history of early nonfiction remained overlooked. Urging that the "motivation for this repression must be carefully examined," he contends that 'view' films must have made those who sought to legitimize documentary uneasy because they "reveal the ambiguous power relations of the look so nakedly" (2016, 61, 62). This provocation submits a history of cinematic nonfiction according to which documentary forms and discourses have been developed in an effort to disguise the asymmetrical power relations embedded in their constitutive act. Despite VR's technological sophistication, it returns us to the bare bones of the view aesthetic, the distilled schema of the documentary encounter.

My emphasis on the encounter at the heart of documentary resonates with film scholar Stella Bruzzi's definition of the documentary as a performative act "whose truth comes into being only at the moment of filming," at the dialectical "juncture between reality and filmmaker" (2006, 9, 10). While Bruzzi's definition implies a level terrain, this juncture has always been lopsided, tilted at the expense of the subject under scrutiny. Therefore, if, as Bruzzi convincingly argues, documentary is performative in the linguistic sense of an illocution that enacts what it describes, we can add that its asymmetry is also performative—that the documentary encounter performs the hierarchies it claims only to document. This is particularly true of media espousing a humanitarian mission such as *Clouds Over Sidra*, because such media are existentially indebted to the hierarchies that they simultaneously depict and perform.

When documentary form began to elaborate the view in the 1920s, it gave rise to a set of discourses about what the documentary is. For John Grierson, who coined the term 'documentary' and famously defined it as "the creative treatment of actuality," documentary was a pedagogical device, a tool of propaganda that could call attention to urgent social issues (2016a and 2016b). After nearly a century of documentary film, the mode has clearly remained committed to this goal. Documentary scholar Brian Winston observes that the Griersonian tradition's favorite subject—the victim—remains a subject of choice in contemporary documentary film and factual television (2016, 763-775). Promising to grant immediacy to distant suffering, VR practitioners have taken up this tradition with enthusiasm. While the mission of 'representing the victim' might seem noble on account of its humanist connotations, Winston is duly suspicious of the exploitative nature of such an encounter, noting that representations of victimhood seldom reduce "the number of victims left in the world as potential subjects" (768). What they do, though, is provide an alibi for looking. They refine the crude voyeurism solicited by the view through the more dignified lenses of educational inquiry and humanitarian care. By invoking these values, documentary discourse authorizes the radical asymmetry of looking at distant suffering.

In her critique of documentary humanitarianism, cultural theorist Pooja Rangan warns that 'emergency thinking' gives rise to a humanitarian mandate that replaces thought and analysis with action and immediacy (2017, 3). Documentaries operating within this mode respond to emergencies with what Rangan calls 'immediations.' This portmanteau of immediate mediation describes audiovisual tropes that deploy a rhetoric of immediacy to perform endangered human life as an unmediated reality. Virtual views such as *Clouds Over Sidra* are immediations of the first order. Motored by a humanitarian drive, they promise unmediated presence and immersion that must paradoxically be achieved through mediation, and they identify this sense of immediacy as the basis of their potential to change the world. While the immediations that Rangan examines are tropes found in certain documentary texts, the very medium of VR seems to be organized around its immediative properties—those so fetishized in its pursuit of total cinema. The medium itself seems to operate according to the logic of immediation insofar as it foregrounds immediacy to promote an illusion of non-mediation.

Media theorists J. David Bolter and Richard Grusin use similar language to Rangan's in theorizing new media's double logic of 'remediation' (2000). Remediation describes the paradox by which a desire for immediacy erases of all signs of mediation, while this remarkable achievement is celebrated through a hypermediacy that emphasizes the medium. This contradictory concept helps to explain how Chris Milk can at once praise VR's elimination of cinematic authorship and proclaim his desire to be the medium's first auteur. Remediation's seemingly irreconcilable logics are in fact codependent, much like how VR's apparent achievement of total cinema—its unmediated access to a complete representation of reality—is paradoxically signaled through an acute awareness of the medium—of mediation—itself. This is where the myth of total cinema and the myth of credulous spectators collide, as discourse around VR celebrates an immediacy that eradicates mediacy while ironically identifying the medium itself as the cause for this celebration. The teleological pursuit of cinema's destiny continues to reiterate the same cyclical myths, chasing a horizon beyond representation while perpetually reinstating the hierarchical looking relations that have constituted cinematic actuality from its origins.

The goals of immediated witnessing are concerning because the subjects of such representations, like the victims Winston discusses, are called upon to prove their own humanity which in the end only reinforces their status as other. Rangan explains that immediations mobilize humanity itself as a "form of documentary proof" (2017, 5). This obsession with humanity as a transcendent category is entirely at odds with the historical specificity at the core of documentary's claim to the real, and from which its political and ethical potential ensue. Milk's refrain of 'deeper empathy, deeper humanity, deeper compassion' summarizes this humanist ethic that erases the historical contexts that make it necessary for individuals to proclaim their humanity in the first place. By creating an effect of unmediated presence, virtual immediations strive to affirm their subjects' transcendent humanity in a manner that obliterates their subjectivities and their histories. This technique relinquishes the critical potentials of both documentary film and cinematic realism—their ability to provide historical context, to invite analysis and contemplation. Instead, these virtual views privilege action over analysis, fetishize empathy over understanding. Deploying a rhetoric of immediacy, they transform response into a supernatural phenomenon, an automated gesture that emanates directly from the medium. This fantasy renders the spectator incidental. It falls into the trap that Gunning identifies by suggesting a credulous spectator's inability to distinguish reality from its immediation—the spectator's total loss of agency before the image's transcendent power.

This is a consequence of VR's peddling of cinematic myths, and is in no way essential to the medium. With the spherical image's irreducible visual excess, and the perceptual realism through which it is apprehended, VR has a unique ability to keep the world's complexities intact, to supply context and to promote analysis. It could situate its subjects in history rather than demanding that they perform an ahistorical humanity. Its semiotic bond to the deictic viewer might be used to emphasize the causal relation between the privileged West and the subjugated Rest. Its representations of abjection could foreground the urgent need to overturn intolerable conditions without presuming to know what those conditions feel like. My hope is that as we continue to experiment with the possibilities offered by this emerging medium, we can stop fetishizing response and think instead about responsibility.

### **Acknowledgement**

This essay benefited from conversations with Michael Renov and audiences at the Film Studies Association of Canada's 19th Graduate Colloquium in Montréal and Visible Evidence XXIV in Buenos Aires.

## References

- Alfred P. Sloan Foundation. 2016. "Virtual Reality: Tomorrow's Future Today." *University of Southern California School of Cinematic Arts*, September 30, 2016. Accessed May 5, 2018. <https://cinema.usc.edu/events/event.cfm?id=16333>.
- Arora, Gabo, and Chris Milk. 2015. "How Virtual Reality Makes the World a Better Place." *World Economic Forum*, September 1, 2015. Accessed May 5, 2018. <https://www.weforum.org/agenda/2015/09/how-virtual-reality-makes-the-world-a-better-place/>.
- Barnouw, Erik. 1973. *Documentary: A History of the Non-Fiction Film*. Second Revised Edition. Oxford: Oxford University Press.
- Bazin, André. 2004a. *What is Cinema?* Volume 1. Translated and edited by Hugh Gray. Berkeley: University of California Press.
- . 2004b. *What is Cinema?* Volume 2. Translated and Edited by Hugh Gray. Berkeley: University of California Press.
- Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bruzzi, Stella. 2006. *New Documentary*. Second Edition. London: Routledge.
- Calhoun, Craig. 2010. "The Idea of an Emergency: Humanitarian Action and Global (Dis)Order." In *Contemporary States of Emergency: The Politics of Military and Humanitarian Interventions*, edited by Didier Fassin and Mariella Pandolfi, 29-58. New York: Zone Books.
- Doane, Mary Ann. 2002. *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge: Harvard University Press.
- . 2017. "Indexicality: Trace and Sign." *Differences* 18, no. 1: 1-6.
- Dredge, Stuart. 2015. "Virtual Reality Documentaries 'Take the Middle Man Out of Journalism'." *The Guardian*, January 29, 2015. Accessed May 5, 2018. <https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/29/virtual-reality-documentary-middle-man-journalism-chris-milk-film>.
- Fox, Emily Jane. 2015. "Director Chris Milk Wants To Be Virtual Reality's First Auteur." *Vanity Fair*, December 2015.
- Grierson, John. 2016a. "First Principles of Documentary." In *The Documentary Film Reader: History, Theory, Criticism*, edited by Jonathan Kahana, 217-225. London: Oxford University Press.
- . 2016b. "Flaherty's Poetic Moana (1926)." In *The Documentary Film Reader: History, Theory, Criticism*, edited by Jonathan Kahana, 86-87. London: Oxford University Press.
- Griffiths, Alison. 2008. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York: Columbia University Press.
- Gunning, Tom. 1997. "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator." In *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, edited by Linda Williams, 114-133. New Brunswick: Rutgers University Press.
- . 2006. "The Cinema of Attractions: Early Cinema, Its Spectator, and the Avant-Garde." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, edited by Wanda Strauven, 382-388. Amsterdam: University of Amsterdam Press.
- . 2016. "Before Documentary: Early Nonfiction Films and the 'View' Aesthetic." In *The Documentary Film Reader: History, Theory, Criticism*, edited by Jonathan Kahana, 52-63. Oxford: Oxford University Press.
- Harries, Dan. 2002. "Watching the Internet." In *The New Media Book*, edited by Dan Harries, 171-183. London: The British Film Institute.
- Lippit, Akira Mizuta. 1999. "Three Phantasies of Cinema - Reproduction, Mimesis, Annihilation." *Paragraph* 22, no. 3: 213-227.
- Malitsky, Joshua. 2012. "Science and Documentary: Unity, Indexicality, Reality." *Journal of Visual Culture* 11, no. 3: 237-257.
- McLuhan, Marshall. 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- Milk, Chris. 2015a. "How virtual reality can create the ultimate empathy machine." Lecture, *TED* 2015, March 2015. Accessed May 5, 2018. [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine)
- . 2015b. "United Nations: Clouds Over Sidra." *Here Be Dragons*. Accessed May 5, 2018. <http://dragons.org/creators/chris-milk/work/the-united-nations-clouds-over-sidra/>.
- Near East Foundation. 2016. "Citizen Philanthropy." *Near East Museum*. Accessed May 5, 2018. <http://neareast-museum.com/chapters/citizen-philanthropy>.
- Peirce, Charles Sanders. 1932. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Volume 2, edited by Charles Hartshorne and Paul Weiss. Cambridge: Harvard University Press.
- Ramirez, Fernando. 2016. "Nasa Aims to Use Virtual Reality, Says 'The Future is Here'." *Houston Chronicle*, Oct. 20,

2016. Accessed May 5, 2018. <http://www.chron.com/news/science-environment/article/NASA-aims-to-use-virtual-reality-for-space-9987409.php>.
- Rangan, Pooja. 2017. *Immediations: The Humanitarian Impulse in Documentary*. Durham: Duke University Press.
- Rosenbaum, Steve. 2015. "The Future Of Virtual Reality Video Has Arrived." *Forbes*, Nov. 2, 2015. Accessed May 5, 2018. <http://www.forbes.com/sites/stevenrosenbaum/2015/11/02/the-future-of-virtual-reality-video-has-arrived/#e2f711351051>.
- Scarry, Elaine. 2011. *Thinking in an Emergency*. New York: Norton.
- Schaller, Dominik J., and Jürgen Zimmerer. 2009. "Introduction." In *The Origins of Genocide: Raphael Lemon as a Historian of Mass Violence*, edited by D. Schiller and J. Zimmerer, 1-8. Abingdon: Routledge.
- Sherman, William R., and Alan B. Craig. 2003. *Understanding Virtual Reality: Interface, Applications, and Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Slavin, David Henry. 2001. *Colonial Cinema and Imperial France. 1919-1939: White Blind Spots, Male Fantasies, Settler Myths*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Torchin, Leshu. 2012. *Creating the Witness: Documenting Genocide on Film, Video, and the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- . 2006. "Ravished Armenia: Visual Media, Humanitarian Advocacy, and the Formation of Witnessing Publics." *American Anthropologist* 108, no. 1: 214-220.
- United Nations. "Virtual Reality at the UN: Get Involved with Something Special," Accessed May 5, 2018. [vr4dev.org](http://vr4dev.org).
- . 2015. "Virtual Reality and Vulnerable Communities: An Innovative Empathy Machine Promoting Citizens' Perspectives in 2015." *United Nations Development Programme*, October 5, 2015. <https://drive.google.com/file/d/0Bxu2GOkj6qbRUGhlZVotYXhWTWc/view>.
- Winston, Brian. 2016. "The Tradition of the Victim in Griersonian Documentary." *The Documentary Film Reader: History, Theory, Criticism*, edited by Jonathan Kahana, 763-775. Oxford: Oxford University Press.

## Endnotes

- 1 See, for example, Griffiths 2008.
- 2 For example, see Ramirez 2016; Rosenbaum 2015; Alfred P. Sloan Foundation 2016.

# *There's No Such Thing as Bad Publicity*

## Using Stunts to Sell a Genocide Film

**Kristi Kouchakji**

### Introduction

*Ravished Armenia* or *Auction of Souls* (1919, Oscar Apfel, USA) was made with the intention of creating widespread awareness of the genocide and raising funds for Near East Relief (currently operating as the Near East Foundation). The film is based on the memoirs of Aurora Mardiganian, a survivor of the Armenian genocide, which were originally serialized in major American newspapers before being released in book form, and then adapted to the screen. Shot on location on a Santa Monica beach (Slide 2014, 15), featuring Mardiganian herself and using Armenian refugees as extras in re-creating the events recounted in the book (“8,000 Armenians” 1919), the film features a main storyline about a white American teacher who is chased into the desert alongside her Armenian charges, witness to torture, murder, and general brutality along the way, with a heavy emphasis on sexual violence and human trafficking. The film was also released under the title *Auction of Souls*, ostensibly to avoid confusion with the book while also appealing to Christian righteousness and, at the same time, playing on Orientalist fantasies of slave markets and harems (Torchin 2015, 50). The marketing for the film went to great lengths to emphasize its basis in historical truth as well as its approval by political and military leaders, clergy, and others held up as arbiters of truth and good taste (“Little Theatres” 1919). At the same time, however, publicity materials also played up the rape and torture of Armenian women as well as Mardiganian’s involvement in the filmmaking and exhibition processes. While in release, local exhibitors’ publicity ploys became increasingly outlandish, relying on a combination of Orientalism, voyeurism, and moral righteousness to increase ticket sales. Furthermore, the film itself, according to both the film’s reviews and the script reprinted in Anthony Slide’s study of the film, positioned an American woman as the main character in a fictional narrative interwoven with Mardiganian’s memoirs, in an attempt to increase American audience identification with victims of Turkish aggression.

It should be noted that the film itself will not be analyzed in a close reading here, given that it was initially printed on nitrate stock and only a few fragments of the original remain. According to Slide, the film presently circulating online under the title *Ravished Armenia* consists of only those few fragments cut together with stock footage, newsreel footage, and other cinematic odds and ends to make a documentary of a genocide otherwise undocumented in moving images, and labeled as *Ravished Armenia* (Slide 2014, 29), despite the vast difference between this and the original film. Slide’s book by the same name includes a copy of the original film’s shooting script with the rescued and recycled scenes in bold for reader/viewer comparison. Leshu Torchin’s work on the film, however, refers to specific reel numbers, indicating either that a



complete copy may be in existence, or that her analysis is based on what Slide speculates is an assemblage of sorts. An analytical comparison of both works, while a fascinating research project, is beyond the scope of this project. As such, this article focuses primarily on what paratextual elements are readily available for empirical review.

Torchin has extensively reviewed how witnessing and testimony function as a call to action in relation to *Ravished Armenia*, drawing on the film's publicity material and live prologue in so doing (Torchin 2012, 21, 60). Here, I aim to delve further into the ways in which these materials extended *Ravished Armenia*'s storyworld to generate and leverage audience affect, and how this informs the Near East Foundation's current media practices. By taking as a case study a specific film from an era not normally associated with current understandings of transmedia storytelling, this article hopes to illuminate the ways in which connectivity and capital (social, cultural, and economic) operate within transmedia activism, while expanding our understanding of "transmedia" to include analog, and even silent-era, media, and opening up questions about how impact (and its measurement) inform the execution of such projects.

### Ravished Armenia: The book, the film, the sideshow

#### *The Film*

Despite its release several years before the conceptualisation of documentary as a film genre, with no observational or actuality footage to be recycled into the telling of Mardiganian's story, and replete with fictionalized elements, the film was nonetheless billed as an "authenticated photographic record of historical fact" by *The Washington Post* ("Plays" 1919, L4). It is worth noting here that while *Variety* did review *Ravished Armenia* as a film, grappling with the film's hybridity and calling its usefulness as activism into question (Sime 19, 59), major mainstream media publications took a different tack in their coverage of the film. *The New York Times* in particular treated early screenings of *Ravished Armenia* as social events ("Ravished" 1919, 4), including a list of society figures—former US President Taft among them—in attendance ("Written" 1919, 44), even when such items were included in the paper's entertainment section or at the end of film industry gossip columns. In the lead-up to the film's public release, *The Washington Post* published a major feature article on the genocide and Near East Relief's work (Owen 1919, SM2). This article positioned Near East Relief as the film's producer and creative force; Mrs. Harriman (chair of Near East Relief's National Motion Picture Committee), as its spokesperson and Aurora's saviour; and the Turks, Islam in general, and the Sheikh ul-Islam in particular as forces of evil to be countered by such acts of moral righteousness such as attending showings of *Ravished Armenia* and, in the process, making donations to Near East Relief. *The New York Times* followed this coverage with write-ups and smaller articles emphasizing the film's endorsement by Christian clergy and society figures alike ("Appeals" 1919, 24), thereby underscoring the moral imperative laid out in the earlier *Washington Post* article. *The Washington Post's* subsequent (and more limited) coverage took a similar turn, primarily emphasizing the humanitarian intentions behind the film's production, in one small write-up calling on viewers to identify directly with the Armenians portrayed on-screen ("At the Local" 1919, 5), and in another, focusing mainly on Mardiganian's presence at a screening as well as the gendered aspects of the torture presented in the film ("John Peter Toohey" 1919, A3).

This type of coverage served to create a framework in which the intervention of white, Christian Americans was positioned as a moral imperative for a white, Christian American audience. The film's portrayal of individual white, Christian Americans as saviours can thus be understood on one level as an appeal to the same audience through mimesis and identification. As Jane Gaines argues, films that move audiences to want to take action do so by making a connection between viewers and conditions they understand as being part of their world (Gaines 1999, 91), and that filmmakers "use images of bodies in struggle *because they want audiences to carry on that same struggle* (...). The whole rationale behind documenting political battles on film, as opposed to producing written records, is to make struggle visceral, to go beyond the abstractly intellectual to produce a bodily swelling" (emphasis hers) (91). Moreover, as Ella Shohat and Robert Stam write, the insertion of a Western character in narratives set in foreign lands serves to ensure identification with that character by Western viewers, replicating and reifying "the colonialist mechanism by which the orient,

rendered as devoid of any active historical or narrative role, becomes, as Edward Said suggests, the object of study and spectacle” (Shohat and Stam 2014, 148). Thus, by drawing on print media coverage—“the abstractly intellectual,” however sensationalised it may have been—that portrayed the Turks and Muslim people as specific enemies to what is considered right and good by a white, Christian American audience, and then, in adapting a written memoir—again, “the abstractly intellectual”—and in the process inserting white, Christian American characters (and particularly a woman in a helping profession) as the film’s heroes, the makers of *Ravished Armenia* leveraged this media coverage to presumably produce a mimetic reaction in which American viewers would be moved to support Near East Relief’s work.

While the overall lack of critical discussion about *Ravished Armenia* in mainstream publications is due in large part to reviewers preferring not to detract from the social good it was intended to produce (Slide 2014, 21), the coverage the film was given points to the spectacle created around the film being seen as more worthy of coverage as philanthropic social events than the actual film, particularly at screenings and events where Mardiganian herself was said to be present. Moreover, despite the lack of widespread critical engagement with the film itself, an advertisement produced by Near East Relief claims that “many noted experts in the production of the most spectacular and absorbing motion pictures” have said of *Ravished Armenia* that it “is the greatest motion picture achievement in theme, human interest, seriousness of purpose and thrilling development of dramatic conception ever attempted,” before concluding in large block letters that “Those who are privileged to see it will also help SAVE A LIFE” (Near East Foundation Archive n.d.) While this is not unusual for Near East Relief’s visual media of the era—among other examples, a poster from 1918 depicts a huddled child swathed in darkness, and boldly proclaims “GIVE OR WE PERISH” (n.d.)—the effect of this ad is to frame seeing the film as a direct act of solidarity with immediate impact, appealing to viewers’ sense of moral righteousness in order to generate donations (as well as box office receipts), while simultaneously tying the film and its advertisements back into Near East Relief’s visual media ecology.

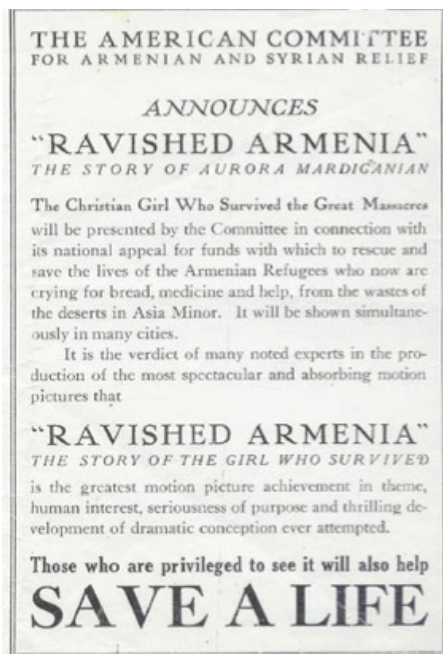


Fig. 1. “Save a Life” ad, image via Near East Foundation Digital Archive

Fig. 2. “Aurora Mardiganian, sole survivor of half a million Armenian girls,” Image via *Exhibitors Herald and Motography*, July 12, 1919: 8.

The reliance on moral imperative in the film's marketing, as well as the creation of spectacle around the film as a secondary marketing strategy, bears further examination in this context. While commercial print ads for the film claim that, despite the fictionalized aspects, this is Mardiganian's own history being portrayed, the ads also make much of the fact that the film's New York premiere was a private screening held at the Plaza with admission set at \$10 per head (roughly \$143 in 2018) (US Inflation Calculator 2018) as a fundraiser for Near East Relief, often referring to it with variations on "The picture originally shown at \$10 a seat" ("The Greatest Picture" 1919, 3548). This draws on mainstream media coverage of the film as a social event by using price as an indication of exclusivity and intrinsic value, making attendance at future screenings—regardless of ticket price—an aspirational act contributing to the development of social or cultural capital. Furthermore, by recalling earlier coverage of the film by using the reference to the Plaza fundraiser, this oft-repeated tagline also appealed to potential spectators' social consciences and sense of moral righteousness.

Print ads for *Ravished Armenia* alternate between two modes of address, clearly destined for two distinct audiences. The first positions Mardiganian as the only Christian woman to have survived the atrocities, and generally features longer blocks of text citing clergy, judges, and other moral authorities (i.e., white Christian male colonial authority figures) as having deemed the film to be morally worthy despite the outrages depicted ("Never a Film" 1919, 8). While larger, and therefore pricier, versions of these ads appear in trade publications, smaller versions of them with more concise texts appear in mainstream publications like the *Times* and the *Post*, usually a day or two after the film's being mentioned in entertainment listings or towards the end of the film's run at a given theatre. According to Torchin, these types of ads drew on a more general context of media portrayals of Armenian persecution being framed specifically as Christian persecution, thus leveraging religious affinity to draw audiences to screenings, while turning such news coverage into part of Near East Relief's media ecology over and above coverage focused on the film and its production or gala screenings (Torchin 2012, 44-52). The second type of advertisement, seen more often in trade publications, plays heavily on the more outrageous aspects of the atrocities depicted in the film, refers to the film as spectacular, and sometimes features line art of a nearly-nude woman in bondage ("The Greatest Picture" 1919, 3548). In Minneapolis, the latter was alleged to be too much for a local women's group, who protested the film being shown at all. Naturally, the press coverage of this protest drew even more attention to the film than print advertising would have done alone, and the local exhibitor was credited with having staged it as "one of the most successful works of exhibitor showmanship" ever seen in Minneapolis ("Protest Only" 1919, 318).

### *The Sideshow*

Creating social controversy over the film or positioning its viewing as essential to building or maintaining one's social capital were not the only tactics used to garner media attention, increase attendance at screenings of *Ravished Armenia*, and, by extension, increase donations to Near East Relief. The film's initial screening in New York was an invitation-only fundraiser, thereby setting the preconditions for these two strategies. The film was then put into general release and interested theatre owners were advised by every industry publication to engage in publicity stunts of all kinds to increase attendance, in addition to partnerships with local Near East Relief chapters, who in turn undertook publicity work through philanthropic outreach campaigns (Torchin 2012, 56). Exhibitors' tactics went far beyond staging protests outside their theatres, with media coverage describing a live prelude featuring elaborate stage sets, live camels, Mardiganian herself ("Film Star" 1921, 82), and, in a case of extreme Orientalism, belly dancers ("Sets Pace" 1920, 603).

Furthermore, every screening of the film, regardless of other publicity stunts, included a scripted, live prologue performed by local actors between the film's opening titles and the first scene of the film itself. The script for the prologue, also reprinted in Slide's work, includes costume and lighting notes as well as stage directions, ensuring consistent reproduction at every performance and in every venue, in an attempt to ensure a consistent reading of the film by every audience, and a consistent affective—and financially lucrative—response. This prologue, which called directly on audience members to donate to Near

East Relief, features an embodied, implicitly masculine America as the Christian saviour of an embodied, explicitly feminine, literally ravished Armenia, along with a hefty dose of Islamophobia (Slide 2014, 273). As Benedetta Guerzoni points out in her study of the film, such gendered imagery in both the prologue and print advertising for the film draws on a longer tradition of representations of Armenia embodied in devout Christian women, and further to that, of Armenian women as victims, and particularly victims of sexual violence (Guerzoni 2016, 55). Guerzoni also points out that to US audiences in particular, “representation(s) of violence against women (were) often a manifestation of the fears of white society” (52). Shohat and Stam address this kind of colonial rescue fantasy in their writings as well, stating that metaphorical fantasies of colonial rescue of feminized territories “[give] prominence to more literal narratives of rescue, specifically of Western and non-Western women—from polygamous Arabs, libidinous Blacks, and macho Latinos” (Shohat and Stam 2014, 156). As such, the gendered aspects of the spectacle and visual material surrounding the film, in conjunction with the insertion of a white woman into the film’s narrative, can be said to call upon two different audiences, with the same end result (donations to Near East Relief via box office receipts): The first, those whose moral or religious outrage (or racial fears) are provoked by such imagery, epitomized by clerical endorsements and screenings reserved for women only; and the second, those who find such imagery titillating, in an extreme example of what Torchin might call “inappropriate affect,” (Torchin 2012, 11) epitomized by the use of live belly dancers as pre-show entertainment (or alternatively, those who respond strongly to what Shohat and Stam call “the rape and rescue trope, by which virginal White women, and at times dark women, are rescued from dark men”) (156).

These audiences are both also called on via allusions to white slavery present in the film’s ads, in the title *Auction of Souls*, and, ultimately, in the film’s scenario. This draws on a history of white slavery films released in the years immediately preceding *Ravished Armenia*, which, according to Shelley Stamp, were a contested site of female spectatorship and desire. The film’s marketing towards women, and especially the inclusion of women-only screenings hosted by Mardiganian or a stand-in, represent an attempt to make the film, despite the sexualized and gendered violence it portrays and its inclusion of a slave market scene, morally “safe” for women to view and openly discuss under the guise of education. In that sense, there is also the possibility that the film and its exhibitionary context functioned as a smokescreen for colonial/Orientalist female desire; although, recalling Guerzoni’s words about representations of violence against women being a manifestation of white anxieties (Guerzoni 2016, 52), there is also an argument to be made that the film simultaneously functioned as a warning against exploring that desire beyond the cinema. Moreover, the presence of women and the film’s popularity among women may have also served as moral camouflage for the film—as Stamp writes:

Some commentators, mostly those promoting white slave pictures, actually welcomed women in the audience at screenings. They hoped that the appearance of female patrons might lessen the taint of tawdriness that adhered to the material; that women might lend the films an air of credibility, reframing their salacious narratives as ‘educational’ vehicles; and that the female gaze might bestow upon the films an instructional purpose and merit (Stamp 1996, 9).

In that sense, the presence of Mardiganian (or a stand-in) as well as any discussion sessions that followed screenings become all the more important in thinking of how the film simultaneously caters to a colonial, Orientalist gaze and warns women against exploring desire, all while dispelling, or at least temporarily alleviating, perceptions of movie theatres as themselves morally questionable places for women. This tension is also arguably reflected in the dual titles for the film, with one—*Ravished Armenia*—pointing more explicitly to sexual desire, and the other—*Auction of Souls*—pointing to the threat of a white slave market.

The recurrent themes and multiple uses of the same imagery within the ensemble of tactics to attract audiences and mobilize them to specific actions calls to mind Torchin’s argument that transmedia activism is based on multiplicity and reproducibility, as well as her argument that successful transmedia activism takes into account exhibition context and mobilizes audience affect in the moment (Torchin 2012, 17). By drawing on news coverage of the atrocities to advertise the film, inserting a white, American, Christian woman into the scenario as a main character and point of identification for an American viewer, and

by literally presenting those same viewers with both a woman embodying Armenia in the live prologue as well as, in major cities, Mardiganian herself (or a convincing look-alike), while hewing to a predetermined script about America's role as Christian saviour of souls while simultaneously drawing on the popularity of white slave films, the film's producers created an extended (if Orientalized) storyworld in which viewers who were so inclined could play out their fantasies of white saviourism via rape and rescue fantasies.



Fig. 3. Preshow belly dancer, image via *Motion Picture News*, January 10, 1920: 603

Fig. 4. A crowd in Dayton, image via *Exhibitors Herald*, January 31, 1920: 90

The role Mardiganian was asked to play in this bears further examination in its own right. While she was said to be present at many screenings, leading discussions about sexual violence at women-only sessions, court records would reveal that, in fact, there were seven different women posing as Mardiganian to fulfill contracts with exhibitors (and later research would reveal that this was also due partly to Mardiganian's exhaustion) (Slide 2014, 25). She was also heavily featured in the film's promotional and publicity materials. Along with the earlier serialization of her memoir, this brings to mind Marc Steinberg's discussion of the role of a character in transmedia storytelling. Steinberg writes that transmedia storytelling, by being fragmented across several platforms, "quite naturally [prompts] a divergence of narrative worlds" (Steinberg 2012, 188). Steinberg goes on to argue that these divergent worlds can be regulated by a character, which exists as "an entity that both permits a series to diverge (allowing transmedia development) and holds things together (allowing these divergent series to be read, despite their incongruities, as existing within a larger, yet unitary world)" (190). Steinberg further defines the role of character in this operation as:

a concrete thing and an abstract something that travels between things, holding converging and diverging series together. The character cannot be reduced to any one of its incarnations but must be defined both by its material incarnations and by the ways that it exceeds them (...) the character allows for the communication of media, object, and consumer series. It is an abstract technology of relation, a connector that is both actual or embodied and virtual or abstract (194).

In other words, Steinberg argues that character can be the common point of entry to a larger narrative from any one of a number of cultural fragments in circulation. I argue that this idea can be mapped onto *Ravished Armenia* by thinking of the two strands of advertising for the film (one more conservative, and the other which appeals more directly to the prurient), as well as Near East Relief's own public relations work, Mardiganian's in-person appearances and her serialized memoirs, and the live prologue as divergent narratives which all hinge around the idea of Aurora Mardiganian as *the* Armenian woman to be saved (or ravished, as the case may be) by white, Christian Americans. Moreover, that stand-ins for Mardiganian were eventually hired to ensure a more easily reproduced audience experience in multiple locations, sometimes simultaneously, point to the film's promoters thinking of Mardiganian more as the fictionalized version of herself she was asked to portray in the film, and that the figure of Armenia in the prologue arguably represents, than as the real, live, genocide survivor and refugee that she was.

Thus, the film's producers—including Near East Relief—engaged in a form of transmedia spectacle-making centered on Mardiganian as character, designed to generate and leverage audience affect from a variety of perspectives for both additional donations to Near East Relief and word-of-mouth publicity for future screenings and fundraising activities. Furthermore, exhibitors' additional spectacles accompanying screenings of the film heightened the emotional stakes by playing up more exotic perceptions of Turkey and Armenia, thereby underscoring the sense of peril at the hands of the foreign, racialized, and sexualized Other inherent in both the prologue and the film itself (as well as in the film's advertising campaign and the contemporaneous media coverage of both the film and the atrocities as a general news item, as previously discussed), presumably in an attempt to further predispose audiences to contribute to fundraising efforts.

A lack of firm box office numbers reported in trade publications at the time raises the question of whether exhibitors' claims of large attendance figures are themselves part of the media ecology around *Ravished Armenia*. While some exhibitors submitted photographs of crowds clamouring to be admitted to screenings ("Dayton Liked" 1920, 90), these are only representative of a large crowd outside a theatre, not of any actual admission figures, foreshadowing today's problem of relying on metrics as an indication of impact. Furthermore, many exhibitors' claims to have broken their own attendance records were printed in articles lauding the publicity stunts mounted around the film. Where the truth value of these statements and photos is strengthened is, instead, in very short exhibitor-submitted reports from small towns, printed under headings like "What the Picture Did For Me." While a few of these report solid box office business, usually as a result of a promotional or publicity campaign of some kind, others report slower sales and an unpopular reception, with comments such as "Picture excellent, but leaves too terrible an impression. Not a picture for children," (79) and "Drew a big house, but very few liked it" (75) The latter reports were mainly from exhibitors in smaller towns, likely with smaller budgets for generating their own publicity through costly sideshows, staged protests, and so on. That many of these also cite the film's dark nature as the reason for its unpopularity serves to reaffirm others' decisions to exploit the more prurient aspects of the film and create a spectacle around it, despite its sombre subject matter. One exhibitor went so far as to write in to a trade publication to advise other small exhibitors to advertise higher ticket prices for the film, as a way of evoking the prestige around the film's gala premiere in order to generate excitement and thus larger audiences without needing to engage in any further spectacle-making (69). Ultimately, in the absence of any clear box office figures, and in the absence of any serious criticism or mainstream press coverage of audience response to the film rather than publicity around it, available evidence suggests only that the public responded to the construction of a narrative world centered on the fictionalized version of Mardiganian as well as exploitative stunts designed to bring them into the theatre, and that word-of-mouth about the film in the absence of these stunts was likely to have been less than positive.

Despite this, however, Slide states that the film raised \$117 million (roughly \$1.7 billion in 2018) for Near East Relief (Slide 2014, 28), far more than the \$30 million goal indicated in the film's humanitarian-oriented advertising.<sup>1</sup> Further, Torchin writes that Near East Relief, inspired by *Ravished Armenia*'s success, continued to produce shorter films in collaboration with media outlets wanting access to field sites where the organization performed its relief work (Torchin 2012, 57). Now known as the Near East Foundation, the organization's outreach efforts are largely centered around online platforms, and include short, high-quality videos of individuals benefitting from the Foundation's economic development-based

programs, as well as bits of quantified data identified on their website as “Our Impact” (Near East Foundation 2016).<sup>2</sup> The case studies featured on the organizations’ website and other channels are all situated in locations that have been the object of news coverage in recent years, and all focus on issues that have also received a great deal of media attention: Israeli-Palestinian co-operation, climate change, women’s economic enfranchisement, etc.

### **Ravished Armenia: 2nd ed., revised and updated for the web**

Based on this, it would seem that the Foundation’s approach to visual media has simply evolved from their post-*Ravished Armenia* activity, embracing the current trend favouring data visualization in the process. However, the final paragraph of Slide’s acknowledgements includes an exhortation to the reader to donate to the Foundation, complete with donation information and the Foundation’s mailing address (Slide 2014, ix-x). In addition, the book includes a full reprint of both the original, serialized print version of *Ravished Armenia*, as well as the screenplay and the full text of Near East Relief’s Prologue, along with many production stills, advertisements, and related fundraising materials; the Foreword was written by prominent Armenian-Canadian filmmaker Atom Egoyan,<sup>3</sup> echoing Near East Relief’s use of celebrity endorsement through a series of short films featuring Jackie Coogan engaging in relief work on their behalf (Torchin 2012, 58); and the publication date of the second edition of Slide’s work coincides with a time when news coverage of the 100th anniversary of the Armenian genocide was beginning to ramp up. Taken together, this all supports an argument that Slide’s work is itself part of the Near East Foundation’s current media ecology around *Ravished Armenia*, adding the same kind of moral (and in this case academic) authority to the work as earlier endorsements from clergy, military leaders, ambassadors, and so on.<sup>4</sup> Moreover, tracing this history of Near East Relief’s media output shows that they have always operated, and continue to operate, in a neoliberal framework which capitalizes on connections to those in social and political power without necessarily calling on the latter to address systemic and structural oppressions, relying instead on the patina of respectability created by these connections to encourage individual donations in support of actions that ultimately uphold the status quo.

Curiously, however, all incarnations of the book, as well as any links to the extant version of *Ravished Armenia*, are absent from the NEF’s website, nor is there any mention of the film on the organization’s autobiographical timeline. This may be due to the racial undercurrents and over-sexualization of the violence in the film, or to the NER’s arguably abusive treatment of Mardiganian, who, after being asked to relive her trauma ad nauseam, was sent to a convent school, where she became suicidal and ran away, while Henry and Eleanor Gates (the film’s screenwriter and Mardiganian’s legal guardian, respectively) hired seven look-alikes to travel to screenings in Mardiganian’s place, and pocketed all monies owed to her (Slide 2014). Arguably, this serves as an example of what Elizabeth Coffman would call a negative impact within a documentary’s authorial team. In her essay “Spinning a Collaborative Web: Documentary Projects in the Digital Arena,” Coffman argues that impact in the social-issues documentary field applies not only to audiences but also to documentary subjects and makers as well, in the sense that they are impacted and affected by participation in the documentary’s making. While Coffman is making a case that transparency in production and “the transformative nature of what happens before, during, and after production” is part of how twenty-first century audiences evaluate a documentary, that so much of the publicity campaign around *Ravished Armenia* focused on the transformative nature of Near East Relief’s work shows that such apparent transparency has long been used as a means of generating and mobilizing affect (Coffman 2014, 113). Moreover, that Mardiganian herself featured so prominently in so much of the film’s promotion and publicity campaigns, and that the film, while arguably no longer ing her own experiences, was nonetheless based on them and promoted as such, positions her quite firmly as part of the film’s authorial team. In this sense, then, I argue that while the film predates the existence of “documentary” as a concept, that the after-effects of Mardiganian’s participation in the film were kept well-hidden, and that any quantified metric as to the film’s success as a fundraiser remains a mystery to this day (the figures cited by Slide being unsubstantiated), the idea that audiences would judge a film’s worthiness based in part on how its production was perceived to impact its makers and participants is not new—and, in fact, that the true nature of Mardiganian’s experience with the

film was kept hidden speaks to the potential of so-called transformative impact being carefully staged as part of a feel-good publicity campaign.

Regardless, that the film has been mostly lost, and the current version in circulation online is an assemblage of fragments of *Ravished Armenia* and various newsreel segments, compiled and restored by the Armenian Genocide Resource Center (Slide 2014, 29), is an equally likely explanation for its absence from the Near East Foundation website (if not a satisfactory explanation for its absence from the Foundation's historical timeline). *Ravished Armenia* does, however, show up in the Foundation's digital archive. Examples of print ads for the film are readily available using the simple keyword "armenia," and *Ravished Armenia* is briefly discussed as a successful fundraising campaign drawing on the visual iconography of Near East Relief's earlier campaigns in a short documentary about the latter, titled *Lest They Perish*, and posted to the Foundation's Vimeo and Facebook pages.

Equally curious is the seeming absence of contemporary celebrity spokespeople for the Near East Foundation. *Ravished Armenia*—the book, the film, and the sideshow—all made Aurora Mardigian a prominent figure, for better or for worse; much of Near East Relief's credibility as well as the film's publicity and advertising rested on its association with powerful public figures and socialites; and, following this project, Near East Relief collaborated with child star Jackie Coogan to organise a food drive. While there are still some well-known names involved with the Foundation—in addition to Egoan's contributions to Slide's work, Queen Noor of Jordan sits on the Foundation's President's Council, (Near East Foundation n.d.) and both Amal Clooney and her husband lead initiatives for two of the Foundation's partners (Aurora Prize n.d.)—their participation is kept surprisingly low-key given that both the marketing around *Ravished Armenia* and the Foundation's current online presence relies on connections to those in social and/or political power as a legitimating tactic, that the Foundation's primary outreach efforts remain in moving image and other visual media created as part of fundraising campaigns, and that fundraising based on these social/political connections and the affective mobilizations generated by the Foundation's media output remains their sole call to action. In particular, videos celebrating the Foundation's current projects feature the individuals who directly benefit from these projects, in a bid to encourage viewers to participate financially, and are the primary media immediately available on the Foundation's website. The Foundation's Facebook page, meanwhile, is mainly used as a platform for sharing photos of and links to things associated with their projects, as well as—in a move reminiscent of the inclusion of politicians' and other prominent figures' names in print ads and publicity for *Ravished Armenia*—keeping potential donors apprised of the Foundation's proximity to power by posting updates from White House events. While images of the Clooneys and other celebrities do appear in some of these photos, they are nearly never named in the Foundation's posts, only in the occasional headline of media coverage being shared (Foundation n.d.). Furthermore, while Kim Kardashian made headlines in September 2016 for taking out a full-page ad in *The New York Times* denouncing a Turkish group of Armenian genocide deniers (Maya Oppenheim 2016), and also a year prior for visiting Armenia on what was marked as the hundredth anniversary of the genocide and devoting several episodes of her TV show to this (Walker 2015), she is not mentioned once on any of the Foundation's online properties despite being arguably one of the three most famous Armenians in twenty-first century eurowestern pop culture. Ultimately, this points to a desire to emphasize an image of connectivity with public figures seen as being of a higher class (the widespread classist, misogynistic derision of Kim Kardashian in particular cannot be overlooked here) in order to continue the Foundation's legacy of being endorsed by those perceived as holding higher moral authority, as much as it points to a desire to emphasize the Foundation's work.

## Conclusion

The Near East Foundation's moving image media output comes full circle with the news of an upcoming documentary about the Foundation's history, to be narrated by Victor Garber, and whose sole creative force appears to be the Executive Producer, a private individual described as having a professional life in finance—in other words, the title of Executive Producer, the function of director, and overall control of the film have been given to a very generous donor (*They Shall Not Perish* n.d.). By comparison, a 2017 Hollywood



film titled *The Promise* (dir. Terry George) set in Constantinople in 1915 and also featuring a white American (this time male) as saviour, also lists a prominent Armenian-American non-professional with ties to another Armenian non-profit organization as a producer, alongside an Academy Award-winning director and a slew of other filmmaking professionals (*The Promise* n.d).<sup>5</sup> In the age of crowdfunding activist documentaries, it is not unusual to give producer credits to non-professionals, nor is it unusual for first-time filmmakers to turn to crowdfunding, particularly for activist filmmaking. However, taken with the Foundation's continual linking of itself with those who hold social and/or political power, in 1919 as much as today, it does raise the question of whether such films can be said to be activist works if their activism is implicit, if they serve specific and potentially oppressive agendas, if they are hidden behind a celebration of an organization's history or activities, and when that organization's calls to action remain limited to neoliberal appeals to individual donors rather than agitating for broader, systemic changes.

This question is intensified when looking at the projects represented on the Foundation's website, and thinking about how we measure (and define) impact, as well as about Andrea Smith's writings on the non-profit industrial complex. As Smith explains, many of the foundations currently underwriting this non-profit work, including cross-platform activist media projects, exist primarily to generate tax deductions and public goodwill for the corporations and/or billionaires they represent, many of which are ultimately responsible for the very conditions and structures of oppression that activist groups work in resistance to (Smith 2007, 1-18). With that in mind, it then becomes in the foundations' best interests to divert activist energies away from working to realize radical possibilities that threaten the status quo, and this is best accomplished by professionalizing social movements via the requirements of grant writing, impact assessments, and so on. In the case of *Ravished Armenia*, this is apparent when taking into account the bigger picture of genocide survivors being asked to re-enact their trauma for a colonial, Orientalist gaze, endorsed by people holding a fair amount of social and political power, in the name of raising funds from individual donors to support the work of, essentially, Christian missionaries operating within refugee camps established and operated by other non-profit agencies, as well as all the administrative and other bureaucratic work that that implies, all the while reinforcing a white supremacist, Islamophobic worldview—inarguably not contributing to the dismantling of structures of oppression in any way.

In this sense, that the Near East Foundation's main projects at the moment are focused on micro-economic development certainly looks nice on the surface, in that it allows for the production of videos and other media showing potential donors an actual human who has tangibly benefited from previous donations. In an era where rumours about how much money actually goes into programs or services offered by non-profit organisations abound, demonstrating this kind of direct impact on individuals is a savvy public relations move distracting from the larger problems inherent in neoliberal frameworks. (That the Near East Foundation actually receives more than three times as much from government funding as from private donors raises the question of how government funding agencies are measuring impact—a question best suited to a longer project.)

The projects described in the Foundation's videos tend towards solutions that see individuals in unstable regions supported in some kind of entrepreneurial project as a way of making their lives more tolerable under the present socio-political circumstances they are experiencing—in other words, the Foundation has (ironically) returned to relief work, albeit by a different name. Perhaps best exemplified by a project in which a Palestinian olive mill engineer is placed in economic partnership with an Israeli olive farmer (“An Olive Peace”), these projects, by offering their beneficiaries the promise of a marginally better life *right now*, effectively shift those beneficiaries' energies away from imagining and working towards more radical possible futures, while giving the Foundation permission to continue addressing only the effects of injustice rather than the injustice itself. In that sense, these projects serve as a microeconomic version of the dynamic Smith describes in unpacking how foundations ultimately serve to redirect activist energies into upholding capitalist-colonial status quos. Finally, by presenting these projects, which focus on individuals, as actually being a solution to the problem, the Foundation essentially sends a message that larger social or structural injustices are best solved through individual coping mechanisms rather than through any actual social or structural change, thus situating itself firmly in what Sherry Ortner describes as the “neoliberal landscape” (Ortner 2017, 531).

Thinking this through in context with *Ravished Armenia*, and the contemporaneous emergence of the US as a world superpower, I argue that the white saviourism displayed by the film and its paratext, compounded by American exceptionalism and the nature of Near East Relief's actual relief work, could only have produced a neoliberal project that both leveraged and reaffirmed individuals' senses of moral and racial superiority in viewing the film and/or contributing to Near East Relief. Taken with the Near East Foundation's use of visual and online media today, as well as its efforts to maintain ties to and participate in dominant power structures, raises the question of whether relying on neoliberal do-good impulses—in which individuals are positioned as the best and only solution to a structural problem—to reinforce a specific vision of morality and solicit donations in the process is necessarily the best way to engage with and mobilize audiences, regardless of political perspective. Asking this question in turn brings into question the role of the filmmaker, the ways impact can be defined and measured (or if it can at all), and how activism can be defined—all questions which continue to influence discourse within the eurowestern activist documentary community.

## References

- "8,000 Armenians in Selig Spectacle." 1919. *The Moving Picture World*, January 25, 1919: 473.
- "Appeals for Near East." 1919. *The New York Times*, February 21, 1919: 24.
- "At the Local Theatres." 1919. *The Washington Post*, July 7, 1919: 5.
- Aurora Prize. "100 Lives Launches the 'Amal Clooney Scholarship'." Accessed October 10, 2016. [auroraprize.com/en/aurora/detail/8897/100-lives-launches-amal-clooney-scholarship](http://auroraprize.com/en/aurora/detail/8897/100-lives-launches-amal-clooney-scholarship).
- Busch, Anita. 2016. "Kirk Kerkorian's Legacy: A Mainstream Feature About The Armenian Genocide," *Deadline Hollywood*, September 15, 2016. Accessed October 30, 2016. [independent.co.uk](http://independent.co.uk).
- Charity Navigator. Accessed October 10, 2016. <https://www.charitynavigator.org/index.cfm?bay=search.summary&orgid=5993>
- Coffman, Elizabeth. 2014. "Spinning a Collaborative Web: Documentary Projects in the Digital Arena." In *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices, and Discourses*, edited by Kate Nash, Craig Hight, and Catherine Summerhayes, 105-123. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- "Dayton Liked It." 1920. Photo, *Exhibitors Herald*, January 31, 1920: 90.
- "Film Star Only Got \$15 Per." 1921. *The Billboard* 33, no. 11, March 12, 1921: 82.
- Gaines, Jane. 1999. "Political Mimesis." In *Collecting Visible Evidence*, edited by Michael Renov. Minneapolis: University of Minnesota Press: 84-102.
- "The Greatest Picture Ever Shown/Here it is." 1919. Ads, *Motion Picture News*, May 31, 1919: 3584.
- Guerzoni, Benedetta. 2016. "A Christian Harem: Ravished Armenia and the Representation of the Armenian Woman in the International Press." In *Mass Media and the Genocide of the Armenians: One Hundred Years of Uncertain Representation*, edited by Joceline Chabot, Richard Godin, Stefanie Kappler, and Sylvia Kasparian: 51-84. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2016.
- Hooton, Christopher. 2016. "Christian Bale Armenian Genocide film gets 55,126 1-star ratings on IMDb off just three public screenings," *The Independent*, October 25, 2016. Accessed October 30, 2016. [independent.co.uk](http://independent.co.uk).
- "Inflation Calculator." 2018. US Inflation Calculator, February 23-24 2018. <http://www.usinflationcalculator.com/>
- "John Peter Toohey, Author." 1919. *The Washington Post*, June 22 1919: A3.
- Kamsler, Brigitte C., Kristen Leigh Southworth, and Amy Meverden. 2013. *Finding Aid for Near East Relief Committee Records, 1904-1950*. New York: Columbia University Library.
- "Little Theatres as Well as Big Ones Are Cashing in on 'Auction of Souls.'" 1919. Ad, *Motion Picture News*, July 5 1919: 267.
- Near East Foundation Archive. Visual matter. Accessed October 10, 2016. [neareastmuseum.com/archives](http://neareastmuseum.com/archives).
- Near East Foundation, "Board of Directors." Accessed October 10, 2016. [neareast.org/who-we-are/board-of-directors/](http://neareast.org/who-we-are/board-of-directors/)
- "Never a Film Like It!" 1919. Ad, *Exhibitors Herald and Motography*, July 12, 1919: 8.
- Openheim, Maya. 2016. "Kim Kardashian Condemns Wall Street Journal for Denying Armenian 'Genocide' in

- New York Times Advert." *The Independent*, September 20 2016. Accessed October 10, 2016. independent.co.uk.
- Ortner, Sherry. 2017. "Social Impact Without Social Justice: Film and Politics in the Neoliberal Landscape." *American Ethnologist* 44, no. 3: 528-39.
- Owens, Howard M. 1919. "The Man who Incited the Armenian Massacres." *The Washington Post*, January 26 1919: SM2.
- "Plays and Players at the Theatres This Week and Next." 1919. *The Washington Post*, July 6, 1919: L4.
- The Promise, "Cast & Crew." Accessed October 10, 2016. <http://thepromise.movie/about>.
- "Protest Only Stirs Up a City to Throng Auction of Souls." 1919. *Motion Picture News*, July 5, 1919: 318.
- "'Ravished Armenia' in Film." 1919. *The New York Times*, February 15, 1919: 4.
- "Sets Pace for California Exhibitors." 1920. *Motion Picture News*, January 10, 1920: 603.
- Shohat, Ella and Robert Stam. 2014. *Untinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*, 2nd ed. New York: Routledge.
- Sime. "Ravished Armenia." 1919. Review. *Variety*, February 28, 1919: 59.
- Slide, Anthony. 2014. *Ravished Armenia and the Story of Aurora Mardigianian*. Jackson: University of Mississippi Press.
- Smith, Andrea. 2007. "Introduction: The Revolution Will Not Be Funded." In *The Revolution Will Not Be Funded: Beyond the Non-Profit Industrial Complex*, edited by INCITE! Women of Color Against Violence, 1-18. Cambridge: South End Press.
- Stamp, Shelley. 1996. "Is Any Girl Safe? Female Spectators at the White Slave Films." *Screen* 37, no. 1 (Spring 1996): 1-15.
- Steinberg, Marc. 2012. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Character in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- They Shall Not Perish. "Cast." Accessed October 10, 2016. [theyshallnotperish.com/cast/](http://theyshallnotperish.com/cast/).
- They Shall Not Perish. "Crew." Accessed October 10, 2016. [theyshallnotperish.com/crew/](http://theyshallnotperish.com/crew/).
- Torchin, Leshu. 2012. *Creating the Witness: Documenting Genocide on Film, Video, and the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Walker, Tim. 2015. "Kim Kardashian in Armenia: Reality TV Star and Family's Trip to Yerevan Raises Eyebrows – And Global Awareness of Genocide." *The Independent*, April 14 2015. Accessed October 10, 2016. independent.co.uk.
- "What the Picture Did For Me." 1920. *Exhibitors Herald*, May 1 1920: 79.
- "What the Picture Did For Me." 1920. *Exhibitors Herald*, May 29 1920: 75.
- "What the Picture Did For Me." 1920. *Exhibitors Herald*, April 10 1920: 69.
- "What We Do." 2016. Near East Foundation, July 31, 2016. Accessed October 10, 2016. [www.neareast.org](http://www.neareast.org).
- "Written on the Screen: Armenian Atrocities." 1919. *The New York Times*, February 16, 1919: 44.

## Endnotes

- 1 It should be noted that Slide does not provide any source for this figure, and also miscalculates its worth in current dollars as being \$2.5 billion.
- 2 It is also worth noting that the Foundation's annual reports, all available online, repeat these case studies in static "print" form, accompanied by a heavy dose of the kinds of data visualization endemic in impact reports and favoured by funders.
- 3 While a comparison of representational politics between *Ravished Armenia* and Egoyan's 2002 film *Ararat* would make for an interesting study, it is beyond the scope of this project. Moreover, a great deal has already been written about the representational politics of Egoyan's film. As a starting point, please see: Adam Mueller, 2016, "Genocide and the Arts: Creativity, Morality and the Representation of Traumatic Experience," in *Mass Media and the Genocide of the Armenians: One Hundred Years of Uncertain Representation*, edited by Joceline Chabot et. al., 16-35, Basingstoke: Palgrave Macmillan; Elke Heckner, 2010, "Screening the Armenian Genocide: Atom Egoyan's *Ararat* between Erasure and Suture," *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies* 28, no. 4 (Summer 2010): 133-45; and Lisa Siraganian, 2007, "Telling a Horror Story, Conscientiously: Representing the Armenian Genocide from *Open House* to *Ararat*," in *Image and territory: Essays on Atom Egoyan*, edited by Monique Tschofen and Jennifer Burwell, 133-156, Waterloo: Wilfred Laurier University Press, 2007.

4 It is worth noting here that Turkish persecution of Armenians began in the mid-19th century, with massacres occurring from 1894-96, in 1909, and again in 1915 and 1916, with mass incarcerations continuing until the 1920s. It is the massacres of 1915 and 1916 that are referred to as “the Armenian genocide.”

5 It is worth noting that this film is also a fundraiser for various unnamed non-profits “fighting genocide and injustice around the world,” according to the social impact part of the film’s site. It is also worth noting that according to both *The Independent* and *Deadline*, Armenian genocide deniers launched a campaign that saw the film receive over 55,000 one-star reviews on IMDb, mostly from men located in Turkey, after only three public screenings at the Toronto International Film Festival. See Hooton 2016 and Busch 2016.

# Devenir Tom Cruise, de l'argentique au numérique

Sylvain Lavallée

Au cœur de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) se trouve ce plan surprenant : le personnage principal, joué par Tom Cruise, confronte une prédiction de son avenir, des images photographiques mouvantes le montrant tuer un homme. La caméra de Steven Spielberg se positionne alors derrière l'écran semi-transparent sur lequel défile cet enregistrement, pour surimposer ainsi l'image du Tom-Cruise-futur-meurtrier à celle du Tom-Cruise-présent-spectateur : comment comprendre l'angoisse étreignant visiblement Tom Cruise à ce moment ? Est-il horrifié parce qu'il ne se reconnaît pas dans cette image, ou au contraire parce qu'il ne se reconnaît que trop bien ?

Après avoir vu son reflet du futur, Tom Cruise fuit les autorités, qui veulent l'arrêter avant qu'il ne commette ce qu'il n'a pas encore commis : la situation est familière, elle rappelle (entre autres) le premier *Mission : Impossible* (Brian de Palma, 1996), où il courrait pour prouver qu'il n'est pas celui que l'on croit qu'il est (il était accusé à tort d'avoir tué ses collègues de travail). Entre les deux films, il ne semble y avoir qu'une différence de temps de verbe : « je n'ai pas tué », affirme Tom Cruise dans *Mission : Impossible* ; « je ne tuerai pas », insiste-t-il dans *Minority Report*. Et pourtant, nous pressentons quelque chose de nouveau dans l'angoisse qu'il éprouve dans *Minority Report*, de plus bouleversant.

Cette émotion pourrait-elle être liée à la nature de l'image que Tom Cruise perçoit, puisque cette image a ceci de particulier qu'elle a été fabriquée à son insu ? Cette intuition s'inspire largement des écrits de Stanley Cavell qui, dans *The World Viewed* (1979), stipule non seulement que la star est profondément liée à la nature de l'image cinématographique, mais aussi qu'il n'est possible de répondre aux questions d'ontologie qu'en s'intéressant à des cas particuliers : dans le cadre de cet article, il s'agira de se demander qu'est-ce que la présence singulière de Tom Cruise, dans les films *Mission : Impossible* et *Minority Report*, nous permet de révéler sur l'ontologie de l'image. Tom Cruise n'est donc pas considéré ici comme « *a structured polysemy* » (Dyer 1998, 3), un assemblage de signes à interpréter pour voir comment ils interagissent avec l'idéologie dominante, selon l'approche socio-sémiologique favorisée dans les *star studies*, ni comme une sorte de demi-dieu destiné à la consommation, comme chez Edgar Morin (1972), mais bien comme une « individualité » (1979, 33), selon les termes de Cavell. Un « *human something* » (Cavell 1979, 26). L'emphase est de l'auteur qui, en cherchant à se créer un devenir à travers les films où il apparaît, nous permet de penser le médium du cinéma qui assure son existence : comprendre l'angoisse de Tom Cruise, c'est se demander qu'est-ce que Tom Cruise nous montre de l'ontologie de l'image, et ce que seul lui peut nous montrer depuis la position particulière qu'il occupe dans ses films (c'est en ce sens que la réflexion qui suit lui appartient).

Plus spécifiquement, puisque cette angoisse semble liée à la nature de l'image que Tom Cruise perçoit dans *Minority Report*, et puisque la star chez Cavell est intimement liée à un dispositif cinématographique

(la salle obscure, l'écran géant, la foule anonyme, la pellicule) qui a été profondément bouleversé depuis 1971, la date de parution de *The World Viewed*, il nous semble que cette angoisse repose sur cette question : qu'advient-il de la star au temps du numérique ?

### La star : affirmer son existence avec Tom Cruise

Dans le premier plan de *Mission : Impossible*, un homme que nous supposons être un espion observe un moniteur de surveillance sur lequel nous voyons un général russe assez âgé. Quelques instants plus tard, ce général sort du cadre du moniteur et entre dans la pièce où se trouve l'espion, passant ainsi dans le cadre du cinéma. Aussitôt, le général porte les mains vers son cou et en un geste confiant (nous y décelons l'habitude) il tire vers le haut comme pour arracher son visage : c'était un masque, et sous celui-ci nous reconnaissons, maintenant dévoilés, les traits familiers de Tom Cruise.

Que nous montre cette courte séquence, cette mise en scène très calculée de l'entrée d'une star au cinéma ? D'abord, remarquons que le moniteur de surveillance de cette scène pourrait aussi bien être un écran de télévision, et l'espion qui le regarde un téléspectateur. Il a les yeux rivés sur l'écran, il commente l'action, encourage les « personnages » (en fait ses collègues de travail), adoptant ainsi cette attitude que nous connaissons bien du spectateur absorbé par le suspense de son programme préféré ; peut-être pourrions-nous penser qu'il regarde *Mission : Impossible*, la télésérie américaine diffusée entre 1966 et 1973 de laquelle le film s'inspire. Puis remarquons que ce téléviseur est contenu dans un cadre plus grand, celui du cinéma, et que tout au long de la scène, une inadéquation persiste entre l'image du moniteur et celle du cinéma. Comme l'action du film débute dans un moniteur, un téléviseur, avant d'en sortir et de se poursuivre au cinéma, dans le film que nous allons voir ensuite, nous pourrions dire que de Palma met ainsi en scène le passage du petit au grand écran, son acte d'adaptation. Et durant cette transition d'un écran à l'autre, nous ne pouvons manquer de noter ce qui se produit : l'acteur qui portait un masque à la télévision doit l'enlever dès qu'il entre dans le cadre du cinéma.

Or, le temps d'une note en fin de volume dans *The World Viewed*, Cavell présente la télésérie *Mission : Impossible* comme caractéristique du jeu de l'acteur à la télévision, ce qu'il définit comme « *the impersonation of personality* » (1979, 236) : les personnages de la télésérie se déguisent pour réaliser leurs missions, ils portent des masques, ce qui nous cacherait le fait qu'ils sont eux-mêmes « *disguised as humans* » (*ibid.*, 237). C'est-à-dire que les personnages sont déjà des déguisements, des déguisements revêtus par les acteurs, qui ainsi nient leur existence pour mieux donner naissance aux personnages qu'ils incarnent, comme les espions de *Mission : Impossible* changent de personnalité d'épisode en épisode selon les besoins de leur mission. Pour Cavell, si les personnages de la série peuvent si facilement changer de personnalité, interpréter quelqu'un d'autre, c'est parce que les acteurs ont eux-mêmes peu de personnalité, ou du moins ils la tiennent en retrait, dissimulée.

Tom Cruise, lui, porte un masque tant qu'il se trouve dans le cadre de la télévision, tant qu'il joue dans cet « épisode » de la télésérie *Mission : Impossible* qui se déroule dans le moniteur ; à ce moment, Tom Cruise déguise sa personnalité. Mais quand il entre au cinéma, dans le film *Mission : Impossible*, il doit enlever son masque : Tom Cruise se révèle comme Tom Cruise. Pour Cavell, justement, « *an individuality is the subject of film* » (*ibid.*, 72), l'acteur de cinéma « *is essentially not an actor at all: he is, the subject of study, and a study not his own* » (*ibid.*, 28. L'emphase est de l'auteur). Tom Cruise serait donc le sujet du *Mission : Impossible* de de Palma, ce que le scénario nous confirme en faisant de l'identité de Tom Cruise son enjeu central : Tom Cruise doit prouver qui il est, prouver qu'il n'est pas un traître, ce qu'il ne pourrait pas accomplir s'il était « déguisé en humain », s'il portait un masque pour dissimuler sa personnalité.

Mais quand Cavell mentionne cette étude de l'acteur de cinéma (ou plus exactement de l'interprète, ou du *performer*, le terme privilégié par Cavell), menée en quelque sorte par le cinéma lui-même, il ne pense qu'accessoirement au scénario : avant tout, cette étude est rendue possible par l'ontologie de l'image photographique. Qu'est-ce à dire ?

Avant de répondre, il faut spécifier que Cavell arrive au cinéma depuis la perspective d'un philosophe, et que ses « réflexions sur l'ontologie du film » (sous-titre de *The World Viewed*) participent à une démarche philosophique débordant le strict champ des études cinématographiques, qu'il ne cite d'ailleurs

que très peu. Quand Cavell aborde l'ontologie du cinéma, il ne s'intéresse pas à la matérialité des œuvres, ni au dispositif du médium, ou du moins s'il touche à ces aspects, c'est pour montrer en quoi ils sont liés à ce qu'il cherche d'abord à cerner : *l'expérience* du cinéma, celle de regarder des images photographiques mouvantes et sonores sur un écran géant. Cavell approche ainsi le cinéma (comme ailleurs le théâtre, la musique ou la philosophie) en s'inscrivant dans la continuité de la tradition de la philosophie du langage ordinaire, à laquelle il participe (autant qu'il critique) en s'inspirant notamment de J.L. Austin et du Ludwig Wittgenstein des *Recherches philosophiques* (1953).

Fidèle à cette philosophie, qui se penche sur notre langage pour comprendre notre rapport au monde, quand Cavell pose la question du lien de la photographie à la réalité, il le fait en se demandant pourquoi nous disons ce que nous disons, ou ce que nous signifions en disant ce que nous disons (*Must We Mean What We Say*, titre de son premier recueil d'essais) : « *A photograph does not present us with 'likeness' of things; it presents us, we want to say, with the things themselves* » (1976, 17). Tout est dans la formulation : Cavell ne dit pas, littéralement, qu'une photographie serait l'équivalent de la chose elle-même, mais que notre expérience d'une photographie nous porte à vouloir la décrire de cette façon, comme s'il nous manquait un mot pour désigner cette relation mystérieuse entre un objet et son image photographique. Tout au long de *The World Viewed*, il tente d'exemplifier cette relation en multipliant les analogies et les métaphores, en disant par exemple qu'au cinéma « *objects participate in the photographic presence of themselves ; they participate in the re-creation of themselves on film ; they are essential in the making of their appearances* » (*ibid.*, XVI). Ce serait dire que les objets sont inséparables de leur « vue » (*sights*, écrit Cavell), ou qu'un corps, un objet, propose à autrui une « vue » qui dépend de la présence de ce corps, de cet objet (*ibid.*, 20).

Ces remarques de Cavell, dans la première partie de *The World Viewed*, tentent de traduire une perplexité qui serait propre à l'expérience du cinéma, ce sentiment d'être en présence de quelque chose qui n'est pourtant pas présent. Or, les philosophes du langage ordinaire s'intéressent en priorité à ce genre de situation, dans lesquelles les individus « *despite the presence of all relevant facts [...] feel puzzled by what they confront* », comme l'explique Espen Hammer, un exégète de Cavell (2002, 11). Dans le cas du cinéma, nous pourrions dire que Cavell connaît les faits pertinents (il sait comment l'appareil photographique fonctionne, comment les films sont produits, distribués, projetés), et pourtant il a l'impression de ne pas comprendre quelque chose, un quelque chose que le mot « cinéma » ne suffit pas à expliquer : Cavell est perplexe parce que même s'il sait bien qu'il est en présence d'une image photographique, il a envie de dire qu'il est présent à la « chose elle-même ».

Cavell n'argumente donc pas que les photographies téléportent les objets et les personnes jusqu'à nous spectateurs, et il ne nie pas non plus que devant une photographie nous sommes présents à quelque chose de bien identifiable, à savoir une photographie, ce qu'il cherche à décrire étant précisément « *what it means to say that there is a photograph here* » (1979, 19). C'est souvent ce que ses critiques manquent de noter, par exemple Malcolm Turvey dans *Doubting Vision*, où il reproche à Cavell la circularité de son argument : pour en arriver à dire que la photographie nous met en présence de quelqu'un, « *Cavell would be appealing to the concept of being present to someone to explain photography, and then appealing to photography to explain his aberrant use of the concept of being present to someone* » (2008, 88). Mais comme nous l'avons vu, Cavell ne dit pas que la photographie nous met réellement en présence de la chose elle-même – c'est ce que nous avons *envie de dire*, même si nous savons bien que nous sommes en présence, tout simplement, d'une photographie.<sup>1</sup> Les paradoxes de Cavell, son usage volontairement aberrant de certains termes, tordent le langage pour y débusquer ce qui était déjà là en sourdine derrière notre usage quotidien des mots. Il veut dévoiler cette expérience désignée par le mot « cinéma », ou « photographie », une expérience qui tend à être voilée par ces mêmes mots du moment qu'on s'en satisfait, qu'on pense tout expliquer en disant « c'est du cinéma ». Et cette expérience ne pourrait être exprimée qu'à coups de paradoxes, qu'il convient de laisser en suspens sans chercher à s'en défaire : « *To speak of being present at something that is over is not to state a falsehood but, at best, to utter a paradox. At worst, it is an unilluminating or unnecessary paradox. Whether it is illuminating or necessary depends upon whether the experience it is intended to express is really expressed by it [...]* » (Cavell 1979, 211).

Le paradoxe auquel Cavell pense ici est illustré dans la première scène de *Mission : Impossible*, qui effectue implicitement un contraste entre l'image télévisuelle en direct et l'image cinématographique : le moniteur que nous voyons diffuse une image en direct, l'espion peut non seulement la contrôler, en maniant

à distance la caméra qui surveille la scène, il peut aussi à tout moment y intervenir en traversant le mur qui le sépare. Pour le spectateur de cinéma devant la même scène, par contre, il est impossible d'en faire autant, et cette incapacité est mécaniquement assurée par la nature du cinéma, par le fait qu'il s'agit d'une image qui représente un passé, quelque chose qui a déjà eu lieu : nous ne pouvons pas interrompre le tournage de la scène que nous sommes en train de regarder. Comme l'écrit Cavell : « *In viewing a movie my helplessness is mechanically assured: I am present not at something happening, which I must confirm, but at something that has happened, which I absorb (like a memory)* » (26).

L'image de cinéma nous renvoie ainsi à un « *world past* », ce que Cavell définit comme « *a world I know, and see, but to which I am nevertheless not present (through no fault of my subjectivity)* » (23). Mais présenter le cinéma comme un monde passé ne signifie pas que le spectateur pourrait, en théorie, remonter le temps pour rencontrer tels quels les événements représentés par un film, puisque de toute évidence ces événements ont été joués et souvent truqués pour satisfaire l'œil de la caméra ; pour Cavell, ce monde passé signifie surtout que le spectateur est absent du monde projeté (d'où son incapacité à y intervenir) et que l'image photographique renvoie (mais ne se réduit pas) à un réel passé. Au cinéma, il y aurait un mode spécifique d'absence au monde qui est projeté, « *the nature of our absence from the events on the screen is not the same as the nature of our absence from an historical event or from the events in a cartoon or in a novel or on the stage* » (212) ; et c'est ce mode d'absence qui serait si difficile à définir, cette manière d'être absent d'un monde qui nous est présent. Ou d'être absent à une star qui nous est présente, d'avoir « Tom Cruise lui-même » devant nous, de reconnaître sa présence alors que lui ne peut pas reconnaître la nôtre.

Car l'acteur, évidemment, n'échappe pas à ces paradoxes propres à l'image photographique. Le cinéma nous met en présence d'un Tom Cruise passé (c'est ce que nous avons envie de dire), d'où l'idée que l'acteur est un sujet d'étude pour la caméra : Tom Cruise n'est pas un espion qui se nommerait Ethan Hunt, pourtant il n'y a pas d'Ethan Hunt au cinéma sans Tom Cruise, notre compréhension d'« Ethan Hunt » est indissociable de la présence de Tom Cruise, des traits physiques et des gestes qu'il lui prête. Au cinéma, ce que nous voyons à l'écran, c'est le corps de l'acteur dans toute sa singularité, et cette singularité fait éclater les limites restreintes du rôle que l'acteur joue, aussi stéréotypé soit-il en apparence. Mais le cinéma ne se contente pas de reproduire mécaniquement une singularité préexistante : bien plutôt, le cinéma « *create individualities* » (33. L'emphase est de l'auteur.), ce qui implique que quelque chose change lorsqu'un acteur (ou en tout cas certains acteurs) est filmé et projeté, quelque chose de nouveau est créé, et c'est cette individualité, cette star, qui « *naturally takes precedence over the social role in which that individuality gets expressed* » (35) ; la star joue un rôle, mais elle s'approprie ce rôle pour le faire sien.

*Mission : Impossible* ne nous met donc pas en présence de Tom Cruise l'acteur réel, quotidien, celui qui était devant la caméra de de Palma, mais plutôt en présence de Tom Cruise la star. Il y aurait là un acte de création rendu possible par l'interprétation d'un rôle donné, ici celui d'Ethan Hunt : Tom Cruise l'acteur devient Tom Cruise la star en jouant Ethan Hunt devant une caméra de cinéma et en étant ensuite projeté sur un écran. Comme l'écrit Cavell : « *an exemplary screen performance is one in which, at a time, a star is born* » (*ibid.*, 28), c'est-à-dire que si nous nous accordons pour affirmer qu'il s'agit bien d'une « interprétation exemplaire », devant *Mission : Impossible* nous sommes en présence ni de l'acteur Tom Cruise, ni du personnage Ethan Hunt, mais bien devant cette drôle de chose qu'est une star, une star qui se nomme, aussi, Tom Cruise.

Alors même si la star et le personnage se ressemblent à s'y méprendre (si nous avons à décrire Ethan Hunt, forcément il faudrait décrire Tom Cruise), il n'y a pas entre les deux une simple adéquation : la star, après tout, joue un rôle, elle interprète un personnage qui ne la définit pas entièrement. En ce sens, Tom Cruise est différent de lui-même de film en film puisqu'il joue divers rôles, mais il demeure toujours reconnaissable, à la fois « lui-même » et autre ; Tom Cruise ne doit pas prouver qui il est déjà, il doit plutôt *devenir* qui il est, celui qu'il pressent qu'il est, celui qu'il *peut* être (par exemple Ethan Hunt). Si le cinéma permet « d'étudier » l'acteur, comme écrit Cavell, nous pourrions dire que la star utilise cette propriété du cinéma pour s'explorer elle-même à travers ses rôles : Ethan Hunt serait un Tom Cruise possible, comme John Anderton, Bill Cage, Maverick, David Aames, etc., sont d'autres Tom Cruise possibles, la star Tom Cruise se créant à travers une multiplicité de Tom Cruise possibles.

C'est pourquoi, chez Cavell, les stars réalisent « *the myth of singularity* » (35), ce qui est plus important que « *their distinction by beauty* » (*ibid.*). Les stars nous émeuvent et nous inspirent par leur force de conviction,



par « leur affirmation de leur différence, leur liberté, leur existence comme êtres humains » (Cavell 2012, 194) écrit Cavell à propos des stars féminines des mélodrames hollywoodiens ; les stars seraient maîtres de leurs expériences, maîtres de leurs images. Et le cinéma tel que le décrit Cavell garantit à la star son autonomie en obligeant le spectateur à n'être rien d'autre qu'un spectateur : les stars peuvent affirmer leur liberté parce qu'elles s'emparent du cinéma pour mettre en scène leur devenir, et parce que nous sommes absents à elles même si elles nous sont présentes, c'est-à-dire que nous sommes envers elles de simples spectateurs, incapables de les entraver.<sup>2</sup>

Et quand Tom Cruise retire son masque au début de *Mission : Impossible*, c'est à cette idée qu'il nous renvoie : il affirme son existence (révèle son identité) en passant dans le cadre du cinéma, et souligne ainsi l'ontologie du cinéma qui rend ce geste possible, comme s'il se révélait en révélant le cinéma qui permet sa propre révélation. Les deux aspects sont inextricablement liés : en se démasquant, Tom Cruise dévoile le cinéma qui donne tout son sens à son geste, mais en même temps, c'est le cinéma qui permet à Tom Cruise de se dévoiler ainsi.<sup>3</sup>

### Visions synthétiques du futur : de l'information à portée de mains

Dans ce cas, quand nous parlons de l'angoisse de Tom Cruise découvrant sa propre image dans *Minority Report*, il faut comprendre que « Tom Cruise », ici, désigne la star et non l'acteur. Après tout, il ne paraît pas déraisonnable de suggérer que Cruise (l'acteur réel) ne fait pas face à une image d'une scène qu'il n'a pas encore tournée – mais comme Tom Cruise (la star) se nourrit de la situation narrative dans laquelle il se trouve, du personnage qu'il incarne, il faut considérer cette fiction pour comprendre son angoisse. Car est-ce un hasard si c'est précisément lui qui se trouve là à ce moment ? Si le Tom Cruise qui, en se démasquant, nous rendait sensible à l'ontologie de l'image photographique, se retrouve maintenant devant une nouvelle forme d'image qui le démasque contre son gré en lui révélant son futur probable, comme si son identité lui échappait subitement ? C'est-à-dire que l'analyse qui suit doit être comprise en ces termes : que voit Tom Cruise à ce moment ? Quelle *expérience* fait-il de sa propre image ?

Pour éclaircir, rappelons succinctement le récit de *Minority Report* : John Anderton, le personnage interprété par Tom Cruise, fait partie du PreCrime, une unité policière opérant à Washington en 2054, s'efforçant à arrêter les meurtriers avant qu'ils ne commettent effectivement leur crime. Le PreCrime travaille à partir de visions de l'avenir qui leurs sont fournies par les *precogs*, deux hommes et une femme mutants pouvant pressentir les meurtres futurs, branchés en tout temps à une interface permettant d'enregistrer leurs images mentales, celles-ci étant ensuite analysées et manipulées afin d'en soutirer toutes les informations nécessaires à prévenir le crime qu'elles représentent. Pour mener à bien ce travail d'analyste, de détective des images, Anderton doit croire aux prédictions des *precogs*, à leur infaillibilité, au déterminisme qu'elles impliquent, sans quoi il ne pourrait pas honnêtement poursuivre son travail. D'où son dilemme lorsque les *precogs* prédisent un meurtre qu'il aura commis prochainement : Anderton a le choix entre accepter la vérité de l'image et donc son identité de meurtrier potentiel, ou admettre qu'une image puisse mentir et ainsi s'innocenter de ce crime futur, ce qui implique que son travail n'a plus de sens, que sa foi envers l'image était mal placée.

Posé dans ces termes, n'est-il pas évident que le dilemme de John Anderton se rapporte à Tom Cruise, qui a besoin lui aussi, dans le cadre de son propre métier, de croire aux images, à ce qu'elles peuvent révéler de lui ? Dans ce cas, l'angoisse d'Anderton n'est-elle pas celle de Tom Cruise face à une image de lui qui ne semble pas lui appartenir ?

Considérons comment ces images prophétiques sont fabriquées : d'abord, elles proviennent directement de l'esprit des *precogs*, elles ont donc été formées en l'absence d'un dispositif photographique quelconque ; ensuite, l'image qui apparaît sur les écrans d'Anderton n'est pas une image unique, mais bien la synthèse des trois images provenant des trois esprits des *precogs*. De plus, *Minority Report* présente ces *precogs* comme un ordinateur vivant : ils fonctionnent en réseau (on parle de leur « *hive mind* »), ils semblent analyser le monde de manière statistique (on nous explique qu'ils décèlent des motifs dans le tissu social), on désigne l'opération d'extraction de leurs visions comme du « *download* », et le mystère entourant leurs prédictions leur confère un statut divin qui rappelle celui accordé à l'ordinateur à une certaine époque (voire encore

aujourd'hui), cette machine qui accomplit des miracles et dont le fonctionnement demeure aussi obscur, pour le commun des mortels, que le seraient les prédictions d'un mutant.

Tout cela nous donne envie de suggérer que ces visions ne sont pas des images photographiques du futur, mais bien des simulations qui prendraient la forme d'une image photographique – c'est-à-dire des images de synthèse. Elles seraient certes d'un photoréalisme parfait, mais n'est-ce pas précisément l'ambition du CGI tel qu'il est utilisé à Hollywood, ce que David Rodowick nomme le désir du « *photographic, only more so* » (2007, 125)? C'est-à-dire des images pouvant photographier ce que la photographie ne peut pas, les décors imaginaires, en CGI, d'un film de science-fiction par exemple, ou le futur, dans le cas des *precogs*. Pour Lev Manovich aussi, l'imagerie cinématographique (ou photographique) demeure aujourd'hui encore une présence culturelle très forte, mais « *rather than being a direct, 'natural' result of photo and film technology, these images are constructed on computers* » (2001, 180) : de même, les images produites par les *precogs* ressemblent à des images photographiques (d'ailleurs, elles ont bel et bien été captées par Spielberg sur pellicule), mais il ne s'agit plus du résultat « naturel » d'une technologie photographique. Dans la fiction, ce seraient plutôt des images construites par cet ordinateur que sont les *precogs*, une forme d'image de synthèse donc.

Nous pourrions penser à ce point que l'angoisse d'Anderton découle de cette rencontre avec une nouvelle forme d'image, mais en fait les visions des *precogs* font partie du quotidien d'Anderton et ne semblent pas le troubler outre-mesure : son sentiment surgit uniquement lorsqu'il se retrouve face à une vision de *son* avenir. Avant cet événement, le processus de fabrication des images importait peu pour Anderton, l'essentiel c'est qu'il croyait à leur véracité (sa foi aveugle aux images nous est révélée, puis questionnée, par un agent du Département de la Justice enquêtant sur le PreCrime). Or, dans *Remediation*, Jay David Bolter et Richard Grusin suggèrent que les images numériques, et les infinies possibilités de manipulation qui viennent avec, ont réussi à ébranler « *our culture's faith in the transparency of the photograph* » (1999, 110). Nous avons envie de dire que c'est cette crise de foi que *Minority Report* met en scène, nos propres doutes envers la nature des images contemporaines (la réalité a-t-elle été manipulée, retouchée ? tel détail a-t-il été rajouté, créé par ordinateur et inséré dans le cadre ? est-ce que telle image peut être considérée comme un document, fidèle à la réalité représentée ?), des doutes qui ne sont pas nés avec l'image numérique (les trucages sont aussi vieux que la photographie), mais qui se sont amplifiés depuis son avènement. Le trouble de Tom Cruise devant sa propre image, c'est aussi le nôtre ; comme Tom Cruise, qui doit maintenant considérer la possibilité que toutes les visions des *precogs* soient fausses, « *we are disturbed because we must now acknowledge that any photograph may be digitally altered* » (*ibid.* L'emphase est des auteurs).

Mais les auteurs rajoutent aussitôt cette nuance : « *Altered images become a problem only for those who regard photography as operating under the logic of transparency. If the viewer believes that a photograph offers immediate contact with reality, he can be disappointed by a digitally altered photograph* » (*ibid.*). C'est-à-dire que le fait que les images soient manipulées en post-production ne nous trouble généralement pas dans le cas d'un film de fiction, mais les mêmes manipulations peuvent devenir problématiques lorsqu'appliquées sur une photographie qui se voudrait documentaire – ou sur les visions des *precogs*. La perte de foi d'Anderton s'explique précisément par cette croyance aux *precogs*, en leurs visions qu'il croyait opérer sous cette « logique de la transparence ». Et comme nous l'avons vu avec Cavell, la star dépend elle aussi de cette transparence de la photographie, de son évidence révélatrice : alors que devient la star lorsque son image lui échappe, lorsqu'elle peut être altérée à son insu ?

Mais suivons encore un peu l'enquête d'Anderton pour préciser cette question : dans la fiction de *Minority Report*, les visions des *precogs* sont supposées avoir la même relation au futur que la photographie avec le passé. Elles documentent un monde futur, elles sont interprétées comme l'empreinte d'une réalité qui aura été (un *ça-aura-été* plutôt qu'un *ça-a-été*).<sup>4</sup> Autrement dit, la véracité de leurs prédictions dépend de la qualité indexicale de leurs images, *Minority Report* nous confirmant ainsi l'argument de Martin Lefebvre, comme quoi « les nouvelles images de la photographie et du cinéma, même quand elles profitent de la technologie informatique, ne sont pas *moins* indexicales qu'avant » (2008, 109. L'emphase est de l'auteur). Seulement, ces nouvelles images auraient une relation indexicale indirecte, comme pour la peinture, où l'existence de l'objet et de son signe « sont indirectement connectés à travers un autre signe (en l'occur-

rence le peintre) qui, lui, est en contact direct avec la peinture et en contact soit direct soit indirect avec l'objet » (114). L'image de synthèse peut de même être un signe pointant vers un objet tiré de la réalité, le Titanic ou le Colisée de Rome pour reprendre les exemples de Lefebvre, ou les futurs meurtriers et victimes dans le cas des images des *precogs*.

Tom Cruise apprendra ainsi que les visions des *precogs* ne sont pas « fausses », dans la mesure où les événements qu'elles représentent auront bien lieu (leur relation indexicale n'est pas remise en cause). Seulement, pour comprendre adéquatement la séquence de John Anderton tuant Leo Crow, il nous manque le contexte de ces images : elles sont trop fragmentaires, éparses, confuses. Quand nous voyons l'événement dans son entièreté, tel que mis en scène par Spielberg dans la fiction de *Minority Report*, dans une logique respectant l'intégrité de l'espace-temps, l'expérience vécue des personnages, nous découvrons qu'en réalité il s'agit d'un suicide, que Leo Crow appuie sur la gâchette du fusil qu'Anderton tient dans sa main. Du point de vue de Tom Cruise, de la star, la leçon est limpide : dans les mains d'un cinéaste en qui il a confiance, qui sait respecter ce qu'il met en jeu dans sa performance, Tom Cruise peut devenir qui il est. Mais une fois que ces images sortent du cadre de la fiction, de la salle de cinéma, et se retrouvent sur une interface de visionnement privé, comme celle qu'Anderton utilise pour scruter les visions des *precogs*, alors ces images peuvent être manipulées, décontextualisées.

L'angoisse de Tom Cruise ne concerne donc pas la matérialité de l'image, ou une quelconque perte de contact avec la réalité qui viendrait d'emblée avec l'image numérique – au contraire, si l'image numérique n'avait aucune relation indexicale à la réalité qu'elle représente, Tom Cruise pourrait se dire, tout simplement, « ce n'est pas moi ». S'il y a angoisse, c'est parce que cette relation indexicale est toujours intacte, parce que Tom Cruise se reconnaît malgré tout, et parce que de nouvelles possibilités émergent grâce à l'ontologie distincte de l'image numérique, de nouveaux usages qui se manifestent principalement en dehors de la salle de cinéma. Comme nous l'avons déjà noté, si nous cherchons quelque chose comme une « essence » du cinéma chez Cavell, elle ne se situerait pas à un niveau matériel, mais plutôt au niveau de notre *expérience* des images mouvantes, ou comme le remarque Niels Nissen, dans l'idée que ce « *medium gives expression to a specific historical condition of world viewing* » (2011, 318). Le cinéma nous met en présence d'un monde duquel nous sommes absents, et cette situation demeure plus ou moins la même en salle, peu importe si le film a été tourné et/ou projeté en pellicule ou en numérique. Mais « *the more the cinematic image becomes detached from its indexical carrier, the more this image becomes an objet, and presents itself as an object* » (*ibid.*, 321), ce qui, en retour, facilite la manipulation de cette image devenue objet et transforme la relation du spectateur à l'image : « *it creates new kind of viewers* » (*ibid.*).

Cette nouvelle condition de « *world viewing* » est rendue possible par l'ontologie de l'image numérique, parce que cette image n'est plus une image du tout, « *but information* », comme dit Rodowick (2007, 125) ; avec l'image numérique, « *digital acquisition quantifies the world as manipulable series of numbers* » (116). Et parce que l'image est devenue information, nous pouvons maintenant interagir au présent avec l'image comme avec tout autre fichier numérique, « *and through this process of interactivity, we seek less to view or monitor than to control or command* » (140). Devant un écran d'ordinateur, nous ne sommes plus devant la représentation d'un monde passé, sur lequel nous n'avons aucun contrôle puisqu'il a déjà eu lieu, mais devant une image présente, qui appelle l'interactivité par sa nature informatique : nous sommes devant une nouvelle condition de « voir le monde » (une relation au monde qui, en fait, n'est peut-être plus du domaine du voir). Ce qui change de manière substantielle, dans ce passage de la salle à l'écran privé, d'une ontologie à une autre, c'est donc le mode d'absence de Cavell : devant un écran d'ordinateur, si nous sommes encore absents au monde représenté, nous sommes toutefois présents à son image, sur laquelle nous avons le contrôle.

*Minority Report* effectue implicitement ce contraste entre deux expériences, entre celle du spectateur, assis dans une salle obscure, dominé par des images sur lesquelles il n'a aucun contrôle, et celle d'Anderton, qui ressemble plus à un usager, face à des images qu'il doit manipuler pour en soutirer des informations lui permettant, ensuite, d'intervenir sur la réalité.<sup>5</sup> La mise en scène insiste sur cette interactivité, par les gestes de Tom Cruise, sa chorégraphie, comme un chef d'orchestre contrôlant le défilement des images des *precogs* suspendues face à lui. D'ailleurs, ces scènes ne sont pas sans rappeler un moment de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) lorsqu'un policier, Deckard, manipule des images pour retrouver un

fugitif, Leon (nos deux détectives scannent les images et agrandissent des détails pour arrêter un criminel). Or, pour Vivian Sobchack, ces images de *Blade Runner* « *exist less as Leon's experience than as Deckard's information* » (2004, 154) ; avec l'image électronique, selon Sobchack, il y aurait une « *tendency to diffuse and/or disembody the lived body's material and moral gravity* » (158), à un point tel que cet espace électronique tout en surface « *cannot be inhabited by any body that is not also an electronic body* » (159). Dans *Minority Report*, les visions des *precogs* ne se présentent pas comme une expérience sensible, qui traduirait celle des victimes par exemple, mais bien comme de l'information pour Anderton : il n'éprouve visiblement aucune empathie envers l'expérience que ces visions expriment, la seule émotion qu'il dégage est celle d'une curiosité professionnelle.

Pour définir cette nouvelle condition de « *world viewing* », peut-être que nous pourrions parler, comme Alexander Galloway, d'être « informatiquement présent » au monde, ce qui impliquerait de « *erase the world, subjecting it to various forms of manipulation, preemption, modeling, and synthetic transformation* » (2012, 13). Devant sa propre image, Tom Cruise se sent effacé puisque son image a été prise en son absence, comme si on lui avait volé son « *sight* », sa « vue ». Il pense avoir été manipulé, modelé, son image a été transformée synthétiquement. Si le cinéma, et la star, vivaient sur la promesse de « *revealing something as it is* », l'écran d'ordinateur et ses images nous offrent plutôt la promesse de « *simulating a thing so effectively that "what it is" becomes less and less necessary to speak about, not because it is gone for good, but because we have perfected a language for it.* » (*ibid.*). Tom Cruise n'a pas disparu, mais s'il est maintenant possible de fabriquer son image à son insu, sa présence n'est plus nécessaire au cinéma ; nous avons maintenant un langage, celui de l'informatique, pouvant simuler son corps.

### L'angoisse de la star au temps du numérique

Alors que voit Tom Cruise de si angoissant ? Non seulement une image de lui meurtrier, mais une image de Tom Cruise qui aurait été captée en son absence, une simulation parfaite de Tom Cruise ; une image, de surcroît, qui n'est plus une image mais de l'information que l'on peut manipuler à volonté. La source de son angoisse, ce serait cela, en premier lieu : Tom Cruise découvre que son image devient autonome, qu'elle ne dépend plus de la présence de Cruise l'acteur. Bien sûr, nous n'en sommes pas encore tout à fait là, au point de pouvoir simuler à la perfection une image de Tom Cruise,<sup>6</sup> mais *Minority Report* rend évident le fait que l'image de Tom Cruise s'affranchit de Tom Cruise du moment qu'elle sort de la salle de cinéma et qu'elle tombe entre les mains des usagers. Et Tom Cruise est bien placé pour le comprendre puisque c'est lui qui manipule les images.

N'est-ce pas, d'ailleurs, ce que lui a rappelé son passage à *Oprah* en 2005, quand un internaute a capté quelques secondes de cette émission, ajouté des éclairs mauves sortant des mains de Tom Cruise, de la musique de *Star Wars*, puis partagé le tout sur YouTube ? Devant une telle vidéo (intitulée *Tom Cruise Kills Oprah*, une histoire de meurtre comme celle de Leo Crow<sup>7</sup>), nous pouvons imaginer que Tom Cruise éprouve une angoisse semblable à celle d'Anderton dans *Minority Report*, maintenant qu'il lui a été démontré que son image peut lui échapper. Alors ce que nous montre *Minority Report*, c'est peut-être justement que les spectateurs devenus usagers peuvent dorénavant donner une forme visible à *leur* image de Tom Cruise, à une image qui était autrefois condamnée à demeurer dans leurs esprits, comme si c'était nous, spectateurs, à l'instar des *precogs*, qui projetions une image aliénante de l'avenir sur Tom Cruise.

C'est aussi ce que suggère Stephen Mulhall dans son analyse du film, et il en trouve confirmation dans l'emplacement de la caméra durant cette scène, positionnée derrière l'écran semi-transparent qui fait face à Tom Cruise, comme si nous étions le projecteur de son image (2016, 123). Tom Cruise, pour devenir Tom Cruise, doit alors échapper à cette image que nous avons de lui, que nous avons formé à travers notre connaissance de ses rôles passés, et que nous projetons sur lui pour l'y enfermer, comme s'il n'y avait pas d'avenir en dehors de ce que nous connaissons déjà de lui. Comme l'écrit Louis Blanchot : « Tant qu'il sera en mesure de courir, on imagine que rien ne pourra lui arriver, sinon l'accomplissement sans cesse ajourné de son destin » (2016, 107) : son destin, dans ce cas, serait cette image que nous voulons lui imposer comme une fatalité, Tom Cruise courant, encore et toujours, pour nous prouver qu'il n'est pas celui que nous croyons qu'il est (d'ailleurs il n'aura pas tué Leo Crow).

Car si autrefois il a été ce personnage « *cocky and self-satisfied* [...], *essentially narcissistic* » que Mulhall décrit (2016, 123), et qui correspond bien à une certaine perception populaire de Tom Cruise, justifiée à propos d'un personnage comme Maverick dans *Top Gun* (Tony Scott, 1986), dans *Minority Report*, Tom Cruise nous signifie un désir de changer en malmenant son corps : il déforme temporairement son visage par une impulsion électrique afin de passer incognito (une sorte de masque donc) ; il se fait remplacer les yeux, les systèmes de sécurité fonctionnant par une identification de la rétine ; il se cache dans de l'eau glacée pour échapper à des outils de surveillance. Tous des moyens d'effacer sa présence, de disparaître, et de se punir pour la disparition de son fils, dont il se tient responsable parce qu'il a voulu l'impressionner à la piscine publique par une vaine prouesse (retenir son souffle le plus longtemps possible), parce qu'il a détourné son attention pendant un instant pour retourner son sourire à une femme admiratrice qui passait par là (un moment de pur narcissisme, comme le remarque Mulhall 2016, 124). Après cette série de punitions, Tom Cruise aboutit dans une sorte de purgatoire, une prison, de laquelle il ré-émerge pour la dernière séquence, réinventé une nouvelle fois en Tom Cruise, libéré de son passé que nous projetions sur lui comme un futur inéluctable.

Il semblerait donc que, malgré tout, Tom Cruise parvient encore à devenir Tom Cruise, mais une angoisse nouvelle accompagne ce processus de réinvention. En effet, tous ces supplices que Tom Cruise s'inflige servent, d'un point de vue narratif, une fonction semblable au masque de *Mission : Impossible* : Tom Cruise veut se dissimuler. Mais en 1996, il était simplement désemparé par la situation, et même s'il pouvait douter d'en sortir vivant, il entretenait peu d'incertitude sur qui il est, ou sur qui il peut être, alors il enlevait son masque avec confiance après avoir obtenu ce qu'il voulait ; ce masque servait surtout à être retiré pour nous surprendre en dévoilant Tom Cruise là où on ne l'attendait pas. Dans *Minority Report*, plus fondamentalement, c'est son identité qui lui échappe, et nous sommes surpris par son masochisme, par la douleur qu'il accepte de subir pour parvenir à disparaître (temporairement), comme s'il avait besoin de se convaincre que ce corps est bien le sien, ou pour nous rappeler qu'ultimement il en est le seul maître.

Et c'est là, sans doute, que se trouve cette réflexion de Tom Cruise sur l'ontologie du cinéma : car il serait permis de penser que ce sont plutôt les films eux-mêmes, ou leurs cinéastes, qui mettent en abyme leurs propres images et leur ontologie, mais il n'est pas négligeable que Tom Cruise profite de ces moments réflexifs pour enlever un masque et s'affirmer, et pour s'angoisser devant une image lui présentant une identité future qu'il ne reconnaît pas comme sienne. En liant son devenir à cette réflexion sur l'ontologie de l'image, non seulement il nous rend sensible à ces questions, mais de plus il les prolonge en les transformant en enjeux éthiques.

Il nous invite ainsi à prendre en considération les conséquences des possibilités offertes par le numérique : chez Cavell, dans ses écrits philosophiques, « *the presentness of other minds is not to be known, but acknowledged* » (1976, 234), c'est-à-dire, comme l'explique Hammer, que « *the other's demand for recognition, even if unheeded, puts us in a position of responsibility* » (2002, 64). Dans le cas du cinéma, il est important de spécifier que notre relation avec la star est asymétrique (elle ne peut pas reconnaître notre présence alors que nous pouvons reconnaître la sienne), mais puisqu'elle nous est présente, et puisqu'elle affirme son existence, elle nous place tout de même en position de responsabilité. Bien sûr, Tom Cruise ne peut jamais s'assurer que le spectateur va effectivement reconnaître ce que lui veut affirmer, mais notre incapacité à agir sur son image lui donne un avantage, comme si le cinéma, dans son mode de réception en salle, nous encourageait à reconnaître l'existence de l'Autre.

Mais l'image de Tom Cruise risque de devenir de l'information dès qu'elle sort de la salle de cinéma pour se retrouver sur une interface privée, et dans les mots de Rodowick, devant une telle image « *we seek less to view or monitor than to control or command* » (2007, 140). Nous ne sommes plus simplement des spectateurs de Tom Cruise, notre incapacité à agir sur lui n'est plus assurée mécaniquement, comme disait Cavell, alors il devient d'autant plus important de reconnaître notre responsabilité envers la star, envers l'existence qu'elle affirme.

« *Nothing is more human than the wish to deny one's humanity, or to assert it at the expense of others* » écrit Cavell (1999, 109), et c'est peut-être avec cette angoisse que doit désormais vivre la star, celle de ne pas être reconnu, celle de voir son existence bafouée par un Autre tyrannique, négligeant sa responsabilité éthique. Comme si nous avions retiré à la star son privilège d'être absente à l'Autre, ce qui pourrait expliquer pour-

quoi elle a été renversée de son piédestal : en sortant de la salle de cinéma elle devient aussi vulnérable que tout un chacun. Plus, sans doute, puisqu'après tout une star comme Tom Cruise n'existe que sur des images mouvantes, alors sa liberté ne fait pas le poids devant une simple manette de plastique : une légère pression du doigt suffit dorénavant à stopper son devenir dans son mouvement.

Mais les manettes demeurent inactives tant qu'il n'y a pas un usager derrière elles : ce que les concepts cavelliens de reconnaissance et de responsabilité devraient nous indiquer, c'est que la star ne s'inquiète pas du numérique en soi, mais de ses possibilités, et plus exactement encore de ce que nous ferons de ces possibilités ; l'angoisse de la star au temps du numérique concerne avant tout les spectateurs devenus usagers, et l'usage qu'ils feront de leur responsabilité. Pour apaiser cette angoisse, Tom Cruise a trouvé sa solution : courir, encore et encore, comme pour nous convaincre de ne pas l'arrêter dans son élan, ou pour nous montrer que lui n'est pas prêt à se laisser figer dans une image, à renoncer à son emprise sur son devenir, et qu'il va continuer, s'il le faut, de propulser le film de l'avant par son mouvement inlassable.

## Références

- Bazin, André. 2007. *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris : Éditions du cerf.
- Blade Runner*. 1982. Réalisation de Ridley Scott. USA. The Ladd Company.
- Blanchot, Louis. 2016. *Les vies de Tom Cruise*. Paris : Capricci.
- Bolter, Jay David, et Richard Grusin. 1999. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press.
- Carroll, Noel. 1988. *Philosophical Problems of Classical Film Theory*. Princeton : Princeton University Press.
- Cavell, Stanley. 2021. *La protestation des larmes : le mélodrame de la femme inconnue*. Paris : Capricci.
- . 1976. *Must We Mean What We Say?* Cambridge; New York : Cambridge University Press.
- . 1999. *The Claim of Reason*. New York : Oxford University Press.
- . 1979. *The World Viewed : Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Dyer, Richard. 1998. *Stars*. Londres: British Film Institute.
- Edge of Tomorrow*. 2014. Réalisation de Doug Liman. USA. Village Roadshow Pictures.
- Eyes Wide Shut*. 1999. Réalisation de Stanley Kubrick. USA. Pole Star.
- Galloway, Alexander. 2012. *The Interface Effect*. Cambridge : Polity Press.
- Hammer, Espen. 2002. *Stanley Cavell : Skepticism, Subjectivity, and the Ordinary*. Cambridge : Polity Press.
- Jurassic Park*. 1993. Réalisation de Steven Spielberg. USA. Amblin Entertainment.
- Keane, Marian. 1993. « Dyer Straits : Theoretical issues in studies of film acting ». *Post Script* 12, no. 2: 29-39.
- Keane, Marian et William Rothman. 2000. *Reading Cavell's The World Viewed. A Philosophical Perspective on Film*. Detroit : Wayne State University Press.
- Lefebvre, Martin. 2008. « Des images et des signes. À propos de la relation indexicale et de son interprétation ». *Recherches Sémiotiques* 28, no. 3: 109-124.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press.
- Minority Report*. 2002. Réalisation de Steven Spielberg. USA. Amblin Entertainment.
- Mission : Impossible*. 1996. Réalisation de Brian de Palma. USA. Cruise/Wagner Productions.
- Mission : Impossible – Ghost Protocol*. 2011. Réalisation de Brad Bird. USA. Bad Robot Productions.
- Morin, Edgar. 1972. *Les Stars*. Paris : Éditions du Seuil.
- Mulhall, Stephen. 2016. *On Film*. Londres: Routledge.
- Nissen, Niels. 2011. « Lives of Cinema : Against its Death. ». *Screen* 52, no 3: 307-326.
- Rodowick, David. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge : Harvard University Press.
- Sobchack, Vivian. 2004. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley : University of California Press.
- Top Gun*. 1986. Réalisation de Tony Scott, Simpson/Bruckheimer. USA. 1986.
- Turvey, Malcom. 2008. *Doubling Vision*. New York : Oxford University Press.
- Valkyrie*. 2008. Réalisation de Bryan Singer. USA. United Artists.
- Vanilla Sky*. 2001. Réalisation de Cameron Crowe. USA. Cruise/Wagner Productions.

## Notes

1 Il vaut la peine d'insister sur ce point, sur cette incise souvent négligée, le « we want to say », puisque c'est généralement là que l'on attaque Cavell, en en faisant une sorte d'illuminé qui ne serait pas capable de différencier une image de la réalité. Voir par exemple Noel Carroll (1988, 98-102), et la réponse de Marian Keane et William Rothman (2000, 60-1).

2 C'est sur ce point en particulier que Cavell se distingue des star studies, qui tendent à présenter la star comme le produit plus ou moins complexe d'une industrie. Comme le remarque Marian Keane dans son article « Dyer Straits », à propos des ouvrages de Richard Dyer et James Naremore, l'approche socio-sémiologique privilégiée tend à « deny or avoid the issues of selfhood raised by performances on film, and even more particularly, raised within stars' performance » (1993, 30). En n'étant qu'un produit, un assemblage de signes, la star n'aurait pas selon les stars studies cette liberté que lui accorde Cavell. Elle serait déterminée par le dispositif cinématographique, par l'industrie hollywoodienne, mais nous argumentons plutôt ici que la star se crée grâce à ce dispositif, dans une volonté de création qui tire profit de l'ontologie du cinéma.

3 Il n'est pas anodin non plus que Tom Cruise a l'habitude des masques (au-delà des *Mission : Impossible*, nous pensons à *Eyes Wide Shut* [Stanley Kubrick, 1999] et *Vanilla Sky* [Cameron Crowe, 2001]) comme des blessures au visage (*Minority Report*, *Valkyrie* [Bryan Singer, 2008], *Edge of Tomorrow* [Doug Liman, 2014]) : se masquer pour se démasquer est un des traits récurrents de sa filmographie, un geste caractéristique et en soi révélateur de Tom Cruise.

4 Ce qui correspond d'ailleurs à la manière que Manovich décrit l'image de synthèse : « if a traditional photograph always points to a past event, a synthetic photograph points to a future event » (2001, 203). Mais cet événement futur, ce n'est pas exactement celui qui est représenté dans l'image, il s'agit plutôt d'un temps à venir où l'image sera vraie, où John Anderton aura bel et bien tué par exemple, ce qui confirmera par rétrospection la véracité des images des precogs (d'où des images au futur antérieur plutôt qu'au futur).

5 Bien sûr, le spectateur contemporain n'a probablement pas vu *Minority Report* en salle, et peut-être que sa position ressemble plus à celle d'Anderton, devant un écran d'ordinateur, avec la possibilité de stopper l'image à tout moment. Disons que nous avons là deux extrêmes (le pur spectateur et l'utilisateur) et qu'en général, aujourd'hui, nous nous tenons quelque part entre ces deux pôles, ce qui dépend peut-être surtout de notre attitude envers le film (après tout, nous pouvons choisir de regarder sur notre écran d'ordinateur un film dans des conditions ressemblant à celles de la salle). Mais il reste que nous pouvons à tout moment passer de cette position de spectateur à celle d'utilisateur, et c'est les conséquences possibles d'une telle posture que le film nous invite à considérer.

6 Ou peut-être qu'il s'agit d'une réticence de la part des spectateurs, plus que d'une carence technologique : voulons-nous des images de synthèse simulant des acteurs réels, morts ou vivants? Par son angoisse, Tom Cruise répond pour nous. Accessed May 20, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=I4jo6KkFflc>

# **REVIEW SECTION**



## book review

Frey, Mattias. **Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture.** Rutgers University Press, 2016.

**Jordan Adler**

The programming of shocking, salacious, and sexually charged art films is now expected, even routine, on the international festival circuit. These feature presentations with aberrant sex, graphic violence, or sometimes a combination of both seize public attention and widespread press coverage. As Mattias Frey analyzes in his book *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today's Art Film Culture* (2016), these “taboo-breakers” may aim for revulsion or titillation, but the predictable deluge of journalistic attention these titles receive diminishes their bold attempts to challenge, horrify, or shock moviegoers. As he claims, these artful, agonizing features have “thrived, spread, and intensified into a steady stream and predictable pattern” (8).

Frey persuasively argues that the prominence of these scandal-baiting films, now habitual at European and North American festivals, undermines the value of their provocation. Films like *Irréversible* (Gaspar Noé, 2002), *Twenty-nine Palms* (Bruno Dumont, 2003), and the two-part *Nymphomaniac* (Lars Von Trier, 2014) are less known for their plots than the moral panic and divisive reactions they drew at prestigious film festivals. But that outrage is marred when mainstream publications capitalize on the controversy: *The Guardian* even invited Noé to pen a column that both defended and promoted the graphic violence in *I Stand Alone* (1998) before that film's release in the U.K.

In partial reaction to recent books about lascivious national cinemas, such as *The New Extremism in Cinema: From France to Europe* (Horeck and Kendall 2011), Frey expands the conversation beyond the controversial content in the films. He elaborates on discourses including studio business incentives, festival programming platforms, critical reception, filmmaker statements in the press, and DVD marketing. Referring to this book as “the first macrostudy of contemporary controversial art filmmaking” (12), Frey divides this analysis into two halves: the first outlines the ways these films are broadly shaped in the cultural sphere, from production to exhibition, while the second focuses on case studies that accentuate the processes from the first half.

Among the macro discourses Frey investigates include interviews and statements by renowned filmmakers. In Chapter 1, “Transgression and Distinction: Filmmaker Discourses,” Frey asks whether an art-house director undertaking an auteur profile can help a taboo-breaker reach a more highbrow status. As a filmmaker's reputation and renown can hold a thrall over film audiences, Frey looks at studio-sanctioned strategies that hold works by these celebrated, if controversial, auteurs at a remove from more base representations of grotesque violence and pornographic sex. Frey relies on Pierre Bourdieu's categories to determine how certain extreme films reach a level of artistic integ-

riety, while others fail to find traction at festivals and art-house cinemas. Meanwhile, he uses statements from beloved shock auteurs (like Michael Haneke and Catherine Breillat) that position their works as evocative of a more serious artistic legitimacy: the repulsive content in their films, these directors say, is for art rather than exploitation.

Frey examines the broader critical receptions of these films in Chapter 2, although he focuses most on two reductive evaluative reactions: the “aesthetic embrace” and the “cynicism criticism.” The former reinforces the films as artfully distinctive, as these critics regard the radical subject matter as indicative of a sociopolitical subtext or allegory. As Frey regards, the “aesthetic embrace,” in its reading of amoral subject matter as layered metaphor, reacts to the “cynicism criticism,” wherein critics shrink the gap between art and emptiness, blaming smart filmmakers for transgressing good taste. The former critics would appreciate the director’s statements examined in the previous chapter, while the latter would roll their eyes at the presumed artistic integrity the auteur proclaims.

Meanwhile, festival patrons receive a lot of attention in *Extreme Cinema* because, like the mainstream press, they serve as markers of the artistic legitimacy of these films. These cultural gatherings are one of the more significant ways that esoteric titles find and expand an audience. In the third chapter, “The Rhetoric and Role of Film Festivals,” Frey explores how these centers of cinephilia serve as launching pads for challenging material. Partially due to the tastes of programmers (or, the programmers interviewed by Frey), larger festivals work to cater to a wide spectrum of moviegoers. Their function is, as Frey attests, “to expose audiences to themes, types of representation, and tastes that they would not otherwise consume in other venues” (57). The author’s interviews with film festival programmers like Beth Barrett (Seattle), Michelle Carey (Melbourne), and Noah Cowan (San Francisco) add weight to his insights – even if the chapter ultimately places too much of an emphasis on prestigious festivals as crucial institutions for this type of artistic exchange. For one, these celebrations of cinema are often beyond the means, in regard to price and location, for many cinephiles to attend. Moreover, some festivals, including those situated in countries with a more tolerant bent toward taboo-breaking content or that specialize in courting cult movie fans, benefit more from scandal films than others.

The fifth chapter, “The Interpretations of Regulations,” focuses on film ratings boards, such as the British Board of Film Classification (BBFC) and the Motion Picture Association of America (MPAA), which have the potential to stigmatize acclaimed films by labeling them with a restrictive rating. The former ratings board, once an intensely conservative board that doubled-down on films with graphic sexual content, reformed to a more permissive body in the late 1990s with the help of a public consultation. At that time, citizens of the U.K. kept inquiring why they could be legally allowed to have sex at 16 but refused entry into an 18-rated film that contained graphic sexuality. The consultation led to the BBFC loosening their grip on harshly rating films with sequences of full-frontal nudity and gore, although sexual violence remained a spot of bother. On the other hand, the MPAA is still strict about nudity and sexuality, and keep its files about ratings decisions classified.

Frey’s comprehensive research into BBFC examiner reports, internal memos, and public statements provides insight into how a country adopts fairer censorship rules. The most interesting analysis in this chapter alleges that the BBFC often compares the content in foreign productions with British ones – and Frey argues that this is an unfair evaluation. An English-language taboo-breaker made with U.K. financing, Frey states, would have a harder time getting a lenient rating than a film with similar salacious content from France or Japan. To back up these claims, Frey relies on the assessments of board members. One member writes, in reference to Jean-Jacques Beineix’s *Betty Blue* (1986) residing amidst the “French” traditions of onscreen romance and desire, that the director has “the knack of making sex on screen seem natural and direct, not smutty or titillating (as in *9½ Weeks*)” (110).

In the last four chapters, Frey concentrates on micro-studies that help to situate more obscure extreme fare in mainstream contexts. For instance, in Chapter 6, “The Added Value of International Distribution,” he prioritizes the ways that the DVD cover art on Tartan Films’ Asia Extreme label orientalizes and stereotypes genre films emanating from East Asia, enticing curious film watchers “with Western stereotypes of perverse, immoral, violent, sexually open, or deviant Asians” (134). But the cultural scholar also argues, intelli-

gently, that orientalism is itself a “marketing strategy” (135). In the nuanced chapter that follows, “Sex, Violence, and Self-Exoticization,” Frey deconstructs some of the cruder marketing strategies from the previous chapter, explaining that ideas of exotic and/or extreme non-Western cultures has been a viable marketing strategy in art-house circles for decades – and that countries position their cultural narratives in that essentialized mode to vie for international success and acclaim. Using the wealth of bleak, despairing titles heralding from Austria as a model, he examines how modest economic and cultural incentives from that country’s film industry make it appealing for creators there to replicate the tone and aesthetic of a homegrown, globally-recognized auteur like Haneke, whose films are easily identifiable from their unsettling violence and macabre depictions of sex.

While the chapter that investigates Tartan’s Asia Extreme collection is useful, due to the company’s folding in 2008,<sup>1</sup> not to mention the widespread decrease in DVD sales over the past decade, Frey’s analysis is incomplete. One wishes Frey could have expanded on more contemporary exhibitors of violent fare, and whether they have continued capitalizing on these orientalist marketing schemes. Meanwhile, how does the iconography remain consistent during a time when it is more demanding to market niche films due to an increasingly saturated media landscape? To an extent, Frey deals with the difficulties that indie distributors must grapple, noting in the fourth chapter that these companies “are not typically known for their longevity” (70). And his evaluations of these smaller subsidiaries like Invincible Pictures, which released *A Serbian Film* (Srdjan Spasojevic, 2010) in both unrated and R-rated packages, and Artsploitation Films (another specialist in transgressive fare) show notable efforts to appeal to a niche demographic. But the end of the chapter, which references how video-on-demand platforms have shifted release patterns but services like Netflix choose not to license more challenging fare, feels like a prelude to a chapter on contemporary viewing practices of controversial films that never arrives.

Meanwhile, in his analysis of New York’s Film Forum cinema and its principles of programming, Frey too briefly scrutinizes how the widening of indie distributors, alongside a diversifying number of leisure activities, have “complicated arthouse programming” (85). This anxiety rings true for an

age where streaming and subscription video-on-demand services have partially replaced the art-house cinema as the exhibitor of noteworthy indie films. But the author’s focus on a popular urban space that gathers revenue for more esoteric titles – now, more than ever, an outlier along the spectrum of how people discover this extreme cinema – further emphasizes the limited scope of Frey’s exploration. A more capable investigation into new platforms for cinemagoing, which moves beyond the paradigm of repertory theatergoing and into more fluid, digital film spaces, is needed.

A paradox that arises throughout these discourse analyses is the relationship between the artistic legitimacy the filmmakers crave and the reductive nature of marketing campaigns that use blood and skin as a selling point. Despite the aims of auteurs, the publicity of their sex-filled dramas often thrives on reducing the darker themes into brief spurts of titillation. Frey compares the directors’ statements, which champion their artistic virtuosity, with the iconography frequently present in these films’ advertisements: a bare female body, the desirous use of the colour red, a critic pull-quote that foregrounds a claim that the film is provocative. As Frey examines, this mingling of highbrow and lowbrow content merely continues an art cinema trend from the last half-century. Ever since risqué titles like *I Am Curious (Yellow)* (Vilgot Sjöman, 1967) penetrated American art houses, the line between artistic pretension and pornography has remained fiercely debated. This subversion of advertising also means that celebrated auteurs have had to defend their art. This “concomitant need to compete for cultural legitimacy” (21) enables directors to make claims about their features to hold them in an artful distinction, distanced from pornography of the erotic and torture varieties. But, where these directors see art, marketers see an opportunity to build on these films’ reputations as taboo-breakers, creating a schism.

In *Extreme Cinema*’s final chapters, Frey hones in further on these varied aims among filmmakers and advertisers. Focusing on the extensive sexual content in titles such as *9 Songs* (Michael Winterbottom, 2004), *Blue is the Warmest Colour* (Abdellatif Kechiche, 2013), and *The Brown Bunny* (Vincent Gallo, 2003), he compares the way these artists create distinctions between their work and pornography. Some prioritize stylistic triumphs – a lack of non-diegetic music and more hyper-

active editing and camerawork, for instance – and a representation of sex that bemoans pleasure or eroticism of any kind. Filmmakers like Winterbottom and Breillat have commented on the absence of arousal within their films, aiming for a bleaker realism that “the wall-to-wall ecstasy of hard-core pornography” cannot compare (Williams 2008, 23). This growing consolidation between art cinema and hardcore cinema indicates that the lines can be blurred. When Frey examines the preponderance of these art film excerpts on mainstream porn sites, the categories of high and low art become increasingly unstable.

There has been a need for an analysis of these progressively daring and explicit films, especially with the more widespread proliferation of graphic imagery on the Internet, such as the wealth of available pornography to the circulated photographs of prisoner abuse at Abu Ghraib. What may have been considered startling or harrowing in the 1990s, when the newly-established NC-17 rating in the United States circumscribed the potential financial success of films like *Crash* (David Cronenberg, 1996) and *Henry & June* (Philip Kaufman, 1990), seems far tamer in the early twenty-first century. At the same time, a few sections within *Extreme Cinema* already seem dated. Frey’s fourth chapter briefly touches on the post-video era where on-demand business models have become a key part of the distribution of various extreme titles. However, when he mentions how independent companies have had difficulty with “the notoriously conservative Netflix” (91), this note is not just brief but also misleading. I’ve found multiple taboo-breakers from this book on Netflix (at least, the Canadian iteration), including *Blue is the Warmest Colour* and both volumes of *Nymphomaniac*. There are certainly gaps in analysis that could prompt Frey to update this book shortly, when more empirical data about the revenue coming from streaming and subscription video-on-demand services like Netflix may be publicly available.<sup>2</sup>

Nevertheless, there is something admirable in Frey’s efforts to critically examine the institutional patterns of films that, ultimately, make a mere dent at the box office and only occasionally adopt a cult following. After many pages devoted to the extensive marketing tactics for these challenging sells, he provides a table with the American and British box office grosses for “explicit sex art films” between 1998 and 2014 (190). Only two of

the 29 titles surpassed the \$5 million mark (in U.S. dollars) – even when combining the revenue from both countries. This miniscule financial success confronts a dark reality for this cinephilic niche; even if these titles pique curiosity, they only convince a small audience to see them. What good is creating and perpetuating controversy if only a few daring or intrigued filmgoers seek out the provocation? The reminder of these films’ lack of success is significant but also anticlimactic, minimizing the significance of the “macro-phenomena” that Frey studies.

## References

- Frey, Mattias. 2016. *Extreme Cinema: The Transgressive Rhetoric of Today’s Art Film Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Horeck, Tanya C., and Tina Kendall, eds. 2011. *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Williams, Linda. 2008. *Screening Sex*. Durham: Duke University Press.

## Endnotes

- 1 Additionally, many of their home video releases are currently out-of-print.
- 2 One expects that Frey has recognized these gaps. In 2018, he presented a paper at the Society for Cinema and Media Studies conference that examined forms of curation on platforms like Netflix and MUBI; Frey will likely elaborate on this subject in a future publication.

# Reassembling the Ruined Archive

## A Ludology of *Her Story* as Archival Practice

David Leblanc

*Her Story* (2015), independently developed by Sam Barlow, is a video game about cataloguing media<sup>1</sup>—which, admittedly, can seem like a hard sell to gamers, despite its many accolades. The game seats players at a police database computer as they are tasked with piecing back together the ambiguous circumstances of an unsolved murder case. Players sift through markedly 1990s-looking police interrogation footage scrambled by digital transfer; these videos document Hannah Smith's telling of the events leading up to her husband Simon's murder. *Her Story* is an interactive crime procedural game told through the technological

apparatus of a database in disarray. More importantly, it is a ludic experiment operating at the limits of play in archival practice and an attempt to explore the productive possibilities of technological disrepair. In this brief intervention, I consider Sam Barlow's interactive text within the theoretical frameworks of technological nostalgia and the sedimented temporalities of the archive in ruin. The experience of playing the game, as I hope to show, is ultimately one of media archeology—of trying to make sense of the analog deep time flattened by the problematic yet productive technological apparatus of digital encoding. That is to say,

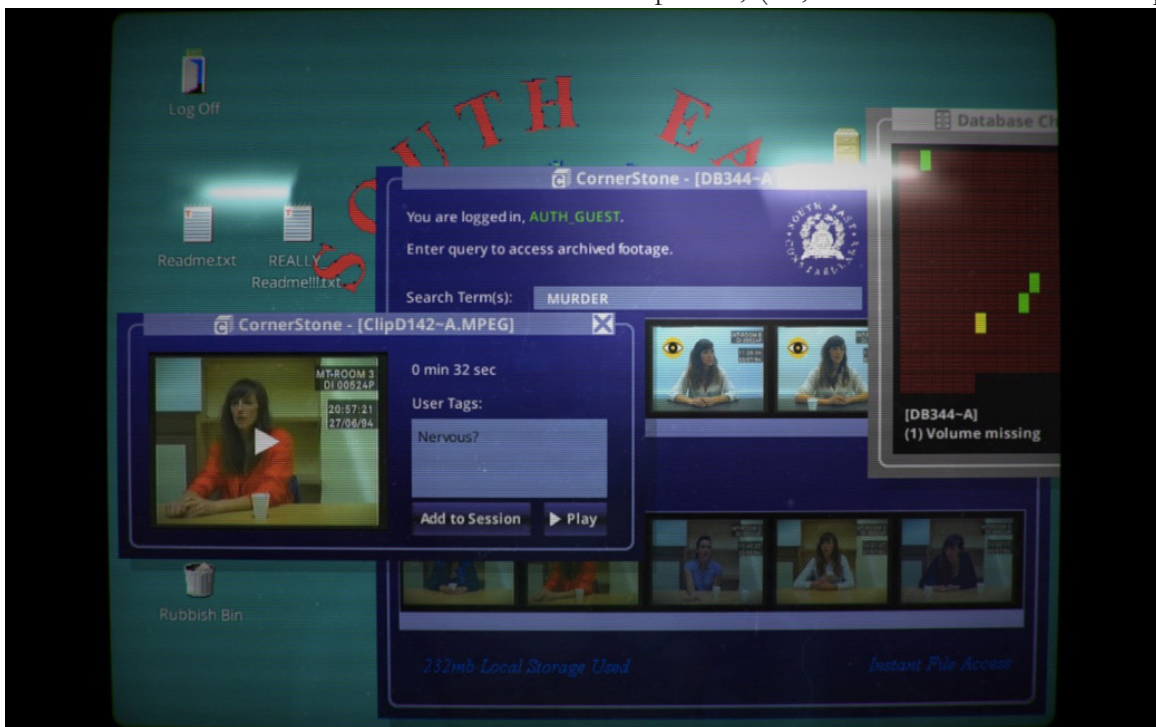


I take *Her Story* as an opportunity to rethink the possible theoretical approaches to games by placing the nascent field of games studies in conversation with longer traditions of media archeology, characteristic of the material and archival turn in the genealogy of film studies. *Her Story* may elicit the joys of narrative coherence as the reassemblage of an archive in disrepair. At the same time, the game complicates the very idea of what an archive can be, the kind of knowledge it provides, and the way it can be accessed.

In *Her Story*, players curate an archive—they scrub, label, tag, and organize media. However, much like the film archivist or media archeologist, memory itself is often at stake when digging through the folds of time. Like the game’s own complicated

mentions, “the L.O.G.I.C. database is one of the many continuing efforts to digitize our workflow and preserve evidence in a manner which will allow you to work more efficiently.” The case files under question, as mentioned earlier, are extensive interviews conducted with Hannah Smith, a person of interest in the disappearance and subsequent death of her husband.

Another readme file further informs players, “They transferred the videos off the original tapes in 1999 and then the Y2K thing hit and they got mothballed.” In this way, the archive is, figuratively speaking, in ruin. The clips are scrambled, unlabelled, and undated. By searching for specific terms in the inaccessible transcripts of Hannah’s responses, (i.e., a search for ‘murder’ will pull up



relationship to the archive’s ontological purpose, this intervention is itself about toying with the idea of the database as narrative form, which may, incidentally, lead us to an end with more questions than answers. Mediated through the emulated glow of a retro CRT desktop monitor, the game’s interface throws back to a bygone technological aesthetic, including a graphical user interface making an obvious gesture to the iconography and default teal tones of *Windows 95*, and the scan lines characteristic to cathode illumination drawing patterns. The game’s instructions are provided diegetically by a ‘readme’ file stored on the desktop, which

the most relevant videos where the word is spoken) players slowly make sense of her story: one of a murdered lover, an estranged twin, and a secret double life. It is the player’s job to make *sense* of the narrative that emerges from the ruined archive.

The actual story of the game is rather convoluted and open to interpretation. For the purposes of this text, I am less concerned with the narrative details, and more in the ways in which we interact with the archive and come to terms with what we do and do not know. Although games have their respective concerns of narratology and communicability, the way *Her Story* develops a growing sense of knowledge, of *what has happened*,

is precisely what is at stake in approaching the archive as an interactive form in and of itself. *Her Story* has a linear narrative embedded deep within the folds of its disrepair, but it is fragmented and individualized for each player based on the whims of their respective investigations. In effect, players determined to *know* can exercise their own media archeological skills by simply searching the game's directory files, where one can find each video segment conveniently ordered and labelled. The game's ludic motivation, or the very reason we play, is contingent on the virtual archive's manufactured technological disrepair and the continued efforts restoring its usability.

*Her Story* does not have a traditional ending to the game, not defined by the conclusion of a story, *per se*. Instead, the game supposes that players will stop when they are satisfied with what they know, or what they think they know. Its undetermined "non-ending" has reasonably confounded many. On the game's Steam message board, for example, a user asks, "I realize we are supposed to look through the clips and find out something... but what? And when we do find it out, what next?" To which another user responds, "It's up to you to decide when you're satisfied with the information you have found." Astutely, or profoundly even, the original inquirer finally asks, "How do I decide when I'm satisfied?" (Steam Community 2015). While facetious, this exchange articulates one of the more important concerns of media archeology, archival practices, and ultimately, ways of knowing. That is, when are we done building an archive? Can an archive ever be complete? When will or can we be satisfied with what we know? And moreover, how do we *know* what satisfaction *feels* like? Part of the satisfaction we might get from the game, or otherwise struggle to achieve, I wager, stems from the game's retro VHS aesthetic. *Her Story* garners this style by means of double remediation. In an interview, Sam Barlow explains how the video footage, stored on a laptop, runs through two VHS players, deteriorating the image before finally being ported to another laptop and included in the game (Mckeand 2015). The game's archive is in ruin, as is the image. In "Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation," Dominik Schrey explains, "the longing for what is assumed to be lost in the continuing process of digitization... accounts for contemporary media culture's widespread romanticizing and fetishizing of analogue

media" (Schrey 2014, 28). "Analogue nostalgia," he continues, "expresses a desire for indexicality and a retrospective fondness for the 'problems' of decay and generational loss that analog video posed" (Schrey 2014, 28). *Her Story* fetishizes the visual dimension of analogue media at the expense of its actual materiality while nonetheless evoking the seductive indexicality and instability of its material decay.

Categorizing *Her Story* as an archival game calls upon ways in which film scholars have previously tended to the material and aesthetic forms structuring the communicative efforts of visual texts. In her book, *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*, Catherine Russell discusses the aesthetic implications of structural cinema. The structural film, as Russell suggests, is defined by its formal intervention. Like Michael Snow's *Wavelength*, for example, *Her Story* not only draw our attention to the materiality of the distorted image, it also shifts our attention to the frame: the windows of the programs on the computer, the frame of the camera that films the interviews, and the frame of our *own* computer that these structural openings inhabit. "The fixed frame," Russell writes, "represents the intentionality of phenomenological consciousness, but it equally determines the limits of the visible and the knowable" (Russell 1999, 158). Similarly, the means of generating knowledge in *Her Story* emerges from the inner frame of the game: the database and the interpretations we make about our findings ultimately become the site of what is knowable.

Conversely, the structural film also operates on a temporal regime: one of duration, rather than of montage, in conveying the passing of time. The order of the clips in *Her Story* is scrambled and the archivist, or the player, generates their respective version of the narrative with its own twists and turns, dead ends and revelations, in re-assembling the pieces together. There, nonetheless, remains the sentiment that they do not quite fit—the futility of complete assemblage makes itself clear in the unlikelihood of achieving that perfect order by chance. The structure of the montage in the game is precisely one of disorder and of discontinuity. Structural film is a mode of observation, meditation. In the tradition of non-narrative cinema, *Her Story* embraces this discontinuity and places the player in the position of having to parse the gaps.

The more I meditate upon the game, trying

to make sense of this fragmented story, the more I find myself paying attention to the figurative materiality of that otherwise virtual experience. The flicker in the image, the grain of the damaged VHS tapes, the glare of the ambient lighting upon the reflective surface of the screen, or, perhaps most profoundly, the momentary enlightenment of a car's headlights as it corners around the virtual building. That last moment, the passing headlights shining a brighter glow than the fluorescent lights, is an uncanny one. Russell notes, "the metaphoric inscription of a window...(as frames within the frame)"—much like the technological interface in *Her Story*—"marks a divide between two spaces, situating the seeing subject in a material relation to the pro filmic" (Russell 1999, 159). While the reflection on the in-game screen may be subtle, a silhouette and the vague features of a woman are nonetheless visible—a woman who, incidentally, bears a striking resemblance to Hannah, the interviewee.

While I have omitted the narrative details so far, this resemblance bears a narrative significance: it is revealed that Hannah, who actually has a twin sister, Eve (although conspiracy theorists might allege that there is, in fact, only one Hannah with a split personality) actually carries to term and abandons a child otherwise thought to have been terminated. *Her Story's* endgame is to recognize, through piecing together the convoluted narrative, that *I*, the player-character, am that person, am that child.

However, I propose resisting the narrative determinism that the *ending* is what the game is truly after. Rather, in the vein of the structural film, I suggest that the epiphany *Her Story* wants players to have is not the one in which they blow the case wide open, so to speak. Instead, it is the one in which they recognize the materiality of this twice-mediated game experience, and come to terms with their own body positioned vis-à-vis the interface as something else other than merely a virtual appendage of the database. As Russell further suggests, "by rendering the window on the world a surface image, an image without depth, the observer...can always catch him- or herself watching" (Russell 1999, 161).

Along another theoretical basis, media archeology can give us the materials or the tools to understand how *Her Story* plays temporally. While media archeology often operates under the tem-

porality of deep time, *Her Story* plays on a temporal regime known as 'surface time' or, in other words, where time and history are collapsed or flattened in the database. Jussi Parikka mentions in his recent work, *What is Media Archeology*, that "media cultures are sedimented and layered, a fold of time and materiality where the past might be suddenly discovered anew" (Parikka 2012, 3). Conversely, *Her Story's* segmented and disorganized videos can *only* provide a surface reading of the archive—each video merely skims the surface of a possible vertical slice of narrative continuity that remains inaccessible by virtue of its disrepair.

The crux of the game itself is one of temporality. As aforementioned, the readme text in the game tells us that the video files, after being digitized from VHS tapes in 1999, got 'mothballed' by the Y2K thing. That 'thing' is the Y2K bug, a computational error in the COBOL coding language used in many databases and IT sectors. In essence, the year 2000 would appear in the two-digit year nomenclature as '00,' which computers would interpret as either 1900, setting humanity back one hundred years, or 19100, fast-forwarding time seventeen thousand years. In that instance, according to computational logic, the year would be *both*. The stretched-out and folded flattening of time in the year 2000 is, admittedly, a background conceit in the game. Nonetheless, this gestures towards the temporal regime of fragmentation and sedimentation that the game deploys.

*Her Story's* ruined archive—the fragmentation and indexical disarray of the otherwise 'ordered' database—becomes perhaps the most appropriate allegory for this temporal flattening. As Russell points out, "By means of juxtaposition, fragmentation, and interruption, the archival film brings past, present, and future into a new non-linear temporality" (Russell 1999, 264). "The salvage paradigm" inherent to found footage filmmaking and equally relevant to *Her Story's* conceit of failed technological cataloguing and visual artifacts of video decay actualizes this aesthetic of disrepair, "making each rescued image into an allegorical form of representation, a ruin" (Russell 1999, 264).

*Her Story* coaxes us into confronting a fragmented subjectivity, both our own as players and as archivists, as enacted with Hannah in the game itself. The medium specificity of *Her Story* as an experimental narrative game—an archive or database perpetu-



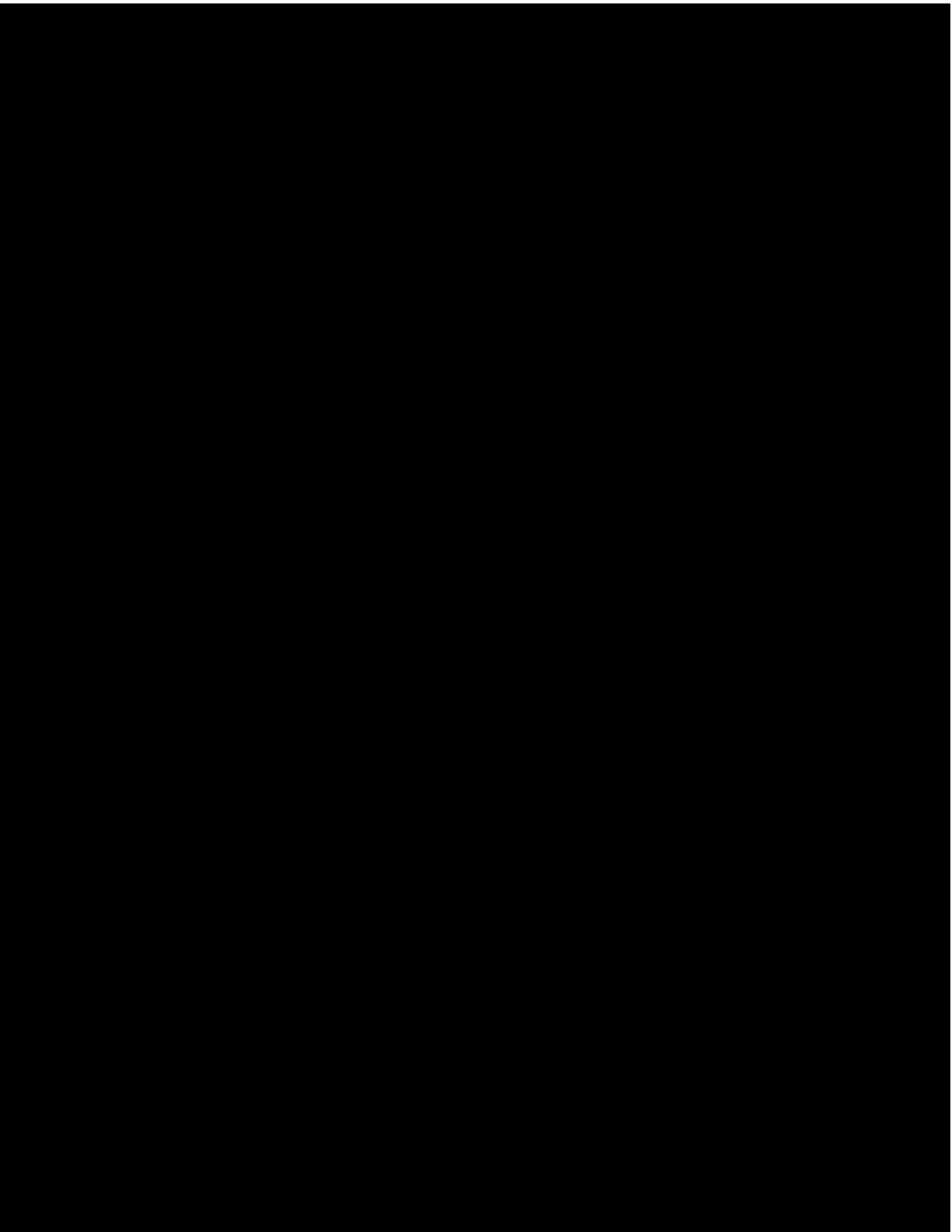
ally in the making, toyed or being played with, always in the process of becoming itself—ultimately challenges what we may call the ideological fortification of the archive. The game also problematizes the medium's very basic concerns of continuity and ludic congruity, which further sustains an understanding of the perennially uneven, overlapping, discontinuous, and fragmentary order of the archive. *Her Story* reconfigures the database both as a ludic and narrative form, allowing it to emerge as an immanently personal, yet fragmented confession or, in other words, a ruin.

## References

- Dylan Bain [Steam Username]. 2015. "What to do?" Steam Community: *Her Story*, General Discussions. 24 June, 2015. Accessed May 20, 2018. <<https://steamcommunity.com/app/368370/discussions/0/530645446308194754/#c530645446308392090>>
- Mckeand, Kirk. 2015. "Howdunnit: The making of Her Story." Pocket Gamer. 13 October, 2015. Accessed May 20, 2018. <<http://www.pocketgamer.biz/feature/62104/making-of-her-story/>>
- Parikka, Jussi. 2013. *What is Media Archeology?* Cambridge: Polity Press.
- Russell, Catherine. 1999. *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*. Durham: Duke University Press.
- Schrey, Dominik. 2014. "Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation." In *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, edited by Katharina Niemeyer, 27-38. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

## Endnotes

- 1 Despite making the perennial *faux pas* in film and media studies of attributing production and development of a text to a single authorial *e*, Sam Barlow nonetheless situates himself at the center of the production cycles as the game's *auteur* (as developer/designer/writer/publisher).



***LES AVENTURIERS DE  
L'ART MODERNE***

# Éléments d'introduction

*Les aventuriers de l'art moderne* est une série de six documentaires d'art coréalisée par Amélie Harrault, Pauline Gaillard et Valérie Loiseleux, adaptée de la chronique *Le temps des Bohèmes* de Dan Franck, et diffusée sur Arte en 2015-2016. Centrées sur la ville de Paris, les différentes intrigues reposent sur une série de portraits croisés de peintres, d'écrivains, de cinéastes et d'intellectuels, ayant vécu entre le début du XX<sup>e</sup> siècle et la Seconde Guerre mondiale. L'objet de la série se situe ainsi du côté de la vie des créateurs et de l'imbrication de cette dernière avec leurs œuvres, plutôt que du côté des créations elles-mêmes.

Ce numéro de *Synoptique* fait suite à une réflexion collective au sujet de cette série qui a été engagée dès 2016. Elle a réuni un petit groupe de chercheurs qui ont chacun appréhendé la série depuis leur perspective disciplinaire. Les premiers états de cette réflexion ont notamment été partagés lors d'un colloque de l'ACFAS où la plupart des auteurs de ce numéro a pu tester ses hypothèses devant les autres chercheurs impliqués<sup>1</sup>. Cette journée d'échange qui a eu lieu en mai 2017 a conduit à préciser les hypothèses déjà formulées et, dans le même temps, à reconfigurer profondément le travail mené par chacun. Le processus d'évaluation conduit avec l'équipe de *Synoptique* a permis de poursuivre ce dialogue avec d'autres chercheurs. De plus, des entretiens avec les trois réalisatrices ont été menés et parta-

## Karine Abadie & Rémy Besson

gés avec l'ensemble des auteurs, ce qui a permis une prise en compte de leur point de vue sur les liens tissés entre reprise d'un texte littéraire, pratique de l'animation et montage d'archives audiovisuelles.

Il importe en effet de rappeler que *Les aventuriers de l'art moderne* suit la chronique de plus de 1200 pages que Dan Franck propose dans sa trilogie, *Bohèmes* (1998), *Libertad !* (2004) et *Minuit* (2010) - ouvrages rassemblés sous le titre *Le temps des Bohèmes* - dont elle est une adaptation. Dan Franck est d'ailleurs le scénariste de la série. Cette dernière adopte également la forme du premier court métrage d'Amélie Harrault, *Mademoiselle Kiki et les Montparnos* (2012). L'originalité de ce film d'animation primé notamment aux César réside dans le fait que le style et le graphisme des plans varient en fonction de l'artiste dont il est question. Il y a ainsi une certaine adéquation entre le sujet abordé et le traitement visuel.

Tout le pari de la série constitue à tenir ce format sur plus de cinq heures (6 épisodes de 52 minutes) ; une des solutions pour répondre à cette exigence a consisté à ne pas uniquement recourir aux techniques de l'animation, mais aussi à des extraits de films (documentaires et de fiction) et à des images d'archives (séquences d'actualité, photographies, etc.), parfois utilisées comme des illustrations, d'autres fois de manière beaucoup plus libre et créative.

Le dialogue provoqué par la mobilisation des points de vue de l'histoire de l'art, des études littéraires, des études cinématographiques et de l'histoire culturelle du visuel démontre qu'aucune approche n'arrive à épuiser l'objet considéré. Au contraire, ce sont les articulations entre cette multiplicité de perspectives qui font tout l'intérêt de la démarche. En présentant la série comme un prétexte au dialogue interdisciplinaire, les contributions proposées dans ce numéro, auxquelles sont joints quelques comptes rendus (monographies, film) nourrissant les réflexions, posent cette production audiovisuelle comme un point de départ et un levier favorisant une réflexion d'ordre méthodologique. Cette façon de travailler sur l'histoire, l'esthétique et la place des productions culturelles dans l'espace public à partir d'un cas s'inscrit d'ailleurs dans la continuité des travaux montréalais en études intermédiales et lausannoises sur le dispositif (Besson, 2015). Ainsi, comme l'écrivent Mireille Berton, Charlotte Bouchez et Susie Trenka dans l'introduction d'un récent ouvrage sur *La circulation des images : Cinéma, photographie et nouveaux médias*, il est possible de partir du principe que la série « se présente à la fois comme une entité matérielle (machinique, technique), discursive (théorique, fantasmatique, conceptuelle) et sociale (interdisciplinaire, intermédiatique, culturelle) » (2018, 7).

L'article de Sandrine Hyacinthe, « *Les aventuriers de l'art moderne*, un récit entre histoire de l'art, documentaire et création », se penche sur la mise en scène de la création proposée par la série. En s'inscrivant dans une approche historique de l'art, l'auteure observe notamment le déploiement des concepts de *survivance*, d'*anachronisme* et de *métamorphose*, vérifie le potentiel heuristique des images et considère l'étude des codes de dramatisation du récit historique afin de démontrer les apports d'une telle série à l'histoire de l'art.

Dans « L'usage des images d'archives dans *Les aventuriers de l'art moderne* : la nostalgie du décor », Nina Barada, en spécialiste du cinéma documentaire, mobilise la notion de *nostalgie* afin d'interroger l'effet produit par les archives. Il s'agit ainsi de questionner de manière critique le rapport au passé et à l'écoulement du temps qui est proposé dans la série.

En se situant du côté de l'histoire littéraire, Karine Abadie adopte une approche plus compréhensive que critique et cherche, dans son article « Construire une figure de témoin : le personnage

de Max Jacob », à mettre en valeur les choix qui ont guidé la mise en intrigue des *Aventuriers de l'art moderne*. Elle le fait en identifiant la figure du poète Max Jacob comme étant un personnage-témoin, posant ainsi le portrait d'artiste comme structurant la progression de la série. L'intérêt de la démarche réside dans les liens construits entre la biographie du poète, son rôle dans la narration et la figuration du personnage par les moyens de l'animation.

Adoptant une perspective relevant de l'histoire culturelle du visuel, Fanny Lautissier, dans « *Les aventuriers de l'art moderne* : un pari d'immersion visuelle dans l'histoire de l'art », réinscrit la série dans le genre du film d'art en général et au sein des productions actuelles de la chaîne Arte en particulier. Cette perspective la conduit à relier un usage particulier des archives à des critères économiques et juridiques. Elle en vient ainsi à penser la valeur patrimoniale des archives mobilisées.

Cette dernière réflexion est également au centre de l'ouvrage de Sylvie Lindeperg et Ania Szczepanska, *À qui appartient les images ? Le paradoxe des archives, entre marchandisation, libre circulation et respect des œuvres*, dont Matthieu Péchenet propose un compte rendu. Ce texte souligne l'importance de donner la parole aux professionnels des archives audiovisuelles et numériques afin de percevoir toute l'étendue des processus considérés.

En prenant comme cas d'étude le dernier épisode de la série, l'article de Rémy Besson, « Donner à voir les usages des archives audiovisuelles : le cas du montage des *Aventuriers de l'art moderne* », poursuit cette réflexion sur les usages des archives. Il s'intéresse plus précisément à la manière dont les images sont montées et s'interroge sur les modalités de construction d'un éventuel modèle dominant, recourant à ce qui peut être désigné comme des images d'archives. En croisant l'histoire culturelle des images animées, les études sur la réception et l'analyse intermédiaire, cet article présente la complexité d'un montage à cheval sur des usages illustratif, documentaire et créatif.

Cette attention portée aux gestes de la monteuse s'inscrit dans une tendance plus large de la recherche à réintégrer les savoir-faire professionnels et amateurs dans les études universitaires. Ce type d'approche a particulièrement été développé en anthropologie, ce dont Chloé Hofmann rend compte dans son texte portant sur l'ouvrage de Tim Ingold, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*.

Dans son article « Jeux d'archives. Images et imaginaire dans *Les aventuriers de l'art moderne* », Anne Klein prolonge les questionnements portant sur la pratique de la création avec des images d'archives en adoptant une perspective proprement archivistique. En interrogeant l'adéquation opérée entre images anciennes et images d'archives, elle explique en quoi ces images ne répondent pas aux critères de l'archivistique tout en adoptant le fonctionnement d'archives. Elle se place alors sur le terrain de la création et démontre la prolifération de ces images qui tordent le réel et nourrissent l'imaginaire.

À l'articulation entre études cinématographiques et archivistique, le compte rendu du documentaire *20 000 Days on Earth*, réalisé en 2014 par Iain Forsyth et Jane Pollard, proposé par Annaëlle Winand, reconduit ces questionnements en s'intéressant au rapport aux archives que construit ce film organisé autour de la figure de Nick Cave

L'objectif initial de ce projet, qui consistait à faire l'hypothèse que chacune des approches disciplinaires choisies éclairerait certains aspects de la série, nous semble atteint. Par l'exemple apparaît comment se complètent démarches critique et compréhensive, comment s'articule une étude du réemploi des archives avec une prise en compte de la création de séquences animées, comment une approche centrée sur l'étude de la narration et de la forme audiovisuelle est mise en regard avec des déterminants juridiques et économiques, voire discursifs, et enfin, comment des approches théoriques basées sur des notions telles que la nostalgie ou l'anachronisme s'entremêlent avec des conceptions plus attentives à la fabrique des images animées.

Le cas considéré devient ainsi exemplaire de l'intérêt d'adopter une démarche pluridisciplinaire. Notre volonté est que le lecteur de ce numéro y décèle les points de jonction, mais aussi, et peut-être surtout, des points de divergence entre les contributions. Ainsi, au lieu de tenter une synthèse qui conduise à dégager des points communs entre chaque texte, nous espérons que ce dossier conduit à une réflexion sur les limites d'une telle option et sur la richesse d'un dissensus générateur de sens.

## Références

- Berton, Mireille, Charlotte Bouchez et Susie Trenka (dir.), 2018. *La Circulation des images : cinéma, photographie et nouveaux médias*. Marburg : Schüren Verlag.
- Besson, Rémy. 2015. « Intermediality: Axis of Relevance ». *SubStance* 44 (3) : 139-154.
- Frank, Dan. 2016. *Le temps des bohèmes*. Grasset : Paris.

## Notes

- 1 Voir le programme en ligne : <http://www.acfas.ca/evenements/congres/programme/85/300/304/c>. Nous tenons ici à remercier Stéphanie Croteau et Marie-Hélène Constant dont le très riche apport à ce colloque a été décisif pour la suite du projet, ainsi que les collaborateurs des coulisses qui nous ont permis d'affiner nos réflexions (Frédérique Berthet, Mireille Berton, Suzanne Beth, Karine Bissonnette, Thomas Carrier-Lafleur, Alexie Geers, Ouennassa Khiari, Katarina Niemeyer, Claudia Polledri, Joachim Raginel, Diane Rossi, Élisabeth Routhier et Marie-Charlotte Téchéné).

# Les aventuriers de l'art moderne, *un récit entre histoire de l'art, documentaire et création*

**Sandrine Hyacinthe**

La série *Les aventuriers de l'art moderne* a pour objet l'histoire de la création de 1900 à 1945. Elle utilise les codes propres du média filmique pour produire un récit de l'histoire et de l'art. Cette capacité du film est reconnue très tôt par les historiens de l'art. Dès 1952, Carlo Ragghianti (1994) pensait que la proximité des arts plastiques et cinématographiques offrait la possibilité de faire de l'histoire de l'art au moyen du cinéma. En 1956, dans son ouvrage *Beaux-arts et cinéma*, Henri Lemaître soulignait aussi la capacité du cinéma à historiciser les autres arts. C'est pourquoi certains historiens de l'art sont passés à la réalisation, tels que Kenneth Clark, Paul Haesaerts, Carlo Ragghianti ou, plus près de nous, Judith Wechsler (Robert et Le Forestier 2015). Ainsi, ces films, qui abordent une période particulière, montrent l'artiste au travail, son œuvre, les logiques de constructions formelle et conceptuelle issues de contextes particuliers, et contribuent à une relecture de l'histoire et de l'art. Ils peuvent être considérés comme les « films d'histoire de l'art » (Dufrene 2010, 147)<sup>1</sup>. Quant à la série d'animation qui nous intéresse, elle aussi s'inscrit dans ce mouvement de relecture du passé artistique en réussissant la mise en récit d'une histoire de l'art au moyen des codes propres à la monstration du dispositif filmique.

Relire le passé *avec* et *par* les œuvres d'art est au cœur de la pratique tant de l'historien de l'art que du réalisateur de « films d'histoire de l'art ». Depuis les années 1970-1980, ce sujet est au centre des réflexions de la discipline, qui s'interroge sur la manière dont les images (espaces de création et de représentation où vivent les codes esthétiques et les manières collectives de traduire le passé) permettent d'accéder au « temps historique »<sup>2</sup>. Les réflexions postmodernes qui ont mis l'accent sur les réseaux d'influence et de coopération, qui interrogent les discours (Foucault), qui sonnent la fin des « grands récits » (Lyotard), aboutissent à un questionnement sur *l'écriture de l'histoire*<sup>3</sup>, pour reprendre le titre de l'ouvrage de Michel de Certeau. Dès lors, l'histoire engagée dans une nouvelle réflexivité est conçue comme un récit dont les procédures d'écritures sont identifiables et signifiantes et qui est une explication en soi par l'enchaînement qu'il propose. Il intègre dans un même mouvement description et cause, longs courants de fond et petits faits brefs, autant de rythmes rendant sensible la continuité paradoxale du temps historique, fondée sur le discontinu. Comme Michel de Certeau l'indique, le récit historique suppose une « construction dédoublée » (1975, 111) qui prétend énoncer un contenu vrai (le discours logique) sous la forme d'une narration (le récit littéraire). Suivant cette même dynamique, l'histoire de l'art va,

elle aussi, s'engager dans un processus méthodologique réflexif et s'emparer du questionnement des temps de l'art et des procédures de mise en forme de son récit. C'est alors à partir de l'image d'art que la discontinuité du temps historique peut être appréhendée. L'image n'est pas une forme constante, autant canon que reprise, elle est sujette à la disparition, à la réapparition ou à la transformation. Ces phénomènes rythment le processus de l'histoire de l'art et perturbent l'idée de sa progression uniquement linéaire. L'influence de ces fluctuations sur la progression historique a été relevée dès 1934 par Henri Focillon dans son ouvrage *Vie des formes*, dans lequel l'historien oppose au continuum historique les interruptions brutales de « l'événement » qu'est l'œuvre d'art<sup>4</sup>. Cette conception de l'histoire tirant sa progression de l'interruption est autrement formulée chez Walter Benjamin (2006) par la « dialectique de l'arrêt »<sup>5</sup>. Cette prise en compte de l'image en tant que médium dans lequel se raconte le passé est en jeu dans la série. Dès lors, la temporalité historique construite au rythme des images ne reproduit plus l'unité calquée sur des stades organiques<sup>6</sup>. Elle s'exprime désormais par « strates », « blocs hybrides » (Didi-Huberman 2002) ou « rhizomes » (Deleuze 1980). L'appréhension de l'œuvre d'art est alors envisagée sous les angles participant de son historicité (Hartog 2003). La construction, au cours du temps, de représentations du passé à partir d'empilement de croyances et d'associations de valeurs est une des clés pour se départir d'un récit historique de l'art régi par le paradigme moderniste longtemps dominant. Cet intérêt distancié de la discipline pour sa propre histoire et le questionnement de la relation que nous entretenons avec elle sont les conditions pour qu'une autre poétique de l'histoire de l'art puisse s'écrire et la notion de modernité, être repensée.

L'objet de cette réflexion est de montrer comment la série d'animation *Les aventuriers de l'art moderne*, en tant que film d'histoire de l'art, participe à la mise en histoire de la création à l'époque de la modernité et à la manière dont la série entre formellement en résonance avec certaines notions théoriques qui ont permis à l'histoire de l'art de sortir de l'impasse temporelle futuriste, telles que la *survivance* (Warburg), la *métamorphose* (Malraux), ou encore *l'anachronisme* (Didi-Huberman). Il s'agira donc de montrer comment la série d'animation peut constituer un détour heuristique pour comprendre la manière dont l'histoire de l'art s'écrit, une histoire exprimée à partir d'œuvres d'art et d'images recrées dans lesquelles le passé se raconte. Aussi porterons-nous, tout au long de cette analyse, une attention particulière aux manifestations de différents régimes de temporalité des images, qui s'expriment dans le dispositif narratif visuel de la série, et à la manière dont leur articulation construit le récit historique. Il s'agira d'analyser les appropriations et aménagements des techniques narratives du récit textuel et leurs codifications en image. À cet égard, le choix du récit biographique sur le mode du journal intime, structurant toute la série, est un moyen efficace de production d'information et de perturbation temporelle (Carron 2002)<sup>7</sup>. En effet, la vie des artistes est livrée par une succession de fragments intimes (événements du quotidien, réflexions, émotions et souvenirs personnels). Ces événements contingents, organisés comme un empilement de suites indéfinies, créent des microrécits qui s'entremêlent et complexifient le récit principal. Ils produisent des changements de rythmes (interruption, retour, ralenti, accélération). Nous verrons alors comment cette galerie de portraits animés est l'occasion de traiter simultanément d'une vie et d'une œuvre tout en complexifiant le déroulé d'une histoire de la modernité artistique, habituellement traitée sur le mode linéaire et centraliste, de façon à en multiplier les points de vue et à introduire différents régimes temporels au sein de la grande histoire qui se déroule de 1900 à 1945. Ainsi, l'histoire de l'art que donne à voir la série s'exprime à la fois de manière diachronique et synchronique. Par ailleurs, ce dispositif visuel qu'est la série d'animation repose sur l'activation d'une circulation des références imageantes. Il s'agira alors d'identifier ces opérations d'appropriation d'images et d'œuvres afin d'analyser leur participation dans le processus de mise en récit engageant un autre rapport au temps et aux œuvres. En effet, l'assemblage de références de différentes natures et de différentes époques fait de la série un espace d'accumulation de temporalités multiples. Finalement, à partir de ces deux premières analyses, nous verrons comment la série rouvre ce pan du passé de la création, et met en image un récit « plastique »<sup>8</sup> et discontinu de l'art qui engage un dialogue entre histoire et mémoire, entre vérité et fiction. Dès lors, quelle histoire de la création la série met-elle en scène ? Quel rôle y jouent les images ? Quelle relation à notre passé l'histoire artistique qui se met en action exprime-t-elle ?



### Temporalité imbriquées, les perturbations du modèle narratif historique

Comme son titre et ses six chapitres l'indiquent, c'est une histoire canonique et héroïque scénarisée de la modernité artistique que conte la série, dont le découpage correspond à une chronologie connue, celle de l'histoire de l'art moderne traditionnelle, dont Paris est la capitale, et qui se déroule de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle à 1945. Dans cette histoire, le cubisme et la figure de Picasso tiennent la place centrale, les œuvres cubistes et cet artiste sont d'ailleurs un des fils rouges de la série. Par ailleurs, le titre et les sous-titres renvoient au *récit d'aventure* en écho à une littérature moderniste de l'art que l'on retrouve dans les écrits artistiques de l'après Seconde Guerre mondiale. En effet, les manuels comme les expositions de cette époque ont abondamment utilisé la terminologie *aventurière* de l'histoire moderne rehaussée de références symboliques à la bohème. Cette stratégie littéraire avait pour but de souligner l'aspect combatif des recherches artistiques afin d'en souligner la finalité : la quête de nouveauté. Elle orientait du même coup l'histoire et l'art dans la dynamique d'une destinée futuriste et progressiste. Cette historiographie de l'art moderne suppose une conception de l'histoire de l'art téléologique et essentialiste. Tendue vers l'avenir, elle rejette toute expérience s'apparentant au passé ou à la tradition. Mais, s'il est possible de reconnaître les indices d'une historiographie traditionnelle de l'art et la réitération du grand récit moderniste, ce dernier se voit pourtant perturbé par le choix narratif sur lequel repose la série, à savoir le récit biographique.

Ce modèle narratif des biographies d'artistes hérité de l'historien de l'art Giorgio Vasari s'éloigne ici de l'historiette organique au profit de portraits extrêmement bien documentés sur le modèle dynamique proposé par la microhistoire tel qu'il fut promu par Carlo Ginzburg et Carlo Poni dans les années 1980. Dans la lignée de cette conception structurale, l'histoire de l'art s'engage à considérer *l'individu-artiste* comme une unité dynamique. Le choix biographique remet au centre du récit historique un acteur agissant dont il permet de suivre l'évolution, celle de ses positionnements intellectuels, de ses localisations géographiques et de ses relations sociales ; il permet de mieux cerner les relations qu'entretient l'artiste avec son œuvre ainsi que d'analyser le devenir de celle-ci. Cet usage dynamique de la biographie entraîne la prolifération de microrécits qui complexifie et perturbe le déroulement du grand récit historique en déplaçant le regard vers les structures relationnelles qui lient ensemble les différents protagonistes. La série, en réinvestissant le récit de vie, met en image une histoire à la fois diachronique et synchronique de la création, où la dimension individuelle et collective ainsi que la matérialité de l'œuvre d'art prévalent à la question des styles. Le style est un concept propre à l'histoire de l'art permettant de délimiter des périodes historiques à partir de leur cohérence esthétique. Cette conception implique un schéma historique de progression linéaire construit sur l'accumulation successive des courants artistiques et des esthétiques. Cependant, ce schéma tend à occulter la singularité de certaines esthétiques ne correspondant pas au canon dominant<sup>9</sup>. C'est pourquoi approcher l'œuvre à l'aide d'une biographie dynamique est une manière alternative de saisir la complexité d'une époque.

La question des styles n'est cependant pas négligée et la série la résout efficacement par l'évocation de ces derniers à travers les représentations des artistes dont les portraits sont traités dans le style développé par chacun d'eux (Fig.1). Ainsi, Soutine apparaît toujours sous les traits expressionnistes correspondant à sa peinture, Modigliani est traité à l'instar de l'épure graphique de ses dessins, le style de Chagall est évoqué par les couleurs et les motifs récurrents de son iconographie, les traits du visage de Picasso se transforment en un portrait cubiste, tandis que Dalí est identifié par sa moustache et le classicisme des portraits. Quant à Foujita, s'il n'apparaît pas directement, sa présence est suggérée à travers la représentation de sa maîtresse Youki, sa carnation laiteuse typique, son kimono rouge et son association au motif du chat, renvoient sans l'ombre d'un doute à l'œuvre du maître japonais. L'efficacité de ces évocations est renforcée par l'emploi de la technique de l'animation qui, par la communauté de langage qu'elle partage avec les arts plastiques, reproduit des correspondances formelles permettant d'assimiler fortement un artiste à sa technique. Faisant d'une pierre deux coups, cette synthèse règle en même temps les questions de la description du style et des descriptions tant physique que psychologique des personnages. Cependant, bien qu'elle soit efficace, une telle synthèse tend à enfermer la figure de l'artiste et son œuvre dans une lecture dramatisante qui alimente le caractère hagiographique. Néanmoins, cette manière d'évoquer les peintres innerve l'ensemble de la série, rendant ainsi tangible la synchronie de différents courants stylistiques sur près d'un demi-siècle. Cette contemporanéité des esthétiques prend ses distances avec une histoire de la modernité écrite sur le canon de

la succession de ruptures stylistiques. Au contraire, grâce à ce procédé, l'histoire que donne à voir la série est rythmée par des opérations de modélisation qui ont permis de glisser d'un courant artistique à un autre au fil de cette période. Ce procédé d'attachement d'un artiste à une esthétique, doublé de l'usage dynamique de la biographie, se focalise sur la nature des relations entre l'artiste et son entourage, les éloignements ou les agrégations ; il permet de dessiner l'évolution des courants artistiques, leur émergence, leur transformation ou leur disparition. L'ascension du cubisme est soulignée d'une part par l'essor de ses adhérents et d'autre part par les oppositions suscitées à son encontre, que la mise en scène met en évidence par les affrontements entre Picasso et Matisse ou Modigliani. L'évolution du surréalisme, (sa constitution, sa diversification et ses divisions) se dessine à partir des réseaux de personnalités artistiques, littéraires et scientifiques rayonnant autour de Breton. La disparition à l'écran de certains artistes vient signifier l'effacement d'un courant artistique. C'est le cas d'une partie du courant fauve, que la série oblitère par l'effacement de Derain, Vlaminck et Van Dongen, frappés par la compromission de leur voyage en Allemagne de 1941<sup>10</sup>.

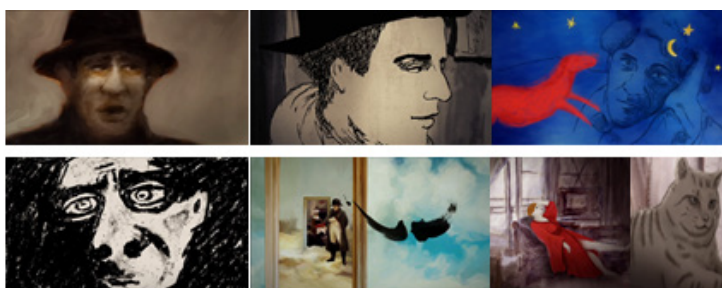


Fig. 1 Portraits d'artistes (captures d'écran, *Les aventuriers de l'art moderne*, DVD. Paris, ARTE, 2015).

Puisque cette histoire est racontée à travers une série de portraits d'artistes suivant leurs trajectoires et leurs déplacements, s'ouvre également le champ géographique. En effet, l'intérêt du récit biographique pour les itinéraires singuliers suppose de porter une attention à la mobilité des acteurs au cours de leurs échanges avec leur milieu (le collectif, l'époque, les lieux, l'environnement). Dans le cas sur lequel nous nous penchons, le milieu est fortement mis en valeur pour constituer une atmosphère éclairant les parcours et les caractères singuliers des protagonistes, mais aussi pour montrer comment ceux-ci peuvent l'organiser (Levi 1989 ; Le Goff 1989). Diversifiant les focales et les localisations d'un même contexte, le récit biographique produit un élargissement temporel et spatial au regard du récit principal. Aussi ce double élargissement est-il particulièrement bien rendu par le média filmique, qui saisit les localisations géographiques et les différents types de mobilités des personnages. Ainsi, bien que Paris soit le lieu principal des intrigues, le récit se décentralise, c'est alors une histoire de l'art internationalisée qui est donnée à voir. L'élargissement géographique est accompagné par de multiples indices visuels, tels que les motifs récurrents des cartes ou des divers modes de transport, qui introduisent les déplacements. Ces changements de lieux sont également soulignés à l'écran par la différence de traitement qui leur est accordée. Ainsi, apparaît à l'écran un Paris ou un New York sombre, en noir et blanc, dévoilant les motifs de la modernité technique que sont les enseignes électriques ou l'architecture verticale des immeubles, à l'inverse d'un sud de la France plus lumineux, chaud et colorisé, où le paysage naturel est omniprésent. Cette internationalisation peut être caractérisée par un moment historique, telle la montée du communisme en France (épisode 5, min 10.26 à 13), illustrée par une iconographie faisant référence aux affiches russes et au constructivisme. La série met ainsi en place autant d'indices imageants qui permettent au spectateur de circuler et de se situer dans l'espace et le temps. Enfin, quant à l'attention particulière portée aux trajectoires individuelles au fil des épisodes, elle restitue l'espace des lieux de l'art, qu'ils soient privés et intimes (l'atelier, le studio), publics et collectifs (les cafés), ou des lieux institutionnels comme ceux du marché de l'art (galerie, hôtel des ventes). Cette concentration sur les espaces spécifiques à l'art contribue à rénover notre approche de l'œuvre au regard de ses moyens de production. Par ailleurs, cette attention portée aux lieux de l'art combinée au récit de vie concourt à l'évolution de la conception de l'artiste moderne, qui passe de la figure traditionnelle du génie solitaire à celle d'un être social travaillant en groupe et inscrit dans des structures de production artistique.

Ainsi, l'entrecroisement des récits biographiques permet de contredire une vision traditionnellement admise d'une histoire qui progresserait linéairement vers un futur déterminé en privilégiant un éclatement des points de vue de personnalités singulières sur une période donnée. En outre, le récit biographique est un outil efficace pour évoquer les processus de création propres à un artiste et à une œuvre. Une telle plongée dans l'univers d'un artiste et de son œuvre permet une expérience disloquée du temps.

### Les temps de l'art, une histoire avec et par les images

Ces microrécits biographiques, en tant qu'épisodes narratifs, introduisent différents régimes de temporalité que la série unifie au fil des épisodes à l'histoire de la création et au grand récit historique. Ces derniers ajoutent un niveau supplémentaire de perturbation au traditionnel récit linéaire. Effectivement, montrer la création et l'œuvre d'art se traduit le plus souvent à l'écran par des effets de pauses dans le cours de la narration ; l'intégration d'une œuvre au sein du récit filmique suppose une focalisation caméra aux limites de l'espace de l'œuvre produisant la sensation de stase vis-à-vis du récit principal. Si ces séquences consacrées à l'œuvre semblent fonctionner comme des unités autonomes, elles contribuent activement à la progression de l'histoire de l'art racontée par cette série grâce aux techniques d'animation. Par ailleurs, parler d'une œuvre d'art implique le plus souvent de se concentrer sur les *temps de l'art*. Par *temps de l'art*, on entend la diversité des régimes temporels propres à la création. Selon les historiens de l'art Stéphane Reboul et Umut Ungan (2014), ces temps s'articulent en quatre moments différents de la création, lesquels sont la temporalité historique (celle de la société), celle externe (celle du spectateur et de la réception de l'œuvre), celle interne (celle de l'œuvre) et celle génétique (celle des processus de création). Ces deux dernières temporalités correspondent aux évolutions des réflexions dans le domaine des arts visuels, attribuables entre autres à Walter Benjamin et à Georges Didi-Huberman. La temporalité interne cherche à saisir la rythmique interne propre à l'œuvre et celle génétique, à comprendre l'œuvre par le suivi de ses étapes de gestation. De plus, représenter ces deux temporalités interne et génétique est l'une des raisons d'être du film d'histoire de l'art, dont les *critofilms* de Ragghianti, réalisés entre 1948 et 1964, restent une référence pour avoir su retranscrire, à l'écran, les rythmes internes d'une œuvre<sup>11</sup>. Dans *Les aventuriers de l'art moderne*, la temporalité interne de l'œuvre, qui correspond aux rythmes de la composition, est montrée par l'utilisation des codes de filmage classiques, propres au film d'histoire de l'art : montrer intégralement l'œuvre, puis procéder par zooms et gros plans sur les motifs centraux qui jalonnent la composition afin d'expliquer le tableau et d'en faire ressentir les rythmes. Cet usage de la caméra peut s'apparenter au commentaire d'œuvre, mais c'est surtout une description visuellement dynamique qui en résulte. Les mouvements de la caméra, remontant ou descendant les lignes et les motifs de la composition, rendent sensibles les différents tempos internes d'une œuvre, de sorte que l'on s'éloigne de sa présentation purement mimétique. Par ailleurs, l'attention portée à la temporalité propre à l'œuvre offre à cette dernière une occasion de devenir un pivot narratif pour l'ensemble du récit. Cette fonction narrative qu'acquiert l'œuvre dans cette série d'animation est notamment visible dans la mise en images de la temporalité génétique, celle liée au temps du processus créatif. Elle se divise habituellement en deux moments : celui du processus créatif, à savoir le temps de la *praxis*, c'est-à-dire celui du *faire*, et le temps de la *poiésis*, c'est-à-dire celui de la *conception*.

Ainsi, au sein de la série, montrer ce temps de la *praxis* est l'occasion d'une fusion heureuse entre une œuvre et la technique du cinéma d'animation qui l'exprime, le tout étant fortement lié au processus narratif et à l'évolution de l'art. Cette fusion repose sur un procédé d'appropriation d'une technique plastique, voire d'un concept artistique, ce qui est notamment permis par la communauté de langage existant entre l'animation et la technique picturale. Les analogies techniques et esthétiques entre les arts plastiques, le cinéma et le cinéma d'animation font de ce dernier un excellent outil de médiation pour exprimer la création artistique. Certaines séquences accèdent à ce que Georges Sadoul (1959) nommait le « ciné-plastique », c'est-à-dire une forme filmique capable de faire fusionner les différents arts plastiques et filmiques dans une communauté de langage, notamment permise par le cinéma d'animation. Ce phénomène est observable dans l'ensemble de la série au point que, dans certains cas, l'œuvre dépasse son statut d'objet d'art pour devenir une véritable zone de passage, un jalon entre les séquences, et que la temporalité de l'œuvre dynamise l'histoire principale. Par exemple, dès le premier épisode, les traits de peinture du *Portrait*

de *Gertrude Stein* (Épisode 1, 37 : 36 à 37 : 50) s'animent et s'échappent de l'espace du tableau pour se prolonger dans ceux d'un train en marche. Cet effet plastique fonctionne comme un fondu dynamique, où la fulgurance du trait de peinture souligne le brusque départ de Picasso pour le Sud. Dans d'autres cas encore, la technique de l'animation ne fait pas qu'illustrer la démarche picturale, elle fusionne avec cette dernière (Épisode 6, 41 : 15 à 42 : 07). Dans la séquence consacrée à la mort de Soutine, l'animation se réapproprie la technique expressionniste de ce dernier, permettant ainsi à la fois de rejouer le geste du peintre, de passer d'une œuvre de l'artiste à une autre et de participer à la dramatisation du récit. Le tempo des œuvres se révèle grâce à l'enchaînement de gros plans, à l'animation de la touche picturale appuyée et aux mouvements nerveux de la caméra suivant les lignes des motifs. Les couleurs sombres et la silhouette fantomatique deviennent, quant à eux, des éléments visuels dramatiques participant à la mise en scène de la mort de l'artiste. Il se crée d'ailleurs une réflexivité ténue entre le style de Soutine et sa destinée funeste. Ainsi, en même temps qu'il enrichit les moyens de monstration du film, le ciné-plastique opère un déplacement de la fonction de l'œuvre ou de la technique, qui ne tient plus simplement la place de l'exemple, mais qui participe activement à la progression du récit et à la production de sens.

La série pousse à l'extrême cette opération dialogique entre les images qu'elle déploie et celles produites par les autres arts visuels. En effet, les passages consacrés aux arts plastiques sont construits à partir d'un système d'appropriations qui lie techniques et concepts artistiques à de nouvelles images, lesquelles prennent une part active dans le récit de l'histoire artistique. La séquence portant sur les papiers collés cubistes (Épisode 2, 13 : 53 à 14 : 39) est un exemple particulièrement frappant de cette opération. En effet, alors que s'achève la présentation du cubisme analytique, lequel est exemplifié par une série d'œuvres, des images animées dans le style des papiers collés prennent le relais et mettent en pratique l'explication de cette technique. Ces séquences de mise en abîme d'une technique ou d'un concept artistique sont récurrentes dans les passages traitant des arts plastiques. C'est également le cas dans la séquence consacrée à la définition du dadaïsme (Épisode 4, 8 : 04 à 8 : 50) qui intensifie encore le rapport d'appropriation en mélangeant images d'archives, animation, typographies, lesquelles permettent de définir le dadaïsme tout en mettant en pratique ses propositions plastiques. En effet, on retrouve aussi bien l'iconographie de Dada que la technique du papier découpé qui la caractérise. La portée de cette séquence est plus que didactique, c'est une création dadaïste à part entière. En effet, la réappropriation dépasse la simple mise en abîme des principes dadaïstes, c'est une création nouvelle qui naît dans l'esprit même du courant décrit. Ainsi, les images déployées dans la série n'ont pas qu'une simple fonction illustrative et documentaire, mais ont une fonction active, de sorte que l'œuvre, les techniques et les concepts artistiques deviennent des acteurs de leur propre histoire. Soumises aux transformations des techniques d'animation, les images acquièrent une fonction narrative. En positionnant les œuvres comme des pivots narratifs à partir desquels sont initiées de nouvelles histoires en images, la série propose une approche complexifiée de l'histoire de l'art. En outre, parce qu'elles reposent sur le procédé appropriatif, ces séquences sont particulièrement signifiantes dans le rapport qu'elles entretiennent avec la technique même de la réalisation de la série, qui est elle-même un *découpage-collage* de différentes images, natures, époques. En effet, le dispositif général de la série d'animation s'approprie pleinement la création représentée, la remet en scène, mais également la met en pratique, ce qui engage immanquablement une réflexivité de la création.

Quant au temps de la *poiésis*, cette temporalité de l'ordre de l'intime, il trouve avec le biographique une porte d'entrée dans le récit. À ce niveau, le récit biographique flirte avec la psychologie de l'art, qui tend à replacer l'artiste au centre de la création afin de révéler les processus génétiques d'une œuvre. Le film d'animation prend en charge de manière particulièrement efficace la part psychologique du processus créateur, comme le montre la métamorphose des portraits de certains artistes. Dans une courte séquence (Épisode 5, 44 : 55 à 45 : 15), la transfiguration du visage de Picasso par la technique du fondu enchaîné révèle ses états d'âme quant au drame de la guerre d'Espagne et a un effet accélérant qui montre le passage de l'incapacité de créer à l'évolution stylistique fulgurante du peintre de *Guernica*.

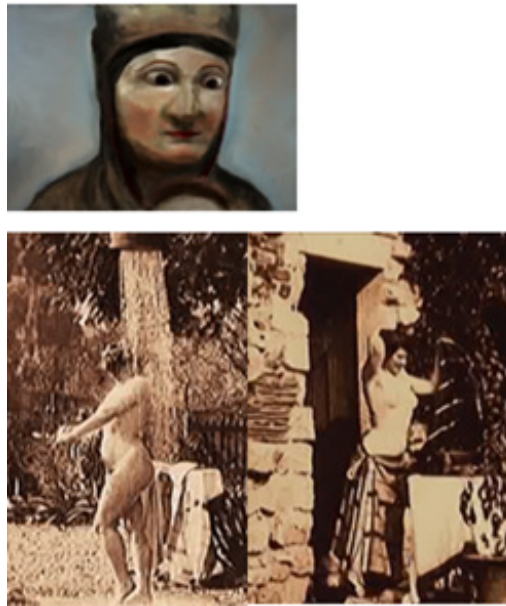


Fig. 2 Captures d'écran, épisode 1 (39 : 00 à 39 : 55)

Une autre approche consiste à montrer les influences de Picasso travaillant au *Portrait de Gertrude Stein* et implique la mise en scène de références issues du passé mais restant actives dans le processus de création. Dans ce cas, c'est la référence au *Portrait de monsieur Bertin* d'Ingres, archétype du portrait bourgeois, qui est mobilisée. Cette juxtaposition des deux œuvres introduit une comparaison visuelle dynamique portant sur le genre du portrait, puisqu'elle montre les différentes métamorphoses qu'a subies ce genre, à partir d'autres images sources que sont *Le bain turc* d'Ingres, les statues ibériques et la *Vierge à l'enfant de Gósol* (Fig. 2), pour aboutir aux portraits cubistes de *Gertrude Stein* et à celui des *Demoiselles d'Avignon*. Ces références sont présentées dans une succession rapide d'images ; la première apparaît indirectement à l'écran, par l'intermédiaire de films d'époque montrant des baigneuses, tandis que les statues ibériques et la *Vierge à l'enfant de Gósol* apparaissent sous formes dessinées<sup>12</sup>. Un autre procédé est utilisé pour *La Dentellière* de Dalí (épisode 4, min : 44.34-44.44), dont la référence directe à Vermeer est révélée par la métamorphose à l'écran du tableau, où s'inscrivent les modifications effectuées par le peintre surréaliste. Si, dans ces deux premiers cas, les images sources induisent une progression logique d'un passé de référence initial vers un présent de l'art, elles se brouillent dès lors qu'elles s'appliquent à Soutine (Fig. 3). Elles sont alors livrées sous forme de flash-back biographiques accompagnés d'un commentaire psychologisant rétrospectif. Les anecdotes biographiques dramatiques, la récurrence des motifs de salissures et de carcasses sont les moyens d'anticiper visuellement et affectivement le style expressionniste du peintre et le motif qui jalonne son œuvre, à savoir *Le bœuf écorché* de Rembrandt le quel, d'ailleurs, ne sera jamais montré. Cette différence de traitement des images sources entre les peintres souligne la différence des projets esthétiques qu'ils mènent : d'un côté Picasso, un peintre engagé dans une lutte explicitement énoncée contre une tradition classique de l'art, et de l'autre Soutine, un artiste aux prises avec un quotidien misérable à transcender. La force de ce procédé de mise à l'écran de la temporalité génétique confère une forme d'autonomisation des images, lesquelles participent activement au récit en tant que point d'impulsion d'une évolution (du présent vers l'avenir, *Guernica*) ou de lien logique dans le processus créateur entre passé et présent.



Fig. 3 Captures d'écran, épisode 3 (10 : 00 à 12 : 00)

Cette attention portée à la temporalité génétique est révélatrice de la survie de certaines images à travers le temps, de la récurrence de certains motifs ou de leur métamorphose. De plus, ces phénomènes rendus visibles à l'écran forcent à reconsidérer l'œuvre non plus comme un objet fini, mais comme un espace en mutation, comme un lieu où s'activent des opérations de modélisation. Autrement dit, les procédés narratifs visuels donnent ainsi à voir la circulation d'images *survivantes* issues du passé. Ce concept fut développé par l'historien de l'art Aby Warburg pour repérer la permanence et la réactivation de certaines formes et de motifs reliés à l'Antiquité à l'époque de la Renaissance. En d'autres termes, la *survivance* exprime la permanence d'anciennes idées au sein d'une autre civilisation. Elle permet alors de penser la circulation des images à travers le temps et l'histoire en suggérant aussi que l'image est porteuse de son propre temps, qu'elle est constituée de temporalités imbriquées les unes dans les autres<sup>15</sup>. Ces survivances issues du passé dépassent les seules œuvres d'art et peuvent se retrouver sur nombre d'images de l'ensemble de la série. En ce sens, les nombreux emprunts citationnels faits aux arts plastiques sont particulièrement féconds. Ainsi, dans certains cas, ils peuvent inspirer la mise en scène, comme dans l'épisode du congrès des écrivains au moment de la montée du communisme (épisode 5). Dans cette séquence, l'image animée rejoue la texture tramée ou pointilliste des affiches ou tracts russes, tandis que l'esthétique constructiviste est reprise dans les bandeaux et formes géométriques de couleurs vives qui traversent l'image comme autant de vecteurs dynamiques orientant la lecture du message. Cet empilement d'images est également repérable dans la séquence consacrée à Ambroise Vollard (Fig. 4) : le portrait de ce marchand de tableaux est présenté et construit sur la base des représentations successives qu'en ont données les peintres Renoir et Bonnard. Ainsi, le portrait du marchand de tableaux présenté par la série, réactualise une représentation de cette figure selon les codes stéréotypés qu'ont pu employer les artistes du début du XX<sup>e</sup> siècle. Cependant, la circulation de ces images peut produire une lecture anachronique de l'histoire de la création. Ainsi se relèvent, au fil de la série, un certain nombre d'exemples d'anachronismes, du moins de contretemps au regard d'un déroulé chronologique de l'histoire de la création. En est un autre exemple la séquence de Picasso au travail (Fig. 5), dans laquelle la série adresse un clin d'œil réflexif à sa propre lignée. Montrant Picasso au travail sur le *Portrait de Gertrude Stein* en 1906, ce passage est la citation animée du dispositif filmique employé par Clouzot pour son film *Le mystère Picasso* de 1955. Ce dispositif filmique consiste à montrer la réalisation de l'œuvre sans montrer l'artiste, ce dernier étant placé derrière une toile ; seuls sont visibles l'ombre de sa silhouette et le trait de son dessin.



Fig. 4 Portraits d'Ambroise Vollard, épisode 1 (3 : 33 à 3 : 40)



Fig. 5 Edward Quinn, tournage du *Mystère Picasso* de Henri-Georges Clouzot, Nice, studio de la Victorine, 1955.

Dans cette séquence, la technique animée rejoue ce dispositif filmique. Certes, par ce clin d'œil réflexif, la série d'animation s'inscrit dans la lignée des films sur l'art, dont elle maîtrise les codes et les références, mais l'effet d'anachronisme de cette citation renvoie également à l'évolution de l'histoire de la peinture qui, dans le cadre du déroulé chronologique de la série, ne se raconte pas encore au cinéma. Autre exemple d'effet anachronique, celui de la métaphore du papillon illustrant la maladie de Modigliani (épisode 3, min : 19.50-19.57). Il s'agit d'une création contemporaine de la série puisque cette séquence est inventée de toutes pièces pour les besoins de celle-ci<sup>14</sup>. Dans d'autres cas, pour pallier le manque de matériel imageant d'époque (des archives et des fictions) et certaines interdictions liées au droit d'image, des plans ont été tournés afin d'être intégrés à la série<sup>15</sup>. Ces dialogues entre les représentations et les temps qui mettent en scène la création brouillent les frontières de l'existence des images (artistiques, celles du cinéma de fiction ou du documentaire) et en créent simultanément de nouvelles, ce que Rancière nomme des « défigurations », dont la particularité est de créer « la nouveauté au passé » (2003, 95). Ces espaces de dialogue d'images et de temps permettent de créer un univers qui reproduit le monde de l'art à l'époque de la modernité en prenant appui sur un monde préexistant. La présence de la référence réelle contribue ainsi à crédibiliser l'univers

déployé dans la série. Ces différents procédés de réalisation consistant à réinventer une image à la manière de l'époque produisent un « effet de réel » (Barthes 1968) indiquant que le récit historique use de la mise en scène comme l'invention, voire la fiction et qu'en cela il est une évocation du passé.

Par les différents moyens dont elle dispose, la série d'animation réussit à rendre sensible cette circulation de références et de temporalités que contiennent les images. Ces dernières sont donc à envisager comme des espaces d'accumulation de références et de temps, elles sont des formes capables de produire leurs propres histoires et d'en engager d'autres. Ces images déployées par la série participent toutes à la construction de l'aventure moderne. C'est une histoire de l'art construite par ses propres images qui se met en scène. Cette histoire de la création ainsi écrite repose sur un système d'assemblages et de correspondances dans lequel le processus historique se développe à partir des images. L'histoire de la création qui s'écrit à travers ce montage particulier d'images et de temps différents renvoie à la conception de l'histoire en tant que reconstruction du passé que partagent certains historiens de l'art, tel Didi-Huberman, pour qui « tout passé est définitivement anachronique : il n'existe ou ne se consiste qu'à travers les figures que nous en faisons ; il n'existe donc que dans les opérations dangereuses de le présenter » (1990, 49). Une telle conception de l'histoire en tant que présentation l'éloigne de sa fonction de vérité univoque, et les réagencements du passé au fil du temps l'ouvrent à d'autres possibilités, ce dont la série est un exemple.

### Une histoire-mémoire : un musée imaginaire

À considérer le répertoire iconographique mobilisé par la série d'animation pour reconstituer cette histoire de l'aventure de l'art moderne, il se dégage une forte unité de représentation du passé, laquelle permet de répondre aux objectifs didactiques de la série. Située à la croisée de plusieurs médias, cette série d'animation peut être considérée comme un dispositif intermédiatique (Müller 2006). En effet, les procédés d'hybridation qu'elle mobilise à partir des œuvres d'art, des images documentaires (d'archives, de films) et du cinéma de fiction d'époque lui confèrent une unité formelle, unité créant un répertoire d'objets nous renvoyant à la notion de modernité aussi bien artistique que technique ou scientifique<sup>16</sup>. Ces motifs auparavant ont contribué à bâtir l'histoire de la modernité et de ses ambitions progressistes et futuristes. Ils sont donc tous porteurs au présent des utopies modernistes passées, chacun d'eux est une trace, une expérience d'un passé commun de la culture occidentale. Leur rapprochement et leurs comparaisons, accélérés grâce aux techniques d'animation, permettent de reconstituer une évocation de la modernité.

La mise en répertoire de ces images, qu'implique le déroulement cinématographique, rapproche la série du dispositif imageant du « Musée de l'audio-visuel » suggéré en 1976 par Malraux dans *L'intemporel*. Il s'agit d'un Musée imaginaire augmenté, dans lequel les formes non verbales prennent en charge la transmission du savoir sur l'art, mais aussi relocalisent l'histoire de la création dans un contexte géographique et temporel. Selon Malraux, la mise en séquence englobe la création dans le monde d'images qui l'environne (références et influences, mais aussi contexte dans lequel s'inscrit l'œuvre), ressuscitant ainsi son « unité perdue » (2004, 992) plus fortement que la prise de vue photographique qui tend à la fragmentation. Le montage sur lequel repose la série se rapproche du dispositif organisationnel voulu par Malraux. En effet, par la nature même de sa construction, la série est une « structure feuilletée » (de Certeau 1975, 102), un champ dans lequel se déploient des expériences du passé réactualisées en images. Une telle construction donne à voir la circulation de diverses expériences, d'un passé artistique, vécus et rêvés, qui s'imprègnent et qui nourrissent également notre propre vision du passé.

Une telle conception empêche dorénavant de comprendre l'histoire de l'art comme un enchaînement causal d'évènements. Elle nous invite à repenser l'histoire de l'art comme un réseau de sens, reposant sur le dynamisme des correspondances à l'œuvre, par lequel s'active notre mémoire culturelle. L'entrecroisement des sources — visuelles, écrites et orales — occasionne des contaminations entre ces différents médias, entraîne la recréation d'images porteuses de temps et de sens, et permet d'accéder à une reconstitution du passé dans ses différents aspects. Ce phénomène est particulièrement visible dans les scènes recrées sur les modèles de représentations déjà existants ou nouvelles à partir des techniques plastiques de l'époque. Elles sont des inventions inédites au présent d'un passé révolu. Ces procédés créent ce que Warburg nomme un « entre-espace »<sup>17</sup> (Didi-Huberman 2000 ; Agamben 1998), concept suggérant une ouverture des possibilités



de l'image, du support formel et esthétique, vers un lieu d'action pour la mémoire collective et culturelle. Ces images en actes deviennent les intermédiaires créatifs entre réel et fiction, et accordent à la mémoire et à l'imaginaire une place centrale dans le processus cognitif. Elles sont ainsi un lieu d'expériences où la mémoire participe à la cohérence de l'interprétation et à la continuité du récit historique. La vérité et la fiction des images sont les deux moteurs de la reconstitution du passé et influencent sa représentation et sa version. On touche ici à la question de la mémoire. La mémoire est une forme de rapport au passé qui se distingue de l'autorité objective attribuée à l'Histoire par sa plasticité (Nora 1984). En effet, parce qu'elle relève de la dialectique de l'anamnèse (entre souvenir et amnésie), la mémoire est considérée comme subjective (individuelle ou collective), labile et manipulable (Bédarida 2001 ; Wunenburger 2008). Elle partage en cela des traits communs avec l'imaginaire et la fiction. Mais le phénomène de l'anamnèse révèle également les rapports particuliers que la mémoire entretient avec le temps, puisqu'elle fait apparaître au présent un souvenir passé. Se dessine ici la capacité de la mémoire à produire d'autres images à travers le temps.

Ainsi, la série d'animation, en tant que dispositif intermédiaire, réalise le même mouvement à partir de l'hybridation de son répertoire iconique, en arrimant fiction et documentaire (images d'archives, films et techniques de filmages liées au genre). La part créative du récit historique repose en partie sur l'intégration de motifs du passé et l'invention ou la recréation de formes nouvelles, autant d'opérations qui correspondent au désir de resituer l'objet perdu dans le passé en maintenant un effet plausible de réalité de ce passé. Cette capacité de la série d'animation à représenter le passé et son supplément de sens (soit une distance critique) rejoint la notion clé de « représentance » élaborée par Paul Ricœur. Cette notion dynamique envisage « le rapport entre les constructions de l'histoire et leur vis-à-vis, à savoir un passé tout à la fois aboli et préservé dans ses traces » (Bédarida 2001, 736). Ainsi, grâce à sa créativité et sa capacité à produire de nouvelles formes, la série accède au temps de la mémoire, ce temps qui figure le passé au présent, où souvenirs et fiction se nourrissent et participent à la mise en scène du récit historique. L'histoire de la création, qui s'écrit visuellement au fil des épisodes, s'organise alors à partir de formes non verbales à fonction mnésique (Gombrich 1986).

Dès lors, la série, située entre documentaire et création, produit une mise en histoire de la modernité. Mais il s'agit d'une reconstitution du passé construite sur le modèle de la « rétrocipation » (Pierre 2012, 19), c'est-à-dire une opération de renversement des rapports de projection entre passé et futur. Cette accumulation et cette mise en répertoire des objets de la modernité permettent une distanciation critique autorisant à revisiter les mythes qui leurs sont attachés, en prenant acte que ces derniers appartiennent à un projet futuriste désormais éteint. L'enjeu est la relecture des représentations d'un avenir dépassé, pour mieux comprendre comment un certain destin de l'art s'est constitué sur les mythologies de vitesse, de mobilité, ou de progrès technique et scientifique. Le recyclage de cette iconographie en appelle alors à l'imaginaire moderniste pour en proposer une autre forme, une « vision plastique » (Francastel 1950) qui montre en même temps ce que l'histoire a retenu de la modernité, mais aussi ce qui n'a pas eu d'avenir. Le récit qui en résulte est celui d'un entrecroisement que nous avons décrit, lequel perturbe l'historiographie traditionnellement admise pour cette période qui a longtemps fait l'objet de lectures nationalisantes et d'exclusions. La configuration qui est proposée crée une nouvelle poétique historique autorisant une pluralité d'événements et d'agents qui permettent au récit de s'éloigner d'une histoire nationale de l'art telle qu'elle a pu s'écrire jusqu'après la Seconde Guerre mondiale. Néanmoins, la série évoque un pan de l'histoire de l'art français dans sa version officielle réévaluée depuis la fin des années 1960. Elle se base sur un panthéon artistique élaboré à partir de l'après Seconde Guerre mondiale. Elle y inclut Picasso, Soutine et d'autres artistes de Montparnasse et leur donne la place que l'histoire de l'art leur a attribuée : Picasso en tant que héros du renouvellement de la modernité et Soutine, incarnation d'une modernité romantique plus subjective. Ces deux figures permettent de maintenir et de rejouer la dialectique, chère à l'art occidental, du couple raison et folie. Néanmoins, les réseaux qui se dessinent à partir de ces deux grandes figures indiquent une pluralité créative qui ne se résume pas simplement à cette dichotomie de la modernité. Par ailleurs, cette histoire de la création est construite sur un oubli. En effet, si la série traite d'artistes ayant appartenu à la catégorie désuète de l'École de Paris<sup>18</sup>, elle évite soigneusement le terme. Cette catégorie de l'histoire de l'art, développée vers 1925, désignait les artistes étrangers exerçant à Paris afin de les distinguer des artistes de nationalité française qui, eux, exerçaient à l'Académie. Cette terminologie, qui est un des symptômes d'une

histoire de l'art participant au projet national et identitaire, fut employée jusqu'aux années 1960 (Passini 2012). Son effacement progressif de la discipline est concomitant des bouleversements intellectuels qui se sont opérés dans le domaine des sciences humaines, notamment à partir de l'émergence de la pensée postmoderne et de celle des sociétés de contrôle, au sein desquelles une telle catégorie ne pouvait plus avoir voix au chapitre. Aussi l'histoire de l'art française, obligée de se réinventer, a-t-elle fait éclater cette catégorie obsolète pour en faire émerger certains acteurs, dont Picasso et Soutine, qui sont devenus les héros d'un panthéon rénové. L'historiographie de l'art, en substituant à cette catégorie une constellation d'individus, se dégage du mythe nationaliste lié à l'art de cette période (Hyacinthe 2016). Ainsi, l'histoire que raconte la série est un prolongement de celle formulée par une histoire de l'art rénovée qui, à partir des années 1970-1980, rejette le projet nationaliste attribué à l'art. Ce nouveau récit autorisé, construit sur un oubli, est un récit résilient, capable de maintenir une mémoire collective de la création désormais distanciée des mythes modernistes et de produire un roman national pacifié.

## Conclusion

Finalement, la réussite de cette série d'animation en tant que film d'histoire de l'art est due d'une part à sa fonction documentaire : *Les aventuriers* porte à l'écran la complexité du processus créatif (lié à la vie de l'artiste, à l'analyse formelle ou à l'élaboration d'une œuvre, et aux évolutions stylistiques dans une période donnée). D'autre part, la réussite réside aussi dans la capacité du dispositif animé à produire une représentation complexe de l'histoire de la modernité artistique, faite d'un empilement d'anciennes images de l'avenir, qui apparaissent au présent comme les reflets du passé et dans lesquelles cohabitent des temporalités imbriquées. Le dispositif filmique et les réappropriations qu'il mobilise créent un rapport dialogique entre œuvres, images et temps, ce qui déplace les discours concurrentiels habituellement tenus entre ces différents éléments de la mise en histoire. En outre, cette série d'animation, tel un musée imaginaire augmenté, induit une réflexivité à l'égard de l'art et de l'histoire. Il permet de retourner les relations dynamiques entre passé et futur, sans pour autant perdre le fil de l'histoire. Cependant, malgré sa tentative de donner lieu à une histoire de l'art non traditionnelle (celle d'une progression non linéaire capable de saisir la complexité d'une époque), par des écarts ou des partis-pris, la série livre une vision orientée de la modernité et réitère un discours autorisé sur l'art, celui de Paris, capitale de l'art moderne. Ainsi, la mise en avant des figures artistiques canonisées de la modernité tend à réduire les autres artistes à des rôles de subalternes, voire de faire-valoir. Qui plus est sont gommés de l'histoire de la modernité certains regroupements (École de Paris) ou courants (effacement d'un pan du fauvisme et de l'abstraction) qui y ont pourtant pris part<sup>19</sup>. Ces opérations de sélections et d'omissions permettent de conserver et d'acquérir de nouvelles valeurs pour la modernité artistique, telles que l'esthétique réaliste, le combat et l'engagement (politique et social), le romantisme de la bohème, et finalement celle de l'humanisme, dont la plaque tournante généreuse serait Paris, terre d'accueil pour les artistes de toutes nationalités vers laquelle convergent ou se diffusent toutes les nouveautés artistiques. Ces omissions témoignent donc de la difficulté de la série à se dégager d'une conception mythique de la modernité artistique héritée de l'après Seconde Guerre mondiale. Cependant, cette part mythique n'est pas dénuée de sens, car comme le note Michel de Certeau, « [l']écriture historique est prise dans une relation fondamentalement ambivalente par sa double nature d'écriture en miroir qui renvoie au présent une fiction, fabricatrice de mensonge et en même temps de vérité » (1975, 118). Ainsi, la série est le lieu de cette expérience réflexive où mémoire et imaginaire tiennent une place centrale dans le processus du récit historique, de sorte qu'il est possible d'affirmer que cette série d'animation peut être considérée comme un nouvel outil heuristique participant de l'historiographie de l'art et de la création, également capable d'informer sur les relations que nous entretenons avec l'histoire artistique elle-même.

## Références

- Agamben, Giorgio. 1998. *Image et mémoire : écrits sur l'image, la danse et le cinéma*. Paris : Hoëbeke.
- Barthes, Roland. 1968. « L'effet de réel ». *Communications* 11 : 84-89.
- Bédarida, François. 2001. « Une invitation à penser l'histoire : Paul Ricœur ». *Revue historique* 619 : 731-739.
- Benjamin, Walter. 2006. *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle : le livre des passages*. Paris : Cerf.
- Benjamin, Walter. 1991. « Sur le concept d'histoire ». *Écrits français*, 432-455. Paris : Gallimard.
- Carron, Pierre. 2002. *Écriture et identité : pour une poétique de l'autobiographie*. Bruxelles : Ousia.
- Certeau, Michel de. 1975. *L'écriture de l'histoire*. Paris : Gallimard.
- Collectif. 1994. *Histoire de l'art et cinéma : les critofilms de Carlo Ludovico Ragghianti*. Paris : Louvre.
- Collectif. 2008. « Périodisation et histoire de l'art ». *Perspective : Revue de l'INHA* 4, [https://www.inha.fr/fr/ressources/publications/publications-periodiques/perspective/perspective-2008-4-periodisation/\\_attachments/2008-4\\_Apercu.pdf](https://www.inha.fr/fr/ressources/publications/publications-periodiques/perspective/perspective-2008-4-periodisation/_attachments/2008-4_Apercu.pdf) (consulté le 20 juillet 2018).
- Deleuze, Gilles. 1980. *Mille plateaux*. Paris : Minuit.
- Didi-Huberman, Georges. 1990. *Question posée aux fins d'une histoire de l'art*. Paris : Minuit.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Devant le temps : histoire de l'art et anachronisme des images*. Paris : Minuit.
- \_\_\_\_\_. 2002. *L'image survivante : histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris : Minuit.
- Dufrêne, Thierry. 2010. « L'histoire de l'art à l'âge du cinéma ». *Diogène* 231 : 137-149.
- Focillon, Henri. 2013. *Vie des formes*. Paris : PUF.
- Francastel, Pierre. 1950. « Le point de vue d'un pédagogue ». *Les arts plastiques* 5-6 : 13-16.
- Ginzburg, Carlo et Carlo Poni. 1981. « La micro-histoire ». *Le débat* 17 : 133-136.
- Gombrich, Ernst. 1986. *Aby Warburg: An Intellectual Biography*. Chicago : University of Chicago Press.
- Hartog, François. 2003. *Régimes d'historicité : présentisme et expériences du temps*. Paris : Seuil.
- Hyacinthe, Sandrine. 2016. *L'École de Paris, une histoire sans histoire ? L'art à Paris de 1945 à 1980*. Thèse de doctorat. (Université Paris Nanterre).
- Le Goff, Jacques. 1989. « Comment écrire une biographie historique aujourd'hui ? ». *Le débat* 54 : 48-53.
- Lemaître, Henri. 1956. *Beaux-arts et cinéma*. Paris : Cerf.
- Levi, Giovanni. 1989. « Les usages de la biographie ». *Annales ESC* 44 (6) : 1325-1336.
- Malraux, André. 2004. « L'intemporel », dans *La métamorphose des dieux*, 987-1000. Paris : Gallimard.
- Michaud, Philippe-Alain. 2012. *Aby Warburg et l'image en mouvement*. Paris : Macula.
- Müller, Jürgen E. 2006. « Vers l'intermédialité : histoires, positions et options d'un axe de pertinence ». *Médiamorphoses : l'identité des médias en questions* 16 : 103-104.
- Nora, Pierre. 1984. *Les lieux de mémoire, I : la République*, 16-42. Paris : Gallimard.
- Passini, Michaela. 2012. *La fabrique de l'art national : le nationalisme et les origines de l'histoire de l'art en France et en Allemagne, 1870-1933*. Paris : Maison des sciences de l'homme.
- Pierre, Arnauld. 2012. *Futur antérieur : art contemporain et rétrocipation*. Paris : Les Presses du réel.
- Rancière, Jacques. 2003. *Le destin des images*. Paris : La Fabrique.
- Reboul, Stéphane et Umut Ungan. 2014. « Les temps de l'art : une introduction ». *Marges* 19 : 11-16.
- Ricœur, Paul. 2000. *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris : Seuil.
- Ricœur, Paul. 1985. *Temps et récit*. Paris : Seuil.
- Robert, Valentine et Laurent Le Forestier. 2015. *Le film sur l'art : entre histoire de l'art et documentaire de création*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Sadoul, Georges. 1959. « A Work in Progress ». *Cahiers du cinéma* 91 : 46-51.
- Wunenburger, Jean-Jacques. 2008. « Les paradoxes de l'anamnèse ». Dans *Mémoire et identité : parcours dans l'imaginaire occidental*. Sous la direction de Paul-Augustin Deproost, Laurence van Ypersele, Myriam Watthee-Delmotte, 151-162. Louvain : Presses universitaires de Louvain.

## Notes

- 1 L'expression est de Thierry Dufrêne. Il englobe dans cette catégorie des films mettant en œuvre une vé-

ritable pratique de l'histoire de l'art avec et par la caméra, tels que *Rembrandt* (K. Clark, 1975), *Carpaccio* (R. Longhi, 1948), *Die steinernen Wunder von Naumburg* (C. Oertel, 1932), les critofilms (1948-1964) ou *Il cenacolo di Andrea del Castagno* (C. Ragghianti, 1954).

2 Ricœur décrit le temps historique comme un médiateur entre le temps du monde (cosmologique) et le temps vécu. Il est soumis à trois conditions de possibilité : un déroulé linéaire, la succession culturelle et sociale, et l'idée de la trace en tant qu'indication matérielle porteuse de sens. Cette trace historique est l'indicateur d'une réalité produite au passé (c'est là le temps avec lequel les historiens travaillent) (1985, 189-228).

3 Cette question de la mise en récit a fait l'objet de fortes réflexions depuis plus d'une trentaine d'années en France chez des philosophes comme Paul Ricœur et Jacques Rancière, ou d'historiens comme Paul Veyne.

4 Le développement de Focillon (2013, 81-97) est repris dans Didi-Huberman (2000, 26).

5 « Une image, au contraire, est ce en quoi l'Autrefois rencontre le Maintenant dans un éclair pour former une constellation. En d'autres termes : l'image est la dialectique de l'arrêt » (478-479).

6 Cette conception de l'histoire de l'art est héritée de Giorgio Vasari, dont l'ouvrage *Les vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes* (1550) fut un des modèles méthodologiques de la discipline. Cette anthologie monographique présente l'histoire et l'art dans une progression linéaire orientée par un destin calqué sur le cycle biologique avec une jeunesse, une maturité et une mort.

7 Selon l'auteur, le journal intime, en tant que succession indéfinie de notes, relève du régime de la chronique au sens aristotélicien, qui s'oppose par sa fragmentation au récit unitaire (chapitres 9 et 23 de *La poétique*) : « À la différence [de l'autobiographie rétrospective], le journal est délié de tout souci de cohérence, [...] chaque notation, prise isolément, relève bien d'une configuration narrative à part entière » (150).

8 En référence à la « vision plastique » (Francastel 1950).

9 Concernant les débats relatifs au style et à la périodisation en histoire de l'art, voir le dossier « Périodisation et histoire de l'art » (collectif 2008).

10 Sur ce point, la série procède à l'image de l'historiographie de l'art qui, après la Seconde Guerre mondiale, efface de son récit ces artistes jugés collaborationnistes et interdits d'exposition. Ce jugement est annoncé visuellement dès l'épisode 1, à l'occasion d'une scène de banquet outrancier : les images de ces artistes se mêlent à celle de veaux et de porcs, une référence renvoyant à l'image péjorative qui leur est accolée après-guerre et pour longtemps.

11 L'originalité du critofilm est d'avoir réussi une synthèse entre le documentaire et le film d'art. Carlo Ragghianti définissait le critofilm comme « une lecture et une analyse critique du langage artistique réalisée dans le langage visuel du cinéma » (Dufrêne 2010, 142).

12 Concernant la Vierge à l'enfant de Gósol, la technique animée permet d'en faire ressortir certaines caractéristiques, notamment les grands yeux, lesquels sont davantage agrandis.

13 Le commentaire de Didi-Huberman concernant la survivance insiste sur la circulation des images, car elle « impose une désorientation redoutable pour toute velléité de périodisation. Elle est une notion transversale à tout découpage chronologique. Elle décrit un autre temps. Elle désoriente donc l'histoire, l'œuvre, la complexifie. Pour tout dire, elle l'anachronise. Elle impose ce paradoxe que les choses les plus anciennes viennent quelques fois après des choses moins anciennes » (2002, 85-86).

14 Cette séquence inédite est réalisée à partir du détournement d'un film documentaire de Gaston Velle datant de 1904. Voir l'entretien de Pauline Gaillard par Karine Abadie (décembre 2016).

15 Par exemple, l'interdiction de représenter les mains ou le geste de certains artistes a nécessité le tournage de plans de mains. Voir les différents témoignages des réalisatrices dans *Les aventuriers de l'art moderne* (2015) et les entretiens de Valérie Loiseleux, Pauline Gaillard, Amélie Harraut par Karine Abadie et Rémy Besson (2016-2017).

16 L'intensification de la présence d'images scientifiques en particulier (objets médicaux ou images radiologiques) est nettement visible dans les derniers épisodes. Leur juxtaposition aux créations artistiques crée un rapport dialogique entre ces motifs.

17 Le concept « d'entre-espace » (*Zwischenraum*) est traduit par celui d'« intervalle » chez Didi-Huberman. Il est le lieu matériel permettant de créer à la fois une distance entre les images et la possibilité d'un passage (2000, 452-505).

18 L'École de Paris, popularisée par André Warnod en 1925, est rapidement évoquée dans l'épisode 3 (min : 12.35) avec en fond la tour Eiffel tel un phare. Il s'agit d'une image hautement symbolique pour évoquer brièvement

cette école, qui désigna longtemps le fleuron de l'art moderne français et Paris, son berceau historique. Par ailleurs, il faut prendre en considération la bibliographie du livre de D. Franck (format initial des *Aventuriers de l'art moderne*), qui rassemble de nombreux ouvrages de l'après Seconde Guerre mondiale et l'important corpus que déploie la série ; il est impensable que l'expression soit restée inconnue des auteurs. Aussi s'agit-il d'un oubli volontaire de cette appellation de l'histoire de l'art.

19 L'occultation de ces courants aux connotations négatives est caractéristique de l'historiographie française de l'après Seconde Guerre mondiale, qui tente de restaurer l'assise de Paris sur l'échiquier artistique international. Ainsi, le fauvisme, représenté par les artistes qui ont fait le voyage en Allemagne de 1941, est banni des expositions et de l'histoire. Il en va de même de l'abstraction, dont l'esthétique et les origines (perçues par bon nombre d'agents artistiques de l'époque comme relevant de l'expressionnisme germanique barbare et irrationnel) sont jugées peu compatibles avec le canon du réalisme cartésien de l'esthétique française. Pour ces raisons, l'histoire de l'abstraction commence à s'écrire dans les années 1950, de fait une seule référence à l'abstraction et à Kandinsky est faite dans l'épisode 1 (48 : 15).

# *L'usage des archives dans* **Les aventuriers de l'art moderne**

La nostalgie du décor

**Nina Barada**

Cet essai interroge le rapport au temps engagé par la série *Les aventuriers de l'art moderne* (2015) et son montage de diverses techniques, en questionnant le statut, l'usage et la fonction des images d'archives, et ce au regard des séquences d'animation en particulier. Réalisée par Amélie Harrault, Pauline Gaillard et Valérie Loiseleux, et diffusée sur la chaîne de télévision franco-allemande Arte, la série est une adaptation de la trilogie littéraire de Dan Franck portant sur les artistes et les intellectuels de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle en France et jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Les six épisodes qui la composent, suivant un déroulement chronologique, mêlent ainsi dessin, peinture et collage, à des images photographiques et filmiques.

À cet égard, on observe que ce qui rassemble toutefois cette diversité de techniques est une même subordination au scénario préalablement écrit par Dan Franck (ou, en l'espèce, tel qu'il s'incarne dans la série, à la voix *off*), qu'elles viennent donc, dans une large mesure, illustrer. Or, c'est bien le dessein de la série elle-même que d'illustrer une époque, et une époque qu'il faut dire presque mythique telle qu'elle est ici évoquée, à travers les décors d'un Paris depuis longtemps disparu et les portraits de son avant-garde héroïque – en somme, évocation pour grande part nostalgique en son invocation d'un âge d'or révolu.

On fait donc l'hypothèse que ce projet commun d'illustration conforme les images d'archives à leur tour, dont le rôle est dès lors largement réduit à la fonction d'illustrer l'époque, ou plus précisément, d'en fournir le décor – de sorte que l'on peut parler d'archives décoratives, et qui consacrent ce que l'on qualifiera en retour de nostalgie du décor.

Deux précisions s'imposent au préalable. D'une part, ce rapport nostalgique au temps concerne plus particulièrement les trois premiers épisodes (années 1900-1920) – la montée des fascismes, l'approche de la Seconde Guerre mondiale et l'évocation de la guerre elle-même, dans les derniers épisodes (années 1930-1940), tendant à réfréner cette nostalgie (ce qui, néanmoins, dit peut-être plus quelque chose de cette période que de la série elle-même). D'autre part, par « images d'archives », on désigne dans ce texte toutes les images dont la base est photographique, soit les photographies, les images mouvantes documentaires, ainsi que les courts extraits de films de fiction des années 1920-1930 que monte très régulièrement la série. Dans ce contexte, l'élargissement du terme d'« archives » au-delà de l'assise documentaire à laquelle elles sont généralement indexées, peut être associé à ce que Jaimie Baron a nommé « l'effet d'archives ».

Dans son essai *The Archive Effect*, Baron aborde en effet la question des images d'archives en poursuivant les prémisses de Vivian Sobchack dans son étude « Toward a Phenomenology of Nonfictional Film Experience ». Sobchack y avance que le terme « documentaire » désigne plus qu'un « objet filmique », mais la « relation » du spectateur à cet objet. Le documentaire, avance-t-elle ainsi, est « moins une *chose* qu'une *expérience* », un mode de réception (Baron 2014, 8). À sa suite, Baron examine donc le problème des archives sous l'angle de la réception : cet « effet archive » recouvre ainsi l'expérience par le spectateur d'une « disparité temporelle » (*temporal disparity*), qui perçoit dans le film « un autrefois et un maintenant » (*a 'then' and a 'now' generated within a single text*) (18). Cette expérience consiste donc en une reconnaissance par le spectateur : celle, précisément, d'être en présence de documents d'archive : « archival documents exist as 'archival' only insofar as the viewer of a given film recognizes certain documents within that film as coming from another, previous – and primary – context of use or intended use » (7). Cette disparité doit donc être visible : « it may occur either at the level of the profilmic object (...) or at the level of the filmstrip itself – the type of film stock, the color or lack thereof, its degree of damage or disintegration, etc. » (21).

Par ailleurs, Baron ajoute que cet « effet archive » peut également conduire à la production d'un « archive affect » :

there is not only an epistemological effect but also an emotional one based in the revelation of temporal disparity. In other words, not only do we invest archival documents with the authority of the 'real' past, but also with the feeling of loss (21).

Baron souligne que cet affect relève bien souvent de la nostalgie, qu'elle aborde dans l'essai en poursuivant la distinction proposée par Svetlana Boym dans *The Future of Nostalgia* entre une nostalgie réflexive et une nostalgie restaurative et réactionnaire (2001, 13)<sup>1</sup>.

L'« effet archive » consiste donc à renvoyer au passé dont l'archive est la trace en rappelant la matérialité de l'image ou, en d'autres termes encore, l'altérité de l'image se rapporte à celle du passé. Dans *Les aventuriers de l'art moderne*, l'« effet archive » repose donc bien entendu sur le contraste entre dessin et images photographiques et cinématographiques, et l'on verra de quelle manière ces images d'archives participent alors d'un rapport nostalgique au temps en demeurant largement confinées à la fonction de décor du passé.

On revient donc en suivant sur la notion de nostalgie et son objet dans la série, mais l'on peut d'ores et déjà expliciter le lien noué par Baron entre archives et nostalgie, c'est-à-dire entre le médium et l'affect. Katharina Niemeyer écrit à ce sujet :

nostalgia has always been an affair of mediated processes, within both literature and the arts. Media produce contents and narratives not only in the nostalgic style but also as triggers of nostalgia. Media, and new technologies in particular, can function as platforms, projection places and tools to express nostalgia (2014, 7).

La nostalgie peut donc être non seulement produite par un récit, mais cette narration peut à son tour être reprise et déclenchée par un médium, auquel cas celui-ci agit comme stimulus. L'« effet archive » se réfère à un tel stimulus, le noir et blanc des images en particulier conférant à celles-ci, comme le souligne Paul Grainge, une « aura temporelle » (1999, 384) :

To the broader question of why a society requires certain images at particular times, the answer for black and white can perhaps be found in its basic capacity to arrest a sense of meaning, historical and otherwise: to stimulate slowness in a climate of speed, to evoke time in a culture of space, to suggest authenticity in a world of simulation and pastiche (384).

Dans *Les aventuriers de l'art moderne*, ce sont deux registres de l'authenticité, si l'on peut dire, que l'on retrouve : l'un imagier, l'autre narratif. Ce dernier, par le biais d'une histoire biographique, s'applique également à réinvestir l'aura de cette époque.

Le modèle historique adopté par la série demeure en effet, et dans une large mesure, biographique, le retour sur cette avant-garde s'effectuant en grande partie au moyen de la biographie des artistes. Ainsi la série aborde-t-elle de manière récurrente leur vie intime (amitiés, amours, sexualité, etc.), de même que leurs conditions de vie socio-économiques, placées sous le signe de la pauvreté. Ce qui réunit ces thèmes est en fin de compte la vie de bohème : c'est là le grand objet des trois premiers épisodes au moins, et ce qui donne son titre au premier d'entre eux (« La bohème, 1900-1906 »). Le biais biographique passe donc par la figure de l'artiste bohémien et l'évocation de cette vie de bohème, d'artistes sans le sou, mais libres, précisément de cette liberté de bohémiens. Cette liberté est par ailleurs associée à celle de l'époque et du lieu : Paris constituant de manière générale, dans la série, le centre à partir duquel se conjugue cette liberté. Les premières minutes et le texte qui ouvrent la série sont à cet égard significatifs :

Paris 1900, capitale du monde. Une foule cosmopolite se presse dans les jardins du Trocadéro autour des palais et des pavillons érigés pour l'exposition universelle. Partout, on célèbre la nouveauté, l'invention, le génie français. Les salons bruissent d'une vie littéraire et intellectuelle au rayonnement immense. Peintres, sculpteurs, écrivains, poètes, musiciens venus d'ailleurs et de partout se retrouvent ici, à Paris, ville lumière, ville splendide, plus libre qu'aucune autre. Loin de cette effervescence, au-delà des grands boulevards, un petit village s'éveille aux lumières du siècle qui commence : Montmartre. Ses héros, aux noms encore inconnus, vont bouleverser l'histoire de l'art. Un jeune homme monte vers la butte. Il porte une redingote noire et un haut de forme. Il est très pauvre. Le jeune homme s'appelle Max Jacob. Il est poète et dessinateur. Il a débarqué à Paris pour y trouver la fantaisie, l'art, les rencontres, le bonheur. Max Jacob a choisi Montmartre pour son histoire. Pas celle du Sacré-Cœur, ce pâté tout blanc dressé là pour faire oublier la Commune de Paris, mais pour ses cabarets joyeux, ses artistes magnifiques, les rires et les chants qui grimpent au-dessus de la colline.

Cet extrait rend manifeste l'héroïsation des artistes dans la série et, par extension, celle de l'art (au demeurant, le terme de « héros », on le voit, est ouvertement employé et celui d'« aventuriers » pour le titre est également loin d'être anodin). Cette héroïsation passe en grande partie par le thème de la bohème, qui joue lui-même un rôle central dans le rapport nostalgique de la série à l'époque qu'elle représente, en mettant en avant la figure du héros-créateur, de l'artiste bohémien et de sa marginalité à la fois socio-économique, politique et morale. Exemplairement, le premier épisode consacre ainsi quelques minutes à l'histoire de l'adoption d'un enfant par Picasso et Fernande Olivier, qu'ils abandonnent, lassés, quelques semaines plus tard. On pourrait certes considérer que l'anecdote vient contredire la facilité de l'hagiographie, mais on peut tout aussi bien envisager qu'elle vienne en réalité satisfaire, pour ne pas dire combler, la vision de l'artiste scandaleux et libre, y compris de toute morale.

Or, cette figure de l'artiste, qui va du bohémien marginal au génie créateur, se rapporte à une conception notoire de l'art et des artistes, qui n'est autre que la conception romantique de l'art. Jean-Marie Schaeffer, dans son ouvrage *L'art de l'âge moderne*, retrace les origines ainsi que la persistance de cette conception dans l'histoire. Celle-ci consiste donc en une « sacralisation de l'art » (1992, 18), concomitante de « la naissance de la figure de l'artiste 'libre' » (88). Schaeffer précise dans ces termes les facteurs qui ont pu conduire à cette conception :

d'une part l'expérience d'une désorientation existentielle, sociale, politique, culturelle et religieuse, d'autre part la nostalgie irrépressible d'une intégration harmonieuse et organique de tous les aspects de la réalité humaine vécus comme discordants et dispersés (88).

Ce qui par conséquent se joue dans la figure de l'artiste bohémien et dans l'image de la vie de bohème est, et pour réemployer des mots de Schaeffer, la « nostalgie d'une vie 'authentique,' non désacralisée et non aliénée » (21). L'artiste bohémien relève ainsi d'un romantisme de la marge et de la marginalité, en étant le symbole d'une vie « authentique », pleine, présente à elle-même, et il est à ce titre une figure mythique, un mythe romantique – une image.



En tant que mythe populaire, cette figure est donc également l'objet d'une nostalgie populaire<sup>2</sup>, l'image ayant ainsi pu glisser du mythe au cliché médiatique. C'est ce que relève Hal Foster dans ses commentaires sur l'avant-garde artistique new-yorkaise, qu'il qualifie alors de « bohème simulée » (1985, 35). Néanmoins, ses remarques peuvent s'appliquer à la série : « les figures de l'artiste moderne, écrit-il ainsi, ont fait retour sous la forme de stéréotypes de la culture de masse », le modernisme étant « investi *comme* une image, à travers des images » (35)<sup>3</sup>.

### Le regret du pays natal

Or, et pour en revenir à la nostalgie et aux termes de Schaeffer, c'est bien là effectivement le cœur du sentiment nostalgique, celui d'un passé authentique, mais plus précisément et en réalité, de l'image de ce passé : une image construite rétrospectivement d'un temps où l'on considère, a posteriori, que pouvait coïncider, voire communier, liberté, simplicité et insouciance. Pour mémoire, la nostalgie désigne, en premier lieu, le « mal du pays », le regret du pays natal (du grec νόστος (*nóstos*), le retour, et ἄλγος (*álgos*), la souffrance). Par extension, le terme évoque donc aujourd'hui un rapport au passé, le sentiment de regret rattaché à la disparition de temps, de lieux, d'un état, ou encore d'une existence disparus ou passés, et enfin, le souhait d'un retour à ce passé. La psychanalyse a pu en faire un état régressif, le désir d'un retour à la situation infantile, Freud ayant fameusement fait de la religion une nostalgie du père dans *L'avenir d'une illusion* : « Dieu est un père exalté, la nostalgie du père est la racine du besoin religieux » (1973, 24). Or, il y a peut-être quelque chose dans la série de cette nostalgie du père (ou des pères, en l'occurrence), qui conduit à la sacralisation de ces figures artistiques surplombantes (comme ces orphelins qui s'inventent, justement, des pères aventuriers), figures qui incarnent ainsi un héritage mythique ou légendaire, un héritage qui en ce cas est à la fois artistique et français.

Le regret du pays natal, en effet, semble être une dimension de la nostalgie dans la série, puisque cet âge d'or de l'art moderne, on l'a signalé, est également rapporté à celui de Paris, et par là de la France, à la centralité de Paris et de la France comme lieux de naissance et capitales de l'art moderne (« Paris, capitale du monde », pour rappeler les tous premiers mots sur lesquels s'ouvre la série, mots qui donnent également leur titre à l'épisode 3) durant ces cinquante premières années du XX<sup>e</sup> siècle, et avant que cette avant-garde ne se déplace vers New-York, puis qu'elle se ne décentralise, pour ainsi dire, inévitablement.

La boucle nostalgique est ainsi faite de plusieurs nœuds dans la série : d'une part, parce qu'elle évoque un temps passé et un Paris particulièrement actifs, une époque de grande émulation artistique et intellectuelle, ainsi que des formes de vie, comme des formes artistiques, aujourd'hui révolues ; d'autre part, et corrélativement, parce que cette époque semble en effet très lointaine et que l'écart est alors particulièrement accusé avec non seulement la réalité des sociétés et des modes de vie actuels, mais celle de la création et de l'art contemporains – la nostalgie, ainsi, pouvant être aussi profonde que l'époque semble lointaine.

### Les archives décoratives

C'est dans ce cadre que s'insèrent alors les images d'archives, en participant au sentiment nostalgique de plusieurs manières. Le modèle biographique adopté par la série entraîne en effet une première difficulté, tout bonnement parce que les archives photographiques ou filmiques de cette vie de bohème n'existent évidemment pas. Les archives faisant défaut, le dessin et l'illustration sont donc indispensables afin de répondre au biais biographique et à l'évocation de la période par la vie de bohème, et prennent ainsi le pas, presque par nécessité, sur les archives, qui doivent à leur tour, et pour conserver ce rapport biographique à l'histoire, se conformer à ce projet d'illustration.

À cet égard, ce que l'on peut nommer les fonctions élémentaires de l'image photographique et cinématographique – enregistrement, preuve, constatation, etc. –, c'est-à-dire ses fonctions indicelles et documentaires, ne sont pas de grande utilité dans ces premiers épisodes. Puisqu'il n'existe pas de documents témoignant de cette vie de bohème, le socle référentiel n'est pas primordial et les archives dans la série servent assez peu, précisément, de témoignage, de preuve, ou encore de source historiographique, soit ce rôle d'attestation du passé auquel on les rattache habituellement, à partir de leurs propriétés indicelles. Ce changement de cadre implique donc un changement de registre : d'une fonction d'attestation historique et juridique du passé à celle d'évoca-

tion, évocation qui là encore s'accorde au projet d'illustration et à la fonction décorative de ces images d'archives.

On relève ainsi quatre principaux usages des archives dans les épisodes de la série. La première fonction et la plus évidente est celle d'une illustration immédiate du texte : si celui-ci mentionne les jardins du Trocadéro, alors paraîtra un plan des jardins, le Sacré-Cœur, un plan du Sacré-Cœur, un intérieur bourgeois, des plans d'un appartement bourgeois, etc. En second lieu, une fonction d'illustration moins immédiate mais qui demeure néanmoins très proche de cette première : si la voix *off* parle d'une rumeur, on pourra voir à l'écran l'extrait d'un film dans lequel un groupe de personnes font des messes basses, si celle-ci évoque la tristesse et l'errance de Max Jacob, alors apparaîtront des plans d'un homme errant sur les quais de Seine, etc. : en bref, de petites scènes narratives qui renvoient à la narration du texte, précisément.



Fig. 1 Épisode 2 (7 : 32)

Troisièmement, un usage qui concerne tout particulièrement les photographies et qui consiste d'une façon ou d'une autre à les animer : exemplairement, un portrait photographique en pied d'Apollinaire sera découpé pour en conserver le corps fixe, mais ce corps sera ensuite animé et mis en mouvement dans un plan, à la manière d'une marionnette ; ou encore, le visage d'Apollinaire fixé par la photographie sera préservé, mais le reste de son corps sera alors dessiné, là aussi pour le mettre en mouvement.



Fig. 2 Épisode 2 (6 : 37)

De même, on relève très régulièrement la présence de dessin ou de peinture sur les photographies, allant de quelques traits de visage accentués au pinceau jusqu'au dessin animé, comme une silhouette se mouvant dans une photographie, celle d'une rue vide, que remonte alors le dessin de Max Jacob.



Fig. 3 Épisode 1 (30 : 33)

Enfin, les photographies pourront se transformer entièrement en dessin ou en peinture, généralement par le biais de fondus enchaînés : dans ce dernier cas de figure, la photographie d'un lieu ou d'un personnage devient ensuite son dessin.



Fig. 4 Épisode 5 (23 : 30 à 23 : 37)

Le dernier usage des archives concerne, au-delà du texte, la bande sonore : on constate ainsi que les archives sont presque systématiquement bruitées (de manière générale, le spectateur est presque toujours accompagné auditivement dans la série). Ainsi, des bruits de foule seront montés sur des plans de foule, des clameurs d'enfants lorsque des archives présentent des enfants jouant, etc., soit une mise en action ou une reconstitution sonore – des procédés que l'on désigne aussi bien entendu par les termes de décor ou d'illustration sonores.

Les archives se conforment donc au projet d'illustration de plusieurs façons. D'une part, en étant reversées, d'une manière ou d'une autre, du côté du dessin et de l'animation. Ceci est particulièrement évident lorsque les photographies sont animées : en ce cas, le dessin l'emporte, s'impose, ou prédomine sur la qualité photographique de l'image, en outrepassant ou en se déjouant de la fixité photographique, pour reporter la photographie vers l'animation. La série tend alors à saper l'assise photographique et indicielle pour reporter la photographie au plan artistique. D'autre part, les archives représentent ou évoquent la narration du texte. Elles illustrent donc

le texte, le contenu du texte commandant alors celui des images. Dans ce cas, il s'agit bien de fournir le décor de l'histoire racontée (ici l'illustration sonore importe) – et le décor, peut-on ajouter, au sens premier du terme, qui désigne l'espace et l'environnement dans lesquels se déroule l'action : ce sont les plans filmiques ou les photographies des lieux dont on parle et qui apparaissent alors à l'écran. Les archives remplissent donc cette fonction manifeste de rôle décoratif, c'est-à-dire de toile de fond.

Plus généralement, les archives doivent avant tout fournir le décor de cette histoire, de ses personnages, c'est-à-dire de l'époque dans laquelle ils se situent. Or, c'est bien à ce niveau que les archives acquièrent un rôle essentiel dans le rapport nostalgique au temps de la série, en apparaissant comme telles, comme images d'archives, c'est-à-dire en produisant l'« effet archive » tel que Baron l'aborde. Afin d'appréhender cette fonction des archives, on pourrait, en jouant la naïveté, poser ainsi la question suivante : lorsque le texte évoque le Sacré-Cœur et qu'à l'écran paraît alors un plan d'époque en noir et blanc de la basilique, et puisque le Sacré-Cœur n'a pas changé, pourquoi ne pas faire usage d'une photographie ou d'un extrait de film contemporains ? Il s'agit donc bien, comme l'a montré Grainge, de conférer à l'image et à ce qu'elle représente ou évoque une « aura temporelle ».

### La trace et l'aura

« Citer le passé n'a que très peu de sens – autre qu'antiquaire ou nostalgique –, si l'on ne s'acquitte pas du souci de le citer à comparaître, de le citer au procès toujours ouvert de notre histoire présente » écrit Georges Didi-Huberman (2015, 33), qui fait alors bien entendu référence aux trois qualifications nietzschéennes d'écriture de l'histoire dans la *Seconde considération inactuelle* : un point de vue monumental, un point de vue antique et un point de vue critique. De l'histoire et de l'historien antique, qui conserve et vénère la tradition, Nietzsche écrit ainsi :

L'histoire de sa ville devient pour lui l'histoire de lui-même. Le mur d'enceinte, la porte de sa vieille tour, les ordonnances municipales, les fêtes populaires, tout cela c'est pour lui une sorte de chronique illustrée de sa propre jeunesse et c'est dans tout cela qu'il se retrouve lui-même, qu'il retrouve sa force, son activité, sa joie, son jugement, sa folie et son inconduite. C'est là qu'il faisait bon vivre, se dit-il, car il fait bon vivre ; ici nous allons nous laisser vivre, car nous sommes tenaces et on ne nous brisera pas en une nuit. Avec ce 'nous,' il regarde par-delà la vie individuelle, périssable et singulière, et il se sent lui-même l'âme du foyer, de la race et de la cité. [...] Il y a toujours un danger qui est tout près. [...] tout ce qui ne reconnaît pas le caractère vénérable de toutes ces choses d'autrefois, donc tout ce qui est nouveau, tout ce qui est dans son devenir, est rejeté et combattu. [...] quand le sens historique ne conserve plus la vie, mais qu'il la momifie, c'est alors que l'arbre se meurt, et il se meurt d'une façon qui n'est pas naturelle, en commençant par les branches pour descendre jusqu'à la racine, en sorte que la racine finit elle-même par périr. Il en est de même de l'histoire antique qui dégénère elle aussi, du moment que l'air vivifiant du présent ne l'anime et ne l'inspire plus. Dès lors la piété dessèche [...] (2011, 17-19).

La dimension nostalgique de l'histoire antique, on le voit, est sensible, le regret du pays natal (« ici il faisait bon vivre... ») pouvant néanmoins servir la vie, dans la mesure où l'admiration, la vénération des grands hommes et la mémoire de la tradition sont en quelque sorte des socles sur lesquels les hommes se tiennent droit, desquels ils peuvent retirer joie, force et dignité, pour réemployer les termes nietzschéens. Néanmoins le « danger » qu'encourt l'histoire antique est de transformer l'hommage en momification du passé et de rejeter le nouveau. On pourrait également dire que l'histoire et la remémoration risquent de virer à la commémoration, c'est-à-dire à une mémoire elle-même durcie et qui ne se sert plus que des traces laissées par le passé pour alors asseoir l'autorité de la tradition.

Or, « citer » le passé « à comparaître », et c'est là l'autre allusion de Didi-Huberman, implique un renvoi des archives au régime indiciaire, tel que Walter Benjamin et Siegfried Kracauer en particulier ont pu le penser dans leurs écrits sur la photographie et le cinéma<sup>4</sup>. À cet égard, la manière dont la série *Les aventuriers de l'art moderne* cherche à résister aux propriétés indicielles des archives comme à la fixité des photographies et tend à reporter systématiquement celles-ci du côté de l'art et du dessin, est loin d'être anodine.

Dans la *Théorie du cinéma* comme dans ses essais de Weimar consacrés à la photographie, Kracauer a mis en évidence les implications idéologiques de ce qu'il appelle la tendance « formatrice » ou « artistique » de la photographie, tendance qui s'oppose au caractère indéterminé du médium qui « transmet un matériau brut sans le définir » : « aussi sélective que soit une photographie », écrit ainsi Kracauer, « elle ne peut effacer ce penchant vers l'inorganisé et le diffus qui l'affecte en tant qu'enregistrement du réel » (2010, 54). La photographie d'art cherche donc à résister aux propriétés inhérentes du médium en le conformant à des conventions picturales qui lui sont étrangères. Cette dérobade vise, pour Kracauer, à dénouer le lien ontologique de la photographie à la réalité et à se défaire des responsabilités que celui-ci engage : c'est « comme si leurs obligations envers la nature à l'état brut leur pesaient » (38), dit ainsi Kracauer des photographes expérimentaux. Dans son essai de 1927, il corrèle ce refus à une attitude politique en écrivant qu'« [i]l vaudrait la peine de dévoiler les relations étroites entre l'ordre social existant et la photographie artistique » (2014, 34) – une remarque qui laisse entendre que la photographie d'art, et bien qu'il n'emploie pas le terme, est réactionnaire : en soumettant la réalité qu'elle photographie à ces conventions picturales, la photographie d'art cherche à se prémunir de la désappropriation et de la dépersonnalisation qu'implique la photographie (ce que Kracauer nomme également dans la *Théorie du cinéma* l'« étrangeté » (2010, 43) du regard photographique) autant qu'à corriger le désordre de la réalité, en réintroduisant de l'ordre là où il fait défaut.

À cet égard, la transformation par le dessin ou par l'animation qui est faite, dans la série, des archives photographiques reconduit l'héritage de la photographie artistique en luttant de la même manière contre les propriétés inhérentes au médium. Or, pour Kracauer comme pour Benjamin, ces propriétés sont précisément celles qui font de la photographie et du cinéma des instruments de dévoilement de la réalité, d'enquête et de détection, ce par quoi leurs images peuvent devenir des « indices » du « crime », pour reprendre les fameux mots de Benjamin sur les photographies d'Atget dans « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », c'est-à-dire « des pièces à conviction pour le procès de l'histoire » (2011, 286). En d'autres termes, ces propriétés indicielles rendent possible la destination politique de ces images en impliquant qu'un jugement politique soit porté sur la réalité historique. En ce sens, on dirait, et pour rester avec Benjamin, que la série *Les aventuriers de l'art moderne* tend à favoriser « l'aura » à « la trace »<sup>5</sup>, c'est-à-dire à reconduire l'autorité de la tradition et du passé, à s'attacher donc à la fonction culturelle plutôt qu'à la fonction politique de l'image. À cet égard, l'« effet archive » est une autre une autre expression pour dire l'aura de l'image d'archive.

### La nostalgie du décor

Il est donc essentiel que les images d'archive dans la série soient perçues en tant qu'archives. La présence de courtes scènes manifestement tirées de films de fiction des années 1920 ou 1930 renvoie à un même usage : celles-ci apparaissent en tant qu'images anciennes et datées, appartenant à ce passé, à cette époque dont on nous parle et à laquelle on les associe – elles se présentent en tant qu'images d'époque. Il faut donc que l'image soit d'époque, qu'elle paraisse dans sa passéité, pour qu'elle se montre au spectateur comme image de ce passé. On peut dire à ce titre que les images d'archives apparaissent alors comme des images exotiques, renvoyant et appartenant à une extériorité (ici, celle du passé), et qui dans cette apparence extérieure possèdent un caractère original ou, pourrait-on dire, pittoresque (un terme qui renvoie, incidemment, à la peinture).

À cet égard, il faut souligner que ces images d'archives participent également de la nostalgie en ce qu'elles paraissent moins menaçantes que les images contemporaines – c'est là un effet de ce qui a pu être nommé une « media nostalgia » et que commente par ces mots Manuel Menke :

This comprises longing for old past media but also longing for a time without today's media technology and culture. Such longing would regain self-confidence and reestablish continuity of identity by nostalgically remembering times that are in retrospect perceived as less stressful and in which media-related communication demands could be met (2017, 632-633).

Appartenant donc à ce passé, les archives suggèrent ou évoquent cette époque, parce qu'elles sont le milieu, le cadre, l'environnement, l'atmosphère même, dans lesquels l'histoire se déroule et les personnages agissent : elles en sont la parure, le décor. Mais, et comme par choc en retour, ces images et leur usage ne risquent-ils pas

alors de faire de cette époque un décor ? Et n'est-ce pas précisément d'un décor dont en réalité on est toujours nostalgique, d'un passé embelli, que l'on pare a posteriori de ses souvenirs les plus agréables ? D'une image ? On en revient aux mots de Foster : le modernisme investi *comme* une image, *à travers* des images, et c'est bien cette image qui est objet de nostalgie.

## Références

- Baron, Jaimie. 2014. *The Archive Effect. Found footage and the Audivisual Experience of History*. Londres-New York : Routledge.
- Benjamin, Walter. 1993. *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle. Le livre des passages* [1927-1940], traduit par Jean Lacoste. Paris : Le Cerf.
- Benjamin, Walter. 2011. « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » [version de 1939]. Dans *Œuvres III*, traduit par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, 269-316. Paris : Gallimard.
- Boym, Svetlana. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York : Basic Books.
- Didi-Hubermn, Georges. 2015. *Passés cités par JLG. L'œil de l'histoire*, 5. Paris : Minuit.
- Foster, Hal. 1985. *Recodings. Art, Spectacle, Cultural Politics*. Seattle, Washington : Bay Press.
- Freud, Sigmund. 1973. *L'avenir d'une illusion* [1927], traduit par Marie Bonaparte. Paris : PUF.
- Ginzburg, Carlo. 1980. « Signes, traces, pistes. Racines d'un paradigme de l'indice ». *Le Débat* 6 : 3-44.
- Grainge, Paul. 1999. « TIME's Past in the Present: Nostalgia and the Black and White Image ». *Journal of American Studies* 33 (3) : 383-392.
- Kracauer, Siegfried. 2010. *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle* [1960], traduit par Daniel Blanchard et Claude Orsoni, édition établie et préfacée par Philippe Despoix et Nia Perivolaropoulo. Paris : Flammarion.
- Kracauer, Siegfried. 2014. « La photographie » [1927]. Dans *Sur le seuil du temps. Essais sur la photographie*, traduit de l'allemand par Sabine Cornille et Claude Orsoni et de l'anglais par Daniel Blanchard, 27-43. Paris-Montréal : Maison des Sciences de l'homme-Presses de l'Université de Montréal.
- Menke, Manuel. 2017. « Seeking Comfort in Past Media: Modeling Media Nostalgia as a Way of Coping With Media Change ». *International Journal of Communication* 11 : 626-646.
- Niemeyer, Katharina (dir.). 2014. *Media and Nostalgia : Yearning for the Past, the Present and the Future*. Basingstoke : Palgrave Macmillan.
- Nietzsche, Friedrich. 2011. *Seconde considération inactuelle. De l'utilité et des inconvénients de l'histoire pour la vie* [1874], traduit par Henri Albert. Édition électronique. Échos du Maquis.
- Rosenberg, Harold. 1992. *La dé-définition de l'art* [1972], traduit par Christian Bounay. Nîmes : Jacqueline Chambon.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1992. *L'art de l'âge moderne. L'esthétique et la philosophie de l'art du XVIII<sup>e</sup> siècle à nos jours*. Paris : Gallimard.

## Notes

- 1 Cf. Boym 2001, en particulier chapitres 4 et 5 : 41-56.
- 2 Dans *La dé-définition de l'art*, Harold Rosenberg souligne que « la figure de l'artiste » ne perdure qu'« en tant que fiction de la nostalgie populaire » (1992, 12)
- 3 Foster écrit ainsi : « How, in this simulated bohemia, the figures of the modern artist have returned as mass-cultural stereotypes; how modernism – its formations and styles – is engaged *as an image through* images (which is all the more ironical given the modernist insistence on the immediate, the contingent, the present, etc.). Just as the avant-garde transformed subaltern types and subcultural expressions into poses and styles, so now this new avant-garde has begun to recycle these very poses and styles for media consumption » (1985, 35).
- 4 En cela prenant part au paradigme indiciaire mis au jour par Carlo Ginzburg, dont le « noyau » est constitué par l'idée que si « la réalité est opaque, des zones privilégiées existent – traces, indices – qui permettent de la déchiffrer » (1980, 29).
- 5 « La trace est l'apparition d'une proximité, quelque lointain que puisse être ce qui l'a laissée. L'aura est l'apparition d'un lointain, quelque proche que puisse être ce qui l'évoque. Avec la trace, nous nous emparons de la chose ; avec l'aura, c'est elle qui se rend maîtresse de nous » (Benjamin 1993, 464).

# Construire une figure de témoin

## Le personnage de Max Jacob

**Karine Abadie**

Pouvant être appréhendée comme une forme sérielle hybride, construite dans la continuité, *Les aventuriers de l'art moderne* s'attarde sur des moments choisis de l'histoire de l'art et de l'histoire littéraire. La série puise à différents genres – le film d'animation, le film d'art, le documentaire –, créant ainsi une fiction, en empruntant plusieurs mécaniques narratives au récit sur la vie culturelle française et sur la modernité artistique, ou encore au récit construit autour de personnages précisément sélectionnés. Si la série d'Amélie Harrault, de Pauline Gaillard et de Valérie Loiseleux semble obéir aux logiques internes d'une historiographie et d'une mise en récit particulière de cette dernière, la recherche d'un fil conducteur, c'est-à-dire d'un élément qui, incorporé à la série, fonctionnerait comme un principe structurant, nous semblait être indispensable à la dimension sérielle de cette production télévisuelle.

La figure de l'écrivain Max Jacob s'est rapidement imposée comme ce fil conducteur qui crée une unité entre les différents épisodes de la série et, surtout, entre les personnages. Mais parallèlement à ce constat, plusieurs questions sont apparues, s'entrecroisant les unes avec les autres : pourquoi avoir choisi Max Jacob ? Pourquoi avoir choisi un poète que l'histoire littéraire a quelque peu mis de côté ? Comment expliquer ce choix pour structurer un récit exposant principalement des peintres ? Qu'a retenu la série de ce poète ? Comment l'a-t-elle exposé et comment l'a-t-elle utilisé ? Ce sont ces questions qui ont présidé notre réflexion et auxquelles nous avons tenté de répondre, en envisageant Max Jacob comme un personnage fictif, principalement construit comme un témoin, soit celui d'une époque que la série a souhaité exposer par le biais d'une diversité de dispositifs de représentation (animation, photographie animée, représentation picturale, etc.).

### La figure historique de Max Jacob

Max Jacob est né à Quimper en 1876, dans une famille de tailleurs juifs. Très tôt, il caresse le rêve de devenir peintre. Il peindra et il dessinera, mais il sera surtout homme de lettres, poète, conteur et critique. C'est comme critique d'art qu'il découvrira en 1901 Pablo Picasso, à qui il vouera une amitié et une admiration sans limites :

Tu as été mêlé à tous les bonheurs et à tous les malheurs de ma vie ; tu as participé aux uns, tu as pansé les douleurs des autres. Tu as encouragé mes premiers essais artistiques, tu les as mis dans les meilleures voies. Tu étais là dans mes premiers pas dans le monde des arts. Que dis-je ? Tu as été à toi seul le monde des arts pour moi (lettre de Max Jacob à Pablo Picasso, 1<sup>er</sup> juin 1921).

En 1915, il se convertit au catholicisme – Picasso sera d’ailleurs son parrain lors de son baptême. Plusieurs textes font état de cette conversion, dont « Le Christ au cinématographe », présentant le cinéma comme le lieu de la révélation, cette dernière se déroulant au milieu des aventures policières des *Habits noirs*, un film de 1914 de Daniel Riche d’après Paul Féval. En 1936, Max Jacob se retire définitivement de la vie parisienne à l’Abbaye de Saint-Benoît et y est arrêté en 1944, déporté au camp de Drancy, où il meurt, en mars, d’une broncho-pneumonie.

Bien qu’il soit relégué à l’arrière-plan d’une histoire littéraire qui peine à se détacher des canons, la place de Jacob est centrale dans l’évolution de toute une génération d’écrivains. Son empreinte est en effet considérable pour une large partie des écrivains de l’entre-deux-guerres, comme chez le jeune André Malraux rencontré en 1919 et qu’il prendra sous son aile. Malraux lui dédiera d’ailleurs son premier livre en 1921, *L’âme en papier*, un « [p]etit livre où l’on trouve la relation de quelques luttes peu connues des hommes, ainsi que celle d’un voyage parmi des objets familiers mais étranges » (Malraux 1989, exergue). Ouvrage d’inspiration cubiste, cette première publication n’a rien à voir, surtout au niveau de l’écriture, avec ce que Malraux produira plus tard, mais elle contient déjà la trace de certaines de ses obsessions – la guerre, la mort, le *farfelu*, dont un personnage comme Clappique dans *La Condition humaine* quelques années plus tard restera le meilleur exemple. Cette figure de *farfelu* lui permettra de « transpos[er] sur le mode burlesque un sentiment tragique de l’existence [...] [et d’opter] pour une esthétique volontariste, pour un art de création et non d’illusion lyrique » (Gojard 2001-2002, 14). Il faut voir ici un héritage de l’imaginaire de Max Jacob, reconduit dans des œuvres littéraires réalistes, mais ne concédant rien à l’absurdité du monde qu’elles mettent en scène.

L’empreinte de l’œuvre de Jacob sur celle de ses contemporains ne se résume cependant pas à une contamination des formes. Sa personnalité influence aussi le rapport au monde des jeunes écrivains qu’il fréquente : « [...] Max l’enchanteur, Max le fourbe et le délicieux, Max le libre et l’indigne et le facétieux, le pathétique, l’inventeur [...] » (Lacouture 1976, 20). Malraux dira d’ailleurs du poète, en 1920, dans *Des origines de la poésie cubiste*, qu’il

apportait au cubisme une ironie fluette, un mysticisme un peu charentonnesque, le sens de tout ce qu’il y a de bizarre dans les choses quotidiennes et la destruction de la possibilité de l’ordre logique des faits. Il exprimait, non ce que son sujet déterminait, mais les actes ou les dessins évoqués par son imagination (2010, 4).

Ces mots témoignent très bien de l’univers de Max Jacob et soulignent certains traits – sa liberté, sa fourberie, sa folie, son imagination, mais aussi sa dévotion, son inquiétude, bref, son côté *farfelu* – qui seront retenus pour construire son personnage des *Aventuriers de l’art moderne*. Cela correspond d’ailleurs à l’image convenue qu’en a conservée l’histoire littéraire :

Dans l’histoire littéraire, deux identités rivales et mythiques se disputent la personnalité du poète. Le premier Max Jacob – histrion, buveur, homosexuel et éthéromane – est réputé seul capable d’inventer un langage scintillant et toujours neuf ; le second Max Jacob – assagi, fraternel et chrétien – est mis en demeure de n’avoir produit rien d’autre qu’une littérature dite « pieuse » et sans réelle saveur (Tuduri 2004, 362).

Au-delà de ces évocations, il importe de rappeler que Max Jacob a été un écrivain à part entière, publiant beaucoup de textes très divers – des contes pour enfants, des poèmes, des chansons et des textes fantaisistes. Il fut également peintre, peignant autant, si ce n’est plus que ce qu’il a écrit<sup>1</sup> ; il côtoiera les artistes de Montmartre, aura mille métiers – diseur de bonne aventure, professeur de piano, précepteur, employé, balayeur –, mais il ne parviendra jamais à vivre de sa plume et cherchera désespérément à survivre.



## De la figure historique au personnage de fiction

L'utilisation de Max Jacob comme *personnage référentiel* – nous reprenons ici les mots d'Antonio Rodriguez (2008) – a été faite du vivant de l'écrivain, dans des romans à clés rédigés par des contemporains comme Guillaume Apollinaire, Pierre Reverdy, André Salmon, ou encore Francis Carco<sup>2</sup>. Certaines particularités associées à sa figure y avaient été retenues comme son statut de poète ou d'artiste, son attirance pour la religion, sa position de victime et sa pauvreté. Il était également parfois fait mention de son homosexualité et de sa consommation d'éther. Il était aussi présenté comme plus âgé et plus vieux que les autres, portant un monocle et étant vêtu d'une redingote et d'un chapeau. Mais dans ces textes, il a à la fois une fonction biographique, esthétique et morale<sup>3</sup>, intervenant dans un espace – la littérature et le texte – qui est le sien.

Dans *Les aventuriers de l'art moderne* – et parce que cette série ne se présente pas comme historique –, nous suivons un personnage *figurant* (Rodriguez 2008), Max Jacob, construit afin de répondre aux impératifs de la fiction et s'inspirant de sa biographie tout comme de ce que l'histoire littéraire en a retenu. Ce personnage ouvre et clôt la série. Son modèle est un des seuls artistes de cette histoire dont l'essentiel de l'activité artistique se déroule sur les quarante années couvertes par la fiction : il y a donc un aspect pratique dans ce choix<sup>4</sup>. Mais si la série peut proposer une mémoire de l'histoire littéraire, s'inscrivant plus largement au sein d'une histoire artistique, elle fait peu de place aux œuvres littéraires : quelques vers sont cités, quelques titres sont rappelés, mais au final, on assiste surtout à une histoire anecdotique et donc, à une histoire des personnalités qui font cette littérature du début du XX<sup>e</sup> siècle. Cependant, même si cet aspect apparaît totalement dominant – et il l'est encore d'avantage dans les ouvrages de Dan Franck dont s'inspire la série –, il ouvre la porte à une histoire culturelle de la littérature existant dans ses rapports aux autres arts et dans ses interactions avec des artistes qui appartiennent à plusieurs champs et à différents réseaux. Dans cette optique, le personnage de Max Jacob fonctionne comme un pivot : il est présenté comme artiste à part entière, mais sa figure est surtout exploitée comme celle d'un témoin. Il fait un peu plus qu'assister à *l'aventure de l'art moderne* ; il en a vécu l'expérience et peut, dès lors, être considéré comme un acteur de cette histoire et donc, comme un témoin se dessinant sous les yeux du spectateur. La représentation qui en est faite alterne cependant entre une figure de témoin actif, artiste auprès des artistes, vivant lui aussi l'excitation des premiers temps de la modernité artistique, et une figure de témoin passif, observant les développements de cette modernité dont il continue de représenter les balbutiements.

### Du témoin actif au témoin passif

Il n'existe aujourd'hui qu'une seule apparition de Max Jacob à l'écran. On le voit en effet sur une bande promotionnelle de la firme Gaumont, consacrée à une séance de signature du poète Gaston Bonheur<sup>5</sup>. Mais la pauvreté de cette illustration en mouvement nécessitait une animation, les réalisatrices n'ayant pas du tout eu recours à cette image animée. Jacob est le premier protagoniste qui apparaît à l'écran en ouverture des *Aventuriers de l'art moderne*. Pour cette première apparition (Fig. 1), on le présente de dos, marchant seul dans un décor monochrome ; il est *ce jeune homme qui monte vers la butte*, très pauvre, vêtu d'une redingote noire et d'un haut-de-forme. Une voix hors champ le présente, mentionnant qu'il est poète et dessinateur, et qu'il est monté à Paris pour y trouver la fantaisie. On découvre rapidement son visage et son monocle (Fig. 2), ce qui permettra au spectateur de le reconnaître tout au long de la série.

Un peu plus tard, dans le premier épisode, on utilisera une animation, à partir d'une photographie du visage de Max Jacob (que l'on retrouve dans l'émission du 15 novembre 1959 de *L'Art et les hommes* consacrée à Max Jacob) qu'on affublera de ce qui sera ses attributs au fil des épisodes : chapeau haut de forme, cape et monocle (Fig. 3).



*Fig. 1* Épisode 1, 1 : 46

*Fig. 2* Épisode 1, 2 : 03



*Fig. 3* Épisode 1, 21 : 23

Le choix de ces accessoires distinctifs permet alors de construire un personnage conforme à la représentation que le spectateur se fait du poète et en adéquation avec les témoignages de certains de ses contemporains. Ainsi, l'image retenue de Jacob par les réalisatrices recoupe un portrait qu'Apollinaire en fait en 1910 :

Max Jacob a des manières élégantes et il est vêtu d'une façon un peu désuète. Il s'est composé un système astrologique duquel il a tiré un art poétique et une métaphysique. Dites-lui votre acte de naissance et il vous dira aussitôt votre avenir, votre carrière et illustrera sa démonstration par des parallèles avec les grands hommes nés le même jour que vous. // Il aime la bonne cuisine, la Bretagne, les friandises et les chapeaux hauts de forme. Et si vous le compariez à quelqu'un il serait furieux. // Détail particulier : Max Jacob écrit un poème chaque matin, l'après-midi il peint pour se recréer et le soir il le consacre à ses amis, à ses cousins et aux grâces (1993, 80).

Élégance, amour de la Bretagne, chapeaux hauts de forme... Cette description montre quelques aspects qui seront utilisés pour illustrer son personnage, ce à quoi on ajoute une autre facette, celle du diseur de bonne aventure, qui sera aussi reprise ailleurs dans le premier épisode<sup>6</sup>.

Au début de cet épisode, des images de Paris, de la vie au pied de Montmartre, ainsi que des images animées rappelant la vie festive dans ce coin de la ville (Aristide Bruant qu'on reconnaît à son écharpe rouge, La Goulue et ses jupons) sont intercalées entre les passages d'animation concernant Jacob. On retrouve ensuite le poète à la fenêtre de la galerie du marchand Ambroise Vollard. Cette image de Jacob à la fenêtre (Fig. 4) illustre l'attitude qu'on veut lui prêter à l'écran : il est présent tout au long du récit, il y participe, mais en marge, à l'extérieur, il observe, il assiste, il regarde.



Fig. 4 Épisode 1, 3 : 01

La première découverte picturale qu'il fait chez Vollard est celle de Picasso, l'œuvre avant l'homme. *Une heure plus tard*, on nous le montre sonnant à la porte du peintre. La véritable rencontre entre les deux personnages se fait par les yeux : on insiste, dans le choix des images filmiques et dans le dessin de l'animation, sur ces regards (Fig. 5 et 6). Quelque chose de l'ordre du symbole se dessine, illustrant une complicité que l'on montre instantanée et qui constituera le socle sur lequel s'est construit l'amitié entre les deux hommes.



Fig. 5 Épisode 1, 4 : 27

Fig. 6 Épisode 1, 4 : 32

Quelques minutes sont ensuite consacrées à Jacob poète : une animation qui devient très colorée le montre flamboyant, récitant des extraits de son premier conte publié en 1913, *Le roi Kaboul 1<sup>er</sup> et le marmiton Gaumain*. Mais ce moment est de courte durée : Max Jacob n'apparaîtra plus à l'écran que comme un témoin du succès des artistes l'entourant. Au cours de cette scène de récitation, Picasso lui dit : « Tu es le plus grand poète français », et Jacob lui répond : « Toi, le plus grand peintre espagnol » (Fig 7).



Fig. 7 Épisode 1, 6 : 12

Les deux maîtres de l'art moderne pour la période 1900-1940 sont ainsi présentés, mais la place qu'on semble accorder à Max Jacob n'est pas reconduite sur l'ensemble de la série. Même si sa présence demeure régulière à l'écran, elle sera généralement furtive. Jacob reste pourtant un personnage qui assiste aux foisonnements artistiques ambiants, mais il n'aura plus de moment à lui, sinon, pour regarder l'ascension de ses amis (épisode 3) ou pour mourir (épisode 6). Sans être clairement présenté comme le contrepoint de l'ascension sociale et artistique des autres, Jacob porte sur ses épaules le passé, un passé qui a vu naître et éclore des artistes et des poètes qui lui resteront fidèles, mais avec lesquels il ne parviendra pas à rivaliser sur le terrain de la création.

L'attention de la série se portera sur d'autres figures (par exemple Guillaume Apollinaire, Robert Desnos, ou Henri Matisse), et du duo Jacob/Picasso, ce sera le peintre qui emportera la mise. D'ailleurs, la lecture d'une partie de la revue de presse au sujet de la série appuie ce constat : on mentionne Max Jacob, on le présente dans des portraits de groupe, mais on utilise surtout des portraits de Picasso pour illustrer la série, en ayant recours à ses œuvres et en parlant de lui comme de celui dont « l'ombre tutélaire plane sur toute la série » (Rousseau 2015).

Même s'il apparaît comme un compagnon patient, enthousiaste pour le succès et la consécration de ses amis, Max Jacob est aussi un ami abandonné et jaloux, trouvant dans les vapeurs de l'éther une évasion et une fuite de sa propre réalité. Dans le deuxième épisode de la série, on le présente délaissé des uns et des autres, assistant à leur ascension : « Le plus malheureux est sans conteste Max Jacob. Détrôné par Apollinaire sur le podium de la poésie, par Fernande Olivier sur le podium de l'amour, bientôt par Braque sur le podium de la création artistique » (*Les aventuriers de l'art moderne*, épisode 2, 6 : 44 à 6 : 54). À cet abandon se rattache un autre élément complétant le portrait du personnage : sa pauvreté. En effet, Max Jacob est celui qui arrive pauvre à Paris<sup>7</sup>, qui sera pauvre dans le monde artistique et littéraire et qui restera pauvre jusqu'au bout. Il ne parviendra pas à percer et perdra du terrain tant sur le plan amical qu'artistique. Ce deuxième épisode le montre alors vieillissant, toujours affublé de sa redingote, de son chapeau haut de forme et de son monocle (Fig. 8).



Fig. 8 Épisode 2, 7 : 40

Mais à la dimension fantasque s'est ajoutée une image d'échec : Max Jacob est celui qui ne réussit pas. Les réalisatrices ont recours à des images filmiques, intercalées aux images d'animation, afin de construire une illustration de la tristesse du poète : on nous montre en effet des images d'un homme marchant, faisant suite à la marche de ce personnage animé figurant Max Jacob, comme si on voulait nous faire croire que des images statiques ont trouvé leur incarnation et que nous voyons subitement Jacob bouger à l'écran, sur les bords de l'eau, désœuvré, toujours de dos. Ces images fonctionnent par association et collent au personnage qu'on a souhaité construire. L'illustration se poursuit, lorsqu'on nous montre le visage de Jacob en mouvement, comme si les mouvements de l'eau animaient une toile. Tristesse et solitude deviendront les nouvelles marques du poète, qui assiste à la création d'un monde dont il est exclu et qui ne possède plus la fraîche fantaisie des premiers temps. Ainsi sont illustrés le passage du temps, la disparition du Bateau Lavoir et de la camaraderie, la dissolution des amitiés et d'une époque plus glorieuse, mais définitivement plus sombre (Fig. 9).

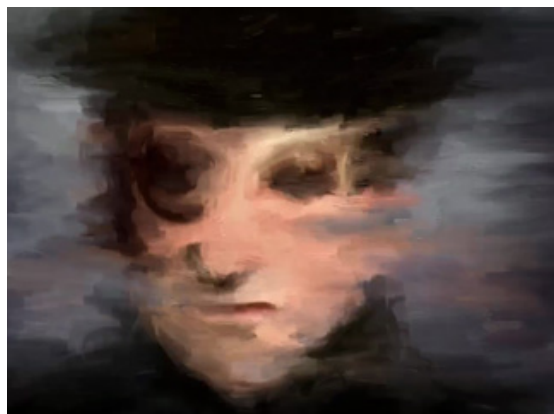


Fig. 9 Épisode 2, 7 : 45

La place de Jacob n'est désormais plus celle d'un témoin actif, rappelant une époque révolue, mais plutôt celle d'un témoin passif, observateur de plus en plus distant de l'effervescence créative de laquelle il est exclu. Il apparaîtra furtivement au cours des épisodes suivants pour disparaître complètement au terme de la série, avec son arrestation et sa mort. Ce moment ne clôt pas la série – elle se termine sur la mort de Robert Desnos –, mais il intervient à la fin de cette aventure de l'art et fait écho à la première apparition du poète. Quelques animations opéreront le flashback, amorcé grâce à une phrase prononcée

par le personnage de Max Jacob alors qu'il est embarqué par la Gestapo : « Prévenez Picasso, à Paris », le peintre étant ainsi présenté comme le dernier recours lors l'arrestation du poète. On voit ensuite des images des épisodes antérieurs – Picasso et Jacob dansant, Max Jacob passant devant la boutique de Vollard, on voit aussi des images des fantasmagories de Jacob auxquelles il accède grâce aux drogues, à l'éther, bref, on assiste au retour sur une époque disparue où il était heureux. Ces animations sont lumineuses, colorées, ce qui contraste avec les animations du présent de Jacob, noires et sombres, dans lesquelles il apparaît vieux, chauve, ayant délaissé ses attributs farfelus – monocle, haut-de-forme, cape –, et où il est entouré de personnages qui ne sont représentés que par des ombres (Fig. 10).



Fig. 10 Épisode 6, 45:13

Il est dorénavant seul, ses contacts avec l'extérieur se font par lettres et ses amis apparaissent comme des souvenirs. Entre les images animées sont présentés, afin d'accentuer le désarroi du poète, des extraits de films et des images d'archives montrant la prison et les camps. Toutes ces images illustrent le commentaire narratif ; elles sont présentées pour leur valeur suggestive et pour l'imaginaire qu'elles convoquent, celui de la fin et de la mort, de l'échec face à l'Histoire qui redouble l'échec artistique. À la fin de ce parcours, Max Jacob est montré avec de nouveaux attributs, marquant explicitement son appartenance religieuse : une étoile jaune qu'il conservera jusque sur son lit de mort et un chapelet, rappelant sa conversion. Au terme de la série et au terme de sa vie, il ne s'agit plus de l'ami des artistes, ni du poète fantaisiste, mais d'un vieil homme qui attend seul la mort. Contrairement à la représentation, dans le même épisode, des derniers moments de Robert Desnos, intervenant quelques minutes plus tard (après avoir dit que les yeux du *rêveur éveillé* se ferment pour toujours, une animation de deux amoureux accompagnés du bouleversant poème « L'adieu » d'Apollinaire suit), rien de poétique n'accompagne Jacob : on se défait d'une figure qui nous est simplement montrée comme celle d'un homme pieux.

La figure de Max Jacob peut être ce fil qu'on tire pour organiser le panorama : son personnage a été pensé, organisé, animé afin de structurer la narration, sans pour autant en faire une figure ordonnatrice. Il traverse la série, mais ne rassemble pas les différents protagonistes de cette aventure, comme le font Guillaume Apollinaire ou André Breton. Il reste dans la marge, mais en même temps, il traverse l'histoire de tous ces artistes du début du XX<sup>e</sup> siècle ; il en est la mémoire, mais surtout, il est le témoin – parfois actif, parfois passif – d'une époque vécue et regardée avec envie. Il est à l'intérieur et à l'extérieur du récit, rappelant un pan de l'histoire littéraire, de l'histoire artistique, de l'histoire de la modernité, mais ni lui ni ses œuvres ne sont mis de l'avant. Il n'est valorisé ni comme poète ni comme artiste ; il reste une figure errante, toujours au milieu des autres, des siens pourrait-on dire, inlassable témoin, plein de bonnes intentions, mais demeurant avant tout, étranger à ce qui se déroule sous ses yeux. Ainsi se révèle-t-il comme un véritable personnage, caractérisé à l'écran selon ce que l'histoire littéraire et ses contemporains en ont retenu, construit pour ce qu'il peut permettre en termes de récit et surtout, parce qu'il est un spectateur privilégié de cette aventure de l'art moderne qu'il a malgré tout fortement façonné et influencé.

## Références

- Apollinaire, critique d'art*. Paris : Paris Musées/Gallimard, 1993.
- Dickow, Alexander. 2017. *Jacob et le cinéma*. Paris : Nouvelles Éditions Place.
- Frank, Dan. 2016. *Le temps des bohèmes*. Paris : Grasset.
- Gojard, Jacqueline. 2002. « Dans le sillage de Max Jacob ». *Présence d'André Malraux* 2 : 10-14.
- Guiette, Robert. 1930. « Max Jacob, peintre ». *L'art et les artistes, revue mensuelle d'art ancien et moderne* s.n. : 113-119.
- Jacob, Max. 1915. « Printemps et cinématographes mêlés ». *Les soirées de Paris* 15 avril : 219-222.
- \_\_\_\_\_. 1918. « Théâtre et cinéma ». *Nord-Sud* 12 : 9-12.
- Lacouture, Jean. 1976. *Malraux, une vie dans le siècle*. Paris : éditions du Seuil.
- Malraux, André. 1989. *Œuvres complètes*, vol. 1. La Pléiade. Paris : éditions Gallimard.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Œuvres complètes*, vol. 6. La Pléiade. Paris : éditions Gallimard.
- Magenat, Nadejda. 2015. « Max Jacob et le cinématographe ». *Les cahiers Max Jacob* 15-16 : 61-74.
- Rodriguez, Antonio. 2008. « La vie dans les romans à clés. Les figurations de Max Jacob et la cohérence d'un genre ». *Les cahiers Max Jacob* 8. En ligne : <http://cahiersmaxjacob.org/cmj8/8arodrig.html> (consulté le 20 février 2018).
- Rousseau, Christine. 2015. « Un tourbillon pictural et littéraire ». *Le monde*. 11 décembre.
- Tuduri, Claude. 2004. « Max Jacob, cet inconnu ». *Études – Revue de culture contemporaine*. 400 (3) : 361-371.

## Notes

- 1 « Et cependant, il peint autant, peut-être même plus qu'il n'écrit » (Guiette 1930, 113).
- 2 La figure de Max Jacob inspirera les personnages du Mage Abel dans *Le voleur de Talan* de Pierre Reverdy (1917), de Moïse Deléché, dans *La femme assise* de Guillaume Apollinaire (1918), de Monsieur Crabe dans *Scènes de la vie de Montmartre* de Francis Carco (1919), de Septime Fébur dans *La négresse du Sacré-Cœur* d'André Salmon (1920), de Jean Chipre dans *Anicet ou le Panorama* de Louis Aragon (1920), de Maxime Lévy dans *Le bon apôtre* de Philippe Soupault (1921), ou encore de César Blum dans *Alias* de Maurice Sachs (1935).
- 3 « Le personnage figurant Max Jacob n'est pas uniquement un actant de la trame, mais il est aussi un référent qui sert ladite évaluation dans un système de valeurs. Sa présentation dans les romans à clés n'a jamais une simple fonction biographique de témoignage, mais elle conduit le lecteur à des jugements sur la vie esthétique et morale [...] » (Rodriguez 2008).
- 4 À cela, nous pourrions ajouter la volonté avouée du scénariste, Dan Franck, de rappeler à la mémoire des spectateurs l'existence de Max Jacob. En plus de faire de Jacob un personnage central de sa trilogie, *Le Temps des bohèmes* (comprenant *Bobèmes*, *Libertad !* et *Minuit*), Franck a également réalisé un téléfilm en 2006, sur Max Jacob, *Monsieur Max*.
- 5 Voir Alexander Dickow, *Jacob et le cinéma*, paru aux Nouvelles Éditions Place en 2017. La bande promotionnelle montrant Max Jacob peut être visionnée à cette adresse : [http://cahiersmaxjacob.org/videos/max\\_jacob\\_gaumont.mp4](http://cahiersmaxjacob.org/videos/max_jacob_gaumont.mp4).
- 6 Dans *La femme assise* de Guillaume Apollinaire, on reconnaît derrière le personnage de Moïse Deléché la figure de Max Jacob, notamment par son amitié avec Pablo Canouris (s'inspirant de Pablo Picasso) et son activité de cartomancien. L'activité de divination sera donc déclinée de différentes manières, en fonction des œuvres et des enjeux de la fiction.
- 7 « Un jeune homme monte vers la butte. Il porte une redingote noire et un haut-de-forme, il est très pauvre. Le jeune homme s'appelle Max Jacob » (*Les aventuriers de l'art moderne*, épisode 1, 1 : 45 à 1 : 54).

# ***Les aventuriers de l'art moderne***

## Un pari d'immersion visuelle dans l'histoire de l'art

**Fanny Lautissier**

La série *Les aventuriers de l'art moderne*, constituée de six épisodes d'une durée de 52 minutes chacun et diffusée par la chaîne de télévision franco-allemande Arte en décembre 2015, semble inviter par son titre à une exploration télévisuelle pleine de rebondissements, à une plongée dans l'inconnu. Le territoire de l'art moderne, ici proposé à notre (re) découverte, se trouve pourtant déjà largement exploré et cartographié par le champ académique (Riout 2000). Les titres des différents épisodes reprennent le découpage chronoanologique à partir duquel est construite la trilogie de romans de Dan Franck *Le temps des bohèmes* (Franck 2015), dont la série est l'adaptation<sup>1</sup>, et évoquent autant de temps forts et de figures emblématiques d'un « grand récit » de l'Histoire de l'art (Riout 2000). Les discours médiatiques<sup>2</sup> et arguments promotionnels qui ont accompagné la production et la programmation de la série ont interprété les choix techniques et formels opérés pour mettre ces trois romans en images comme une véritable promesse d'originalité. Si les chroniques de Dan Franck constituent une première médiation littéraire de cette histoire particulière de l'art moderne à travers la description d'un « milieu »<sup>3</sup>, leur adaptation sous forme de série qualifiée de « documentaire » en déplace les enjeux sur le terrain des formes visuelles.

En étudiant la manière dont la présentation des différentes ressources historiques et documentaires mobilisées par la série se trouve conditionnée sur le plan esthétique par des ressorts dramatiques propres au récit de fiction, nous analyserons ce qui fait des *Aventuriers de l'art moderne*, au-delà d'une déclinaison du modèle pédagogique et/ou ludique du « film sur l'art » (Dufrêne 2010, 137), une forme idéalisée de l'appréhension sensible de l'histoire de l'art, un pari d'immersion visuelle (Chatonsky 2014).

Afin de bien cerner les enjeux de ce travail, nous effectuerons dans un premier temps une contextualisation non exhaustive de la place des *Aventuriers de l'art moderne* au sein des productions audiovisuelles portant sur l'histoire de l'art et plus particulièrement des programmes diffusés sur les chaînes de télévision françaises. À ce titre, le cas des productions trouvant avec la chaîne Arte un canal de diffusion privilégié au cours des années 2010, est particulièrement significatif.

Nous étudierons ensuite comment les procédés utilisés cherchent à dépasser la simple adaptation ou illustration pour participer à la construction d'une fiction documentée, appuyée sur les jalons et les marqueurs classiques de l'historiographie de l'art moderne et sur le recours à une forme d'anachronisme visuel assumé.

Enfin, nous tenterons de montrer comment ces différents éléments, au-delà d'une volonté de démonstration, concordent à un certain idéal immersif, en composant avec les critères économiques et juridiques qui délimitent le cadre de nombreux projets de valorisation du patrimoine et de transmission des connaissances.



## 1. Le modèle de la série dans le paysage des productions audiovisuelles sur l'histoire de l'art et l'art moderne

### *Les formes visuelles de l'histoire de l'art : vers une convergence des codes du documentaire et de la fiction*

La liste des longs-métrages biographiques consacrés à la figure d'un artiste est longue. Parmi les derniers films distribués en France, on peut citer le « biopic » *Gauguin - Voyage de Tahiti* (Edouard Deluc, 2017, 102'), en partie basé sur les écrits de l'artiste. Dans un autre genre, le long-métrage d'animation *La passion Van Gogh (Loving Vincent)*, (Dorota Kobiela, Hugh Welchman, 2017, 94') revient, sous la forme d'une enquête, sur les circonstances de la mort de Vincent Van Gogh à travers une double immersion, à la fois narrative et technique, dans la vie du peintre. Ces formes visuelles allient à des degrés divers des éléments considérés comme caractéristiques des films dits « de fiction » ou « documentaires » et reflètent la diversité des pratiques existant dans le domaine de la figuration de l'histoire de l'art. Ces productions cinématographiques françaises ou internationales trouvent leur parallèle parmi les productions télévisuelles à portée pédagogique diffusées sur les chaînes françaises. L'une des références considérée comme pionnière, citée notamment comme source d'inspiration tant sur la forme que sur le fond par Dan Franck<sup>4</sup>, est la série *Les heures chaudes de Montparnasse* (Jean-Marie Drot, 14 x 52 min), née d'un projet qui débute dans les années 1960 et connaît des prolongements jusqu'au début des années 1990. Ces programmes, fondés sur l'omniprésence de la narration de leur réalisateur, dont le récit en fil conducteur est dispensé face caméra<sup>5</sup> ou par le recours à la voix *off*, se veulent entre autre un recueil de témoignages d'artistes et viennent nourrir la représentation d'un certain milieu et d'un âge d'or, voués à disparaître. Le spectateur est invité à porter un regard nostalgique sur ce passé. Citons également plus récemment le format court et hebdomadaire de l'émission *D'art d'art*<sup>6</sup>, dont le générique réalisé en animation donne littéralement la parole aux personnages présents sur cinq œuvres picturales considérées comme emblématiques de l'histoire de l'art. Ce programme repose également sur une logique de sérialité et sa diffusion connaît une longévité remarquable<sup>7</sup>.

La chaîne Arte intègre la vulgarisation de l'histoire de l'art aux objectifs de la ligne éditoriale de ses programmes documentaires et développe dans cet objectif un faisceau de formes et formats visuels divers, à la portée résolument didactique. Ainsi, l'émission *Palettes* (26', réalisée par Alain Jaubert), diffusée sur la Sept puis Arte entre 1988 et 2003, et centrée sur la description et l'analyse d'une œuvre par épisode, peut être considérée comme fondatrice de cette démarche. Ces dernières années, forte des succès d'audience remportés et dans un souci d'accompagner les transitions technologiques dans l'univers des productions audiovisuelles, Arte semble se spécialiser dans la diffusion de programmes tels que *Grand'art*, *Portraits d'artistes*, *Les petits secrets des grands tableaux*, calibrés en fonction de l'actualité culturelle des commémorations ou des expositions et de partenariats avec les institutions organisatrices de ces événements<sup>8</sup>.

### *Les aventuriers de l'art moderne, une série documentaire*

Les épisodes des *Aventuriers de l'art moderne*, viennent s'intégrer à ce paysage diversifié, tout en s'appropriant certains codes formels de la série de fiction. On peut faire ici l'hypothèse d'une recherche de densification de l'« expérience spectatorielle » (Soulez 2011) de la part de l'équipe de production et de réalisation de ces épisodes par le recours à la forme sérielle.

Quelle que soit la nature des images et procédés figuratifs employés lors de l'élaboration des épisodes de la série *Les aventuriers de l'art moderne*, l'influence du récit littéraire adapté au modèle de la série de fiction télévisée se traduit notamment par le choix d'un format et d'une durée spécifiques (pour mémoire : 6 x 52 min), qui soient conformes aux contraintes des grilles de programmation et standards internationaux. Le principe même d'un découpage en épisodes participe de la logique feuilletonesque de la série. En ce sens, l'annonce de la constitution prochaine de la collection documentaire *Les aventuriers de l'art* par l'ajout d'une nouvelle « saison », qui serait intitulée *Romantismes*<sup>9</sup>, confirme cette volonté de conformation, au moins par le discours, au modèle formel de la série de fiction. Au-delà de la structure globale de la série, les épisodes intègrent plusieurs critères formels, de manière à « respecter les codes de la fiction »<sup>10</sup>. Ainsi, le générique d'ouverture des six épisodes, qui possède sa musique originale<sup>11</sup> et est réalisé à partir d'une technique d'animation en *stop motion* par une équipe différente de celle travaillant sur le reste des épisodes<sup>12</sup>, apporte une forte identité visuelle et sonore à la série. Comme dans le cas de séries fictionnelles aux multiples personnages, l'accent est mis sur quelques figures qui apparaissent en fil conducteur tout au long des différents épisodes. C'est le cas pour Picasso, dont le statut de génie artistique, confirmé par la narration, en fait le héros de la saga, mais aussi, dans un registre différent, pour Max Jacob<sup>13</sup>. Comme dans le cas d'autres séries diffusées sur Arte,

que l'on pourrait considérer comme plus purement fictionnelles, la chaîne de télévision développe des pages web et contenus multimédia dédiés, dont une infographie consacrée aux « personnages » de la série et à leurs caractéristiques, aux relations qu'ils entretiennent entre eux et plus largement aux réseaux qu'ils constituent<sup>14</sup>, considérant ainsi ces différents personnages comme des héros de fiction et mettant en exergue leurs alliances et antagonismes, sources d'une certaine tension dramatique qui se trouve ici réintroduite au sein de sujets plus traditionnellement considérés comme documentaires.

Au début du premier épisode, une mise en situation géographique et symbolique, comparable aux mentions textuelles qui peuvent apparaître à l'écran notamment en ouverture de certains *biopics* ou de films d'action, est effectuée par la voix off de la narratrice : « Paris, 1900. Capitale du monde ». Le récit se poursuit un peu plus tard par la présentation d'un des principaux protagonistes : « le jeune homme s'appelle Max Jacob » (épisode 1, 1 : 45). On peut par ailleurs relever de nombreux effets de césure, de suspense, qui renforcent l'ancrage dramatique du récit. Par exemple, à la fin du premier épisode, la présentation de la rivalité existant entre Matisse et Picasso se conclut par la phrase « *Le duel a commencé* » (49'44"), qui vient se surimposer à la vision d'une tache de sang qui s'étend sur le sol d'une arène. Pour poursuivre ce relevé, on observe même un recours à des effets de *cliffhanger*<sup>15</sup>, introduits par le récit et la voix off de la narratrice. C'est entre autres le cas à l'articulation des deuxième et troisième épisodes de la série : « *Apollinaire porte la main à sa tête. Il y a un trou dans le casque et une chaleur qui descend le long de la joue : le sang [...] avant de perdre connaissance, il appelle les secours et tombe sur le côté, tandis que sonne un tir d'artillerie, beau comme un feu d'artifice* ». D'autres caractéristiques communes au récit littéraire et au modèle de la série de fiction sont identifiables. Il en va ainsi des destins tragiques d'Apollinaire, ou de Modigliani et de sa compagne Jeanne Hébuterne, qui viennent frapper la « communauté » à la fin du troisième épisode, ou encore des prolepses ou effets d'annonce que l'on retrouve à la fin du quatrième épisode : « *Louis Aragon et André Breton, unis et fraternels pendant vingt ans, vont bientôt se séparer pour une raison plus insupportable encore qu'une désertion : la trahison* » ou en clôture du cinquième épisode : « *Le 1<sup>er</sup> avril 1939, la guerre d'Espagne est terminée. La deuxième guerre mondiale va commencer* ». On repère par ailleurs l'utilisation de l'analepse (ou *flash-back*) « 3 ans plus tôt... », (épisode 2). A la fin du sixième épisode, c'est une séquence onirique qui clôt l'enchaînement de tragédies et la saison avec le poème « L'Adieu » d'Apollinaire, manière de créer une boucle narrative.

D'autres marqueurs viennent densifier le récit, en faisant à la fois référence aux mondes de la littérature et des séries de fiction. On passe d'un « aventurier » à un autre au moyen de connecteurs temporels exprimant la simultanéité : « Pendant ce temps-là, alors que son pays est à feu et à sang, que fait Picasso ? » (épisode 5, 40'08). Dès le deuxième épisode, un court montage d'extraits vient rappeler les faits marquants relatés auparavant. Introduit par le texte « précédemment dans *Les aventuriers de l'art moderne* » apparaissant à l'écran, ce rappel est inspiré de la formule récapitulative ou remémorative « *previously on...* », placée ou annoncée par une voix off en introduction des épisodes de nombreuses séries américaines.

L'incorporation de ces codes narratifs et visuels participe à la construction d'une fiction documentée.

## 2. La construction d'une fiction documentée

*La figuration du « grand récit » de l'histoire de l'art moderne*

Dan Franck base ses chroniques sur l'étude de nombreuses sources littéraires et biographiques, de mémoires, de correspondances, afin de mettre en lumière les éléments emblématiques et les grandes figures de cette histoire de l'art moderne, participant ainsi à la confortation de leur postérité. Dans le cadre de l'adaptation effectuée pour *Les aventuriers de l'art moderne*, des découpages sont opérés dans le récit de Dan Franck. La chronologie interne de chaque épisode est repensée de manière plus linéaire pour satisfaire aux attentes supposées d'une adaptation télévisuelle, et les choix de l'auteur en tant que scénariste de la série se portent vers une valorisation des éléments les plus « photogéniques » de ses ouvrages, laissant ainsi de côté plusieurs chapitres de ses chroniques consacrés à différentes figures de la littérature (Hemingway, Fitzgerald). L'accent est ainsi porté sur une série de figures représentatives : le génie (Picasso) qui fait ici office de « statue du Commandeur »<sup>16</sup>, le poète (Apollinaire, Desnos), le photographe de guerre (Robert Capa, Gerda Taro), l'écrivain ou le philosophe (Gide, Malraux, Sartre et Beauvoir) ou encore l'entremetteur (Cocteau). L'histoire de l'art moderne est également examinée au prisme de ses écoles, mouvements ou groupes influents (le cubisme, Dada) et de ses modèles ou muses (Kiki de Montparnasse)<sup>17</sup>. À travers l'évocation narrative et visuelle de différents lieux symboliques (tout d'abord Paris et ses quartiers : Mont-

martre, Montparnasse, Saint-Germain-des-Prés ; ses lieux de sociabilité : le Dôme, la Rotonde ; ses ateliers d'artistes : le Bateau-lavoir, la Ruche) et anecdotes (l'âne Aliboron, le vol de la Joconde) constitutives du « grand récit » de l'histoire de l'art moderne (Riout 2000, 16-17), on constate que le « modèle parisien » est peu remis en question<sup>18</sup>. Les parcours et carrières des peintres au centre du récit sont traditionnellement jalonnés de voyages et d'installations dans le Sud de la France. Autour des artistes eux-mêmes, gravitent les marchands, mécènes, amateurs et collectionneurs (Ambroise Vollard, Daniel-Henry Kahnweiler, Gertrude Stein). Les figures féminines prennent également leur place dans ce récit (Marie Laurencin, Marie Vassilieff, Elsa Triolet, Gala, Simone de Beauvoir). L'ensemble de ces éléments peuvent être considérés comme autant de marqueurs, voire de « lieux de mémoire » (Nora 1997) de l'histoire de l'art moderne et de la délimitation de son patrimoine. À Paris, une plaque commémorative est ainsi apposée par l'association La Mémoire des lieux sur la façade de l'hôtel Istria, rue Campagne Première, où nombre d'artistes ont résidé dans les années 1920. Particulièrement développé dans les premiers épisodes, le lien entre le monde de la peinture et la « figure bohème » (Joyeux-Prunel 2016, 84) est peu à peu escamoté, au profit d'une plus forte imbrication des notions de modernité et d'engagement politique, portées par d'autres disciplines, au risque d'un certain déterminisme<sup>19</sup>. Le contexte politique et historique demeure toutefois assez diffus dans *Les aventuriers de l'art moderne*, la série insistant plus particulièrement sur les deux guerres mondiales. La fin du deuxième épisode est ainsi concentrée sur l'expérience de la Grande guerre, vue et vécue par Apollinaire au travers de sa correspondance et de ses *Poèmes à Lou*. La silhouette dessinée du poète vient se superposer aux archives filmiques provenant entre autres des fonds de l'Etablissement de Communication et de Production Audiovisuelle de la Défense (ECPAD), utilisées pour illustrer ces séquences. Dans le cinquième épisode, intitulé « Libertad! », l'exemple de l'œuvre *Guernica* de Picasso vient faire la synthèse du lien entre art moderne et engagement politique et apporte ainsi un contrepoint au « silence des peintres » évoqué par Philippe Dagen au sujet de la difficulté supposée du rapport pictural à la Grande guerre (Dagen 2012). La synthèse de ce glissement de l'art moderne vers le politique est atteinte avec la figure d'André Malraux, prégnante dans les derniers épisodes.

La chronologie des événements relatés se trouve relayée et illustrée sur le plan visuel par de nombreuses archives filmiques ou photographiques que le montage et les différents procédés d'animation viennent lier entre elles. La logique d'illustration littérale adoptée prime alors sur l'exigence de véracité documentaire.

#### *Détournements et anachronismes visuels*

Dans la construction visuelle des *Aventuriers de l'art moderne*, on retrouve certains procédés classiques des programmes télévisuels consacrés à l'art, notamment les focalisations sur certains détails effectués dans l'œuvre via la caméra et le commentaire. C'est par exemple le cas de la description de certaines œuvres de Picasso, notamment *Les demoiselles d'Avignon* au début du deuxième épisode. Ce passage de la série reprend fidèlement et réassemble, par le biais de la voix *off*, des pans entiers de la description rédigée par Dan Franck dans le premier volet de sa trilogie, « Bohèmes »<sup>20</sup>. L'utilisation de la voix *off* comme recours narratif met ici en lumière la tension existant entre d'une part les caractéristiques d'anonymat et d'omniscience<sup>21</sup>, proche de l'idéal d'« objectivité » présidant habituellement au genre documentaire (Lugon 2001), et d'autre part la subjectivité considérée comme inhérente au récit de fiction. En s'appropriant ce procédé, l'équipe du film souligne le caractère hybride de la série<sup>22</sup>. Celui-ci se traduit par un recours systématique au montage, au détournage, au collage, à la colorisation, à l'inclusion d'œuvres ou de détails en couleur dans le décor de photographies ou films en noir et blanc, à l'animation d'images fixes en totalité ou en partie. L'ajout de musique ou d'effets sonores participe à ce brouillage des genres et témoigne d'une volonté de restituer l'ambiance, sinon l'esprit, d'une époque. L'animation, au-delà de sa vocation illustrative, sert également à introduire la caricature, ainsi que les effets comiques ou burlesques dans la série. C'est notamment le cas avec l'énumération visuelle des « mille stratagèmes » imaginés par Apollinaire et Picasso pour se débarrasser des statuets incriminantes dans l'affaire du « vol de la Joconde » (épisode 2, 17 : 43). L'évocation visuelle s'émancipe ici du récit. L'animation et les différents procédés visuels utilisés se font également un vecteur d'onirisme, de poésie, de l'expression même des subjectivités et des sensibilités particulières des personnages.

Les différentes techniques d'animation, qui participent beaucoup à l'identité visuelle de la série, ne sont pas les seuls procédés d'illustration utilisés. Plus majoritairement, des séquences de montage viennent appuyer, voire doubler le récit adapté des romans de Dan Franck. Il y a de longs passages constitués de montages de séquences filmiques

fictionnelles en une sorte de « pot-pourri » d'extraits de films muets, parmi lesquels on note une prédominance d'archives filmiques issues des collections de Gaumont Pathé Archives, de Lobster Films et de l'Institut National de l'audiovisuel (INA). Plusieurs raisons peuvent expliquer ce recours important à un même type d'archives sélectionnées pour leurs capacités illustratrices et décontextualisées par le montage. Nina Barada formule à ce sujet son hypothèse de la « nostalgie du décor »<sup>23</sup> et Rémy Besson analyse la tension qui se trouve de fait créée entre « effet de présence » et « opacification »<sup>24</sup> suscités par cette utilisation des sources visuelles. Pour mieux qualifier la prédominance de ces formes détournées d'utilisation des archives, il faudrait sans doute également prendre en compte certains critères relevant des pratiques professionnelles et de l'économie des ressources iconographiques, tels l'accessibilité de ces archives au sein de fonds numérisés conservés par ces différentes structures, l'existence de l'indexation des contenus facilitant et accélérant les recherches iconographiques, ainsi que d'éventuels accords commerciaux préexistants entre la société de production et ces entités. Plus que de la seule animation graphique, la singularité des *Aventuriers de l'art moderne* se traduit par l'imbrication du montage et de l'animation. Le mélange de ces procédés permet d'animer l'archive et par extension de modeler la représentation du temps, introduisant ainsi un « effet de fiction » (Ricoeur 1987, 335). Dès lors, on assiste, sur le terrain de l'histoire de l'art, à un dépassement des problématiques soulevées dans les années 2000 au sujet de différents projets de reconstitution ou de docufiction à l'œuvre dans certaines formes de figuration télévisuelles de l'histoire (Veyrat-Masson 2008). Un déplacement s'effectue ainsi du régime de la reconstitution vers celui de l'immersion dans l'œuvre, dans son époque et plus généralement dans la forme visuelle proposée.

### 3. De l'animation à l'immersion

#### *Propriétés et vertus prêtées à l'animation : de l'animation à l'animisme*

Dans son ouvrage intitulé *Fictions d'images*, Emmanuel Siéty évoque ce qu'il appelle le « fantasma animiste »<sup>25</sup>, qui consiste à vouloir donner vie aux images. On assiste ici à ce que l'on pourrait considérer comme un déplacement de ce fantasma : ce n'est pas simplement aux œuvres d'art évoquées auxquelles les procédés d'animation utilisés dans *Les aventuriers de l'art moderne* doivent insuffler la vie, ou du moins communiquer un mouvement, mais c'est aussi à la figure de l'artiste et à son époque. L'argumentaire promotionnel de la série va dans ce sens<sup>26</sup>. Aux procédés graphiques d'animation vient s'ajouter la possibilité d'animer l'archive photographique elle-même, en renforçant ainsi les possibilités d'une reconstitution ou d'un *re-enactment*<sup>27</sup> par l'animation elle-même. Les expressions utilisées par les trois coréalisatrices dans divers entretiens menés au moment de la première diffusion de la série en 2015 sont révélatrices à ce titre et mettent en exergue la dimension ludique de ce dispositif de correspondances et d'évocations visuelles : « jouer au grand détournement », « jeu de faux-semblant », « pour que l'animation et l'archive se construisent ensemble (...), afin que l'archive authentifie l'animation, autant que l'animation authentifie l'archive »<sup>28</sup>. La pratique de l'anachronisme<sup>29</sup> visuel devient décomplexée, assumée, revendiquée même, devenant par là un moyen d'accéder à l'intemporel<sup>30</sup>. À cela vient s'ajouter le postulat cherchant à affranchir les pratiques visuelles de leur « régime d'historicité » (Hartog 2003) en faisant des images d'animation des formes visuelles non datées et donc intemporelles, voire universelles, dont la seule caractéristique serait de permettre l'évocation<sup>31</sup>. L'animation, par sa plasticité, se voit conférer la propriété supposée d'être ludique et intemporelle et, partant, d'avoir la faculté de rendre des sujets accessibles au grand public soit, en d'autres termes, de tendre à l'universel. De nombreux longs-métrages de fiction sont ainsi réalisés totalement ou en partie à l'aide de techniques d'animation en raison de ces vertus prêtées à l'image d'animation<sup>32</sup>. Ce même raisonnement est à l'œuvre pour l'utilisation de procédés graphiques dans le cadre de projets hybrides fondés sur une démarche et des sources documentaires. C'est le cas notamment du recours au roman graphique, forme souvent mobilisée et construite à partir de sujets réputés difficiles à représenter ou à transmettre<sup>33</sup>.

Ces images sont tout autant le fruit d'un ensemble de critères historiques, économiques, juridiques, esthétiques que les images d'archives en prise de vue réelle. À titre d'exemple, nous évoquerons le cas de la figuration de la parole dans les séquences d'animation des différents épisodes des *Aventuriers de l'art moderne*. Dans la grande majorité des plans, les personnages animés restent muets, la voix *off* se faisant le relais du dialogue rédigé. Peu de séquences montrent les lèvres des personnages articuler de manière précise et synchronisée le dialogue ainsi « soufflé » par la voix de la narratrice. Seules quelques scènes intègrent ce degré de réalisme. Ainsi, au début du premier épisode, pour évoquer les débuts de l'amitié de Max Jacob et Picasso, ou encore plus tard dans la série, lors des rencontres entre Kiki et Kisling, ou entre Kiki et Man Ray. Pour le reste des séquences d'animation, l'image vient souligner ou surligner

le récit, les personnages miment les actions, les exclamations, les expressions, exagérations et échanges de regards qui sont décrits par le commentaire<sup>34</sup>. Les interactions entre les différents personnages sont donc le plus souvent illustrées de manière littérale et appuyée. Pour tenter d'expliquer cette caractéristique, plusieurs hypothèses peuvent être émises. La première serait celle d'une recherche de distinction par rapport au monde jugé plus enfantin du dessin animé, comme si la portée documentaire de l'image d'animation se trouvait en partie contenue et révélée par ce pouvoir d'évocation muette<sup>35</sup>. Il convient également de tenir compte non seulement de la réalité économique d'un temps de travail qui serait rallongé par cette animation et cette synchronisation détaillées, mais encore de la question de l'« exportabilité » technique et commerciale de ces séquences d'animation. En effet, la série est diffusée en trois versions sur l'édition DVD. La problématique de la traduction et du doublage effectués dans les différentes langues est ainsi plus facilement résolue et la portée universelle prêtée à l'image d'animation se trouve préservée.

*Le cadre économique, juridique et technologique d'une expérience immersive du patrimoine*

Les propriétés immersives de l'utilisation conjuguée de techniques d'animation variées et des montages d'archives visuelles dans *Les aventuriers de l'art moderne* se heurtent cependant à des contraintes, notamment en raison du cadre juridique de la reproduction des œuvres<sup>36</sup>, car l'équipe n'a pas forcément toujours obtenu l'autorisation d'animer les œuvres elles-mêmes, à la manière de ce qui est par exemple effectué avec certains détails de l'œuvre de Chagall dans le troisième épisode (6 : 48). Cette problématique peut être la même qu'il s'agisse des archives mobilisées ou des œuvres dans lesquelles il s'agit d'immerger visuellement le spectateur. Dans le cas de la reproduction à l'écran des œuvres et techniques de Picasso, les trois coréalisatrices des *Aventuriers de l'art moderne* ont pu faire le choix de s'approprier et de détourner par l'animation certaines techniques artistiques particulières. On peut citer à titre d'exemple l'imitation de la technique des collages de Braque et Picasso pour figurer les événements du récit se déroulant à l'époque de ces réalisations artistiques (épisode 2, 14 : 35), ou la reproduction des étapes du tracé de certaines esquisses (celles de Picasso au début de ce même épisode, ou encore à la fin du cinquième, pour la préparation de son œuvre *Guernica*). L'équipe a toutefois rencontré des refus de la part des ayants droit de l'auteur, lorsqu'elles ont notamment proposé de représenter de manière détaillée son geste de sculpteur.

La notion d'un patrimoine artistique à transmettre, à prendre en compte dans le contexte et le modèle économiques de ces productions consacrées à l'art et à son histoire, se trouve ainsi confrontée à une convergence de facteurs technologiques et juridiques. Il faut noter cependant que la contrainte juridique et les obstacles à la reconstitution se trouvent de fait amoindris quand il s'agit d'animer des œuvres relevant du domaine public. Les possibilités d'immersion, y compris dans la technique de l'artiste et la matérialité de son œuvre, se trouvent alors multipliées. On peut ainsi faire l'hypothèse que ce critère a pu s'avérer déterminant dans le choix d'appliquer un certain mimétisme graphique à la reproduction de la touche picturale de Soutine sur sa toile en cours d'élaboration (épisode 4, 33 : 30) ou de l'écriture d'Apollinaire courant sur le manuscrit de son recueil *Alcools* (épisode 2, 23 : 51)<sup>37</sup>. Les mêmes conditions influencent également la réalisation d'un projet tel que le film *Loving Vincent* évoqué précédemment, pour lequel la dynamique d'immersion dans les œuvres et la technique de Van Gogh est poussée à l'extrême, jusqu'à la reproduction de la « touche » du peintre en l'associant à la rotoscopie (Achemchame 2013) pour que l'animation des personnages soit effectuée « à la manière de ».

En confrontant les modèles de la série et du documentaire télévisuels à une appréhension de l'« art moderne » dans une acception large et multidisciplinaire, l'animation est placée au cœur de ces dynamiques, qui nous semblent par ailleurs à rapprocher de développements muséographiques du début du XXI<sup>e</sup> siècle. Elle vient alors rejoindre les autres outils de connaissance de l'histoire de l'art que sont, dans le domaine muséal, l'exposition, son catalogue et le faisceau de dispositifs de médiation interactifs ou immersifs qui l'accompagnent<sup>38</sup>. Dans le paysage des programmes télévisuels consacrés à l'art par Arte, la logique immersive déjà à l'œuvre dans *Les aventuriers de l'art moderne* et alimentée notamment par le flux d'images de natures différentes que la série mobilise et assemble dans un souci d'évocation crédible, se trouve renforcée dans des émissions telles que *Les petits secrets des grands tableaux*, de Carlos Franklin et Clément Cogitore (diffusée dès 2015). Cette dernière mobilise des procédés de réalité virtuelle et de figuration en 3D, rejoignant ainsi, sur le mode de l'immersion visuelle, le modèle de la visite virtuelle de musée<sup>39</sup>.

Par l'immédiateté qu'elle suppose, l'expérience proposée par *Les aventuriers de l'art moderne* n'est pas celle d'une simple immersion dans le récit écrit de Dan Franck, mais bien une immersion dans l'histoire ou, par défaut, dans une ambiance représentative de l'époque et du milieu évoqués. Dan Franck procède lui-même à l'adaptation et à la réécriture scénaristique de son livre afin de cadrer avec les critères formels et économiques de cette transposition. En

faisant la synthèse de nombreuses références et en s'inscrivant dans un corpus de programmes télévisuels ou visuels immersifs portant sur l'art et son histoire, la série vient alimenter l'idée de « musée imaginaire augmenté »<sup>40</sup>, dans lequel c'est bien finalement le spectateur qui, dans une forme de « présentisme » (Hartog 2003), est appelé à devenir lui-même cet « aventurier de l'art moderne ».

## Références

- Anon. 2015. « Art, bohème et poésie », *Arte Magazine* 51, <http://artefrance-webmag.artetv.com/webmag/magazine/51-2015.pdf> (consulté le 20 février 2018).
- Achemchame, Julien. 2013. « Quand le cinéma ne suffit pas, la rotoscopie au service d'une adaptation cinématographique. *A Scanner Darkly* par Richard Linklater, d'après Philip K. Dick », *Miranda* 8, <http://journals.openedition.org/miranda/3344> (consulté le 20 février 2018).
- Bourdieu, Pierre. 1992. *Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire*. Paris : Seuil.
- Caillet, Aline. 2013. « Le re-enactment : Refaire, rejouer ou répéter l'histoire ? », *Marges* 17, <http://journals.openedition.org/marges/153> (consulté le 20 février 2018).
- Chatonsky, Gregory. 2014. « Par les flots (la corrélation immersive) », *Cahier ReMix* 4, <http://oic.uqam.ca/fr/remix/par-les-flots-la-correlation-immersive> (consulté le 20 février 2018).
- Dagen, Philippe. [1996] 2012. *Le silence des peintres. Les artistes face à la Grande guerre*. Paris : Hazan.
- Dosse, François. 2005. « De l'usage raisonné de l'anachronisme », *Espaces Temps* 87-88, [http://www.persee.fr/doc/espat\\_0339-3267\\_2005\\_num\\_87\\_1\\_4372](http://www.persee.fr/doc/espat_0339-3267_2005_num_87_1_4372) (consulté le 20 février 2018).
- Dufrène, Thierry. 2010. « L'histoire de l'art à l'âge du cinéma », *Diogenes* 231 : 137-149.
- Fiant, Anthony. 2011. « Entre subjectivité et narration : la voix-off dans quelques documentaires français contemporains », *Cahiers de Narratologie* 20, <http://narratologie.revues.org/6346> (consulté le 20 février 2018).
- Franck, Dan. 2015. *Le temps des bohèmes*. Paris : Grasset & Fasquelle.
- Hartog, François. 2003. *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*. Paris : Seuil.
- Lorau, Nicole. 2005. « Éloge de l'anachronisme en histoire », *Espaces Temps* 87-88, [http://www.persee.fr/doc/espat\\_0339-3267\\_2005\\_num\\_87\\_1\\_4369](http://www.persee.fr/doc/espat_0339-3267_2005_num_87_1_4369) (consulté le 20 février 2018).
- Lugon, Olivier. 2001. *Le style documentaire. D'August Sander à Walker Evans, 1920-1945*. Paris : Macula.
- Joyeux-Prunel, Béatrice. 2016. *Les avant-gardes artistiques (1848-1918). Une histoire transnationale*. Paris : Gallimard.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Les avant-gardes artistiques (1918-1945). Une histoire transnationale*. Paris : Gallimard.
- Montazami, Morad. 2008. « L'événement historique et son double. Jeremy Deller, *The Battle of Orgreave* », *Images Re-vues* 5, <http://imagesrevues.revues.org/334> (consulté le 20 février 2018).
- Nora, Pierre. 1997. *Les lieux de mémoire*. Paris : Gallimard.
- Rancière, Jacques. 1996. « Le concept d'anachronisme et la vérité de l'historien », *L'inactuel* 6.
- Ricœur, Paul. 1985. *Temps et récit 3. Le temps raconté*. Paris : Seuil.
- Riout, Denys. 2000. *Qu'est-ce que l'art moderne ?* Paris : Gallimard.
- Rochette, Hélène. 2015. « *Les aventuriers de l'art moderne* : Arte fait revivre Picasso et ses amis ». *Télérama*, 16 décembre. <http://www.telerama.fr/television/les-aventuriers-de-l-art-moderne-arte-fait-revivre-picasso-et-ses-amis,135208.php> (consulté le 20 février 2018).
- Siéty, Emmanuel. 2009. *Fictions d'images. Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Soulez, Guillaume. 2011. « La double répétition. Structure et matrice de séries télévisées », *Mise au point* 3, <http://map.revues.org/979> (consulté le 20 février 2018).
- Veyrat-Masson, Isabelle. 2008. *Télévision et histoire, la confusion des genres. Docudramas, docufictions et fictions du réel*. Paris : INA/De Boeck.

## Notes

- 1 Les trois premiers épisodes sont coréalisés par Amélie Harrault et Pauline Gaillard (1. « Bohême 1900-1906 » ; 2. « La bande de Picasso 1906-1916 » ; 3. « Paris capitale du monde 1916-1920 ») et les trois derniers par Amélie Harrault et Valérie Loiseleux (4. « Les enchanteurs de Montparnasse 1920-1930 » ; 5. « Libertad ! 1930-1939 » ; 6. « Minuit à Paris 1939-1945 »).
- 2 « Cette œuvre d'exception mêle animation, peinture, photos colorisées et archives pour mieux nous plonger dans l'effervescence créatrice du Paris du début du XX<sup>e</sup> siècle », dans Rochette 2015.
- 3 Le terme peut ici être lu en référence à la caractérisation du « milieu » en tant qu'espace « où s'exercent des forces sociales, attractions ou répulsions, qui trouvent leur manifestation phénoménale sous la forme de motivations psychologiques telles que l'amour ou l'ambition », effectuée par Bourdieu 1992.
- 4 « J'ai commencé à rédiger *Bobèmes*, le premier tome, il y a une vingtaine d'années, avec l'idée de raconter la vie des artistes et de l'art moderne entre 1900 et 1930, à Montmartre et à Montparnasse. J'avais vu les documentaires formidables de Jean-Marie Drot sur le même sujet. Je voulais écrire un livre où l'on ressent l'allégresse qui correspondait au quotidien de ces gens-là, ce foisonnement artistique extraordinaire », Dan Franck, cité dans « Art » 2015.
- 5 « Peut-être vous en souviendrez-vous, dans l'émission précédente « Ils s'en venaient de l'Oural et du Mississippi », nous avons assisté à la mise en place, si l'on peut dire, des artistes du monde entier à Montparnasse », Introduction par Jean-Marie Drot à l'épisode intitulé « Des valseuses 1900 aux canons de la Grande guerre » de la collection Les Heures chaudes de Montparnasse, diffusé le 13 septembre 1989 sur la Sept.
- 6 Ce programme, diffusé sur France 2 depuis 2002, consistant en un commentaire d'œuvre au format pastille d'une durée de 1 min 15, présenté par Frédéric Taddéi, est produit par la société Froggies Media, spécialisée dans les programmes courts consacrés à l'art.
- 7 La société de production Froggies Media célèbre en 2017 les quinze ans de son émission emblématique (<https://www.froggiesmedia.com/single-post/2017/03/08/Froggiesmedia-%C3%A0-le-15-ans-de-DArt-DArt->).
- 8 Voir l'exemple récent du film *Sergueï Chtchoukine, le roman d'un collectionneur*, coproduit notamment par la Fondation Louis Vuitton au moment de l'exposition  *Icônes de l'art moderne. La collection Chtchoukine* (22 octobre 2016 - 5 mars 2017).
- 9 Le projet, organisé autour d'une nouvelle collaboration entre Dan Franck et Amélie Harrault, est en cours de production chez Silex Films. Voir à ce sujet le compte rendu du Cartoon Forum 2017 réalisé par *Ecran noir* (14 septembre 2017. <http://ecrannoir.fr/blog/blog/2017/09/14/cartoon-forum-2017-des-femmes-culottes-du-romantisme-et-un-voyageur-impenitent/>) ou encore la présentation officielle du projet par la société Silex Films (<http://www.silexfilms.com/animation/romantismes/>).
- 10 Cette consigne faisant partie, d'après Dan Franck, du cahier des charges fixé par Arte pour ce programme, cf. le complément n° 7 du DVD publié par Arte Editions, « *Les aventuriers de l'art moderne. Les codes de la fiction* », entretien avec Dan Franck et les trois coréalisatrices (6'18").
- 11 Cette musique originale est composée par Pierre Adenot (voir notamment à ce sujet : <http://www.cinezik.org/critiques/affcritique.php?titre=aventuriers-de-lart-moderne>)
- 12 Le travail effectué par les coréalisateurs Vincent Pianina et Lorenzo Papace fait l'objet d'un « *making-of* », figurant notamment parmi les compléments de l'édition DVD de la série.
- 13 Abadie, Karine. « La figure de Max Jacob dans *Les aventuriers de l'art moderne* : mémoire ou réinvention de l'histoire littéraire ? », *Les aventuriers de l'art moderne* : un objet pluridisciplinaire, colloque organisé par Karine Abadie et Rémy Besson dans le cadre du 85<sup>ème</sup> Congrès de l'ACFAS, 12 mai 2017 (<http://www.acfas.ca/evenements/congres/programme/85/300/304/c>).
- 14 Infographie *Les personnages en un clic* (<https://sites.arte.tv/ladam/fr/les-personnages-en-un-clic-ladam>), comparable à certains autres contenus créatifs mis en ligne par la chaîne, par exemple dans le cadre de la diffusion de la série britannique *Peaky Blinders* (Steven Knight, BBC, diffusée à partir de 2015 sur Arte : <http://peakyblinders.arte.tv/fr/#/>). Ainsi, la fiche de l'infographie *Les personnages en un clic* consacrée au personnage de Jean Cocteau, intitulée « Jean Cocteau. Le dandy (1889-1963) », en plus de rassembler quelques éléments biographiques, fait la liste de ses principaux « contacts » dans la série, en les répertoriant en tant qu'« ami » ou « ennemi ».
- 15 Ce type d'effet est notamment décrit comme « un arrêt du récit en pleine action - traditionnellement une situation dangereuse pour le héros ou sa protégée - qui nourrit l'attente de l'épisode suivant » (Soulez 2011)
- 16 L'expression est utilisée par Kathleen Evin dans *L'humeur vagabonde*, émission radiophonique consacrée aux

*Aventuriers de l'art moderne*, diffusée sur France Inter le 15 décembre 2015.

17 Personnage qui avait déjà fait l'objet du court-métrage d'animation *Mademoiselle Kiki et les Montparnos* (2012, 14'), également réalisé par Amélie Harrault et produit par Silex Films. Voir aussi l'album de bande dessinée Catel et Bocquet. 2007. *Kiki de Montparnasse*. Paris : Casterman.

18 « Outre sa dimension idéologique, la vision avant-gardiste du monde, et plus généralement de l'histoire des Modernes, risque d'imposer comme idéal un modèle historiquement marqué et fortement lié au contexte de la naissance et du développement des avant-gardes artistiques à Paris depuis le XIX<sup>e</sup> siècle » (Joyeux-Prunel 2016, 39).

19 « Faut-il adhérer au discours qui fait [des avant-gardes] les acteurs d'une suite de révolutions ? C'est accepter sans recul une conception linéaire de l'histoire et, avec elle, le déterminisme historique qui sous-tend le mythe de l'avenir, et les implications évolutionnistes qui en résultent » (Joyeux-Prunel 2016, 38).

20 « Les corps des femmes sont disloqués, taillés à angles vifs, grands pieds, grosses mains, poitrines coupantes, ou sans existence, les nez écrasés, tordus, du bleu sur une jambe, une disgrâce dans certains mouvements » (Franck 2015, 119).

21 « [...] la fonction narrative évidente, intrinsèque, de la voix-off doit être combinée avec une fonction subjective, se débarrassant ainsi du fameux anonymat de la voix-off en même temps que de son omniscience » (Fiant 2011).

22 « Le mot documentaire ne correspond pas à cette invention », « un roman-document », un « docu-roman », notamment dans *L'humeur vagabonde* (émission radiophonique citée ci-dessus).

23 Barada, Nina. « L'usage des archives dans *Les aventuriers de l'art moderne* : la nostalgie du décor », *Les aventuriers de l'art moderne* : un objet pluridisciplinaire, Colloque organisé par Karine Abadie et Rémy Besson dans le cadre du 85<sup>ème</sup> Congrès de l'ACFAS, 12 mai 2017 (<http://www.acfas.ca/evenements/congres/programme/85/300/304/c>).

24 Ce rapport est analysé par Rémy Besson, « Penser le (re)montage d'archives comme une écriture de l'histoire », *Ibid.*

25 « On le reconnaît dans tout récit où, d'une manière ou d'une autre, cette chose que constitue une image façonnée par l'homme prend vie [...] » (Siéty 2009, 44).

26 On peut noter que la présentation commerciale du DVD des Heures chaudes de Montparnasse (Doriane Films) formulait déjà l'argumentaire suivant : « apparaissent tour à tour, ressuscités par la magie de l'audiovisuel, les artistes qui fondèrent l'art occidental du XX<sup>ème</sup> siècle ». De son côté, la série *Les aventuriers de l'art moderne* est ainsi qualifiée et décrite par l'équipe commerciale d'Arte : « ballet passionnant de destins croisés, superbement ressuscités par la peinture, l'illustration et l'animation [...] Sous le pinceau, le documentaire se transforme en tableau vivant [...] À travers ces photos animées et ces peintures mouvantes, Picasso, Apollinaire, Soutine, Breton et les autres aventuriers de l'art moderne ressuscitent, d'une manière troublante et magnifique. » ([http://boutique.arte.tv/f10574-aventuriers\\_art\\_moderne\\_serie](http://boutique.arte.tv/f10574-aventuriers_art_moderne_serie)).

27 Sur la définition du *re-enactment*, voir notamment Montazami 2008 et Caillet 2013.

28 « Le premier épisode de la série, Bohème, débute en 1900 : il n'existait aucune archive classique qui puisse nous aider à incarner l'histoire des personnages. Est alors apparue la nécessité d'utiliser la fiction et l'animation, une logique qui est devenue poétique. À l'écran, le mouvement vient de l'image animée, mais aussi de cette volonté que nous avions de rester hors de l'histoire de l'art et de l'illustration documentaire classique, et de nous en tenir à l'évocation » (Pauline Gaillard, coréalisatrice des trois premiers épisodes, dans « Une œuvre collective », complément n°6 du DVD diffusé par Arte Editions).

29 Sur la notion d'anachronisme, voir notamment les travaux Rancière 1996, Dosse 2005 et Loraux 2005.

30 À mesure que le récit progresse dans la chronologie des événements, cette dimension littérale est parfois contrebalancée par une utilisation des sources visuelles à des fins illustratives, plus classiquement caractéristique du style documentaire. Par exemple, pour l'évocation des œuvres et travaux des surréalistes dans le quatrième épisode, certains passages reposent sur un recours plus contextualisé aux photographies et aux extraits de films, en rapport direct avec le commentaire et le déroulement des faits relatés.

31 « *Les aventuriers de l'art moderne*. Les codes de la fiction », complément n° 7 du DVD publié par Arte Editions.

32 On peut à ce titre citer l'exemple récent du prologue historique du film *Detroit* de Kathryn Bigelow (2017, 143'), qui par l'animation d'images dans un style pictural réalise un raccourci visuel, permettant d'évoquer de manière accélérée, condensée en quelques minutes, une histoire se déroulant sur plusieurs décennies.

33 Dans le domaine de l'histoire de l'art, voir les exemples des projets singuliers *Kiki de Montparnasse* de Katel et Bocquet (cité précédemment), qui débute une série d'albums consacrés à des figures féministes ou de Dupuy, Philippe. 2016. *Une histoire de l'art*. Paris : Dupuis. Coll. « Aire libre », qui prend la forme d'un déroulement ininterrompu, à la subjectivité revendiquée.

34 Cf. *Les aventuriers de l'art moderne* (épisode 1, 48 : 09) : la photographie (ré)animée de Kandinsky acquiesce



d'un hochement de tête, son index levé semblant scander le récit en discours indirect de la narratrice.

35 Le même procédé d'illustration muette se retrouve par exemple dans le film *Paul Gauguin, je suis un sauvage*, de Marie-Christine Courtès, diffusé par Arte dans le cadre de l'accompagnement de l'exposition *Gauguin, l'alchimiste* au Grand Palais (11 octobre 2017 - 22 janvier 2018).

36 Cette contrainte est évoquée par la réalisatrice Amélie Harrault notamment dans « Visite du studio d'animation à Angoulême », complément n° 3 du DVD diffusé par Arte Editions (4 : 22).

37 L'article L123-1 du Code de la propriété intellectuelle dispose que « l'auteur jouit, sa vie durant, du droit exclusif d'exploiter son œuvre sous quelque forme que ce soit et d'en tirer un profit pécuniaire. Au décès de l'auteur, ce droit persiste au bénéfice de ses ayants droit pendant l'année civile en cours et les soixante-dix années qui suivent ». Les droits patrimoniaux de l'œuvre de Guillaume Apollinaire ont pour leur part fait l'objet d'une prorogation de guerre et son œuvre se trouve dans le domaine public depuis le 29 septembre 2013 ([https://www.courdecassation.fr/publications\\_26/rapport\\_annuel\\_36/rapport\\_2007\\_2640/quatrieme\\_partie\\_jurisprudence\\_cour\\_2653/activites\\_economiques\\_commerciales\\_financieres\\_2658/propriete\\_intellectuelle\\_11342.html](https://www.courdecassation.fr/publications_26/rapport_annuel_36/rapport_2007_2640/quatrieme_partie_jurisprudence_cour_2653/activites_economiques_commerciales_financieres_2658/propriete_intellectuelle_11342.html)) .

38 Cf. exemple récent des productions multimédia et audiovisuelles autour de la figure de Gauguin, toujours dans le cadre de l'exposition « Gauguin, l'alchimiste ». Aux deux films cités précédemment viennent s'adjoindre différents contenus multimédia, parmi lesquels nous pouvons citer l'application en réalité virtuelle « Arte 360 VR », *Le voyage intérieur de Gauguin* (<https://sites.arte.tv/360/fr/le-voyage-interieur-de-gauguin-360>)

39 Voir notamment les fonctionnalités « Museum explorer » développées par le Google Cultural Institute en partenariat avec certains musées. (<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>)

40 Malraux, André. [1947] 1965. *Le musée imaginaire*. Paris : Gallimard. Coll. « Folio Essais ». Voir également Hyacinthe, Sandrine, « *Les aventuriers de l'art moderne*, un récit entre histoire de l'art, documentaire et création », intervention dans le cadre de *Les aventuriers de l'art moderne : un objet pluridisciplinaire*, colloque organisé par Karine Abadie et Rémy Besson dans le cadre du 85<sup>ème</sup> Congrès de l'ACFAS, 12 mai 2017. (<http://www.acfas.ca/evenements/congres/programme/85/300/304/c>).

# *Donner à voir les usages des archives audiovisuelles*

Le cas du montage des *Aventuriers de l'art moderne*

**Rémy Besson**

Au milieu du dernier épisode de la série télévisée *Les aventuriers de l'art moderne* (Amélie Harrault et Valérie Loiseleux, 2015<sup>1</sup>), il est question d'une pièce de théâtre de Jean-Paul Sartre<sup>2</sup>. *La voix off* indique qu'«au même moment [que le débarquement allié en Italie], Jean-Paul Sartre fait jouer sa pièce *Les mouches* devant un parterre d'officiers allemands» alors qu'un rideau s'ouvre horizontalement afin de découvrir une scène de théâtre où des acteurs évoluent (Fig. 1). Il y a une coupe et, dans le plan suivant, un rideau descend verticalement afin de recouvrir une scène de théâtre (Fig. 2). On entend alors des applaudissements. Cette séquence peut donner lieu à une analyse portant sur l'intrigue de la série ou sur les enjeux politiques et mémoriels de cette représentation. Dans le cadre de cet article, c'est moins ces dimensions que l'usage des archives audiovisuelles qui retient notre attention. Il n'y a pourtant, à première vue, rien de remarquable puisqu'il semble que ces images donnent précisément à voir ce qui est dit.



Fig. 1-2 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage illustratif des images d'archives.

En fait, le premier plan est issu des *rushes* d'une actualité tournée en février 1948<sup>3</sup>. Il s'agit des répétitions de la même pièce de théâtre, qui est alors montée à Berlin (Genton 1997). Le rideau qui s'ouvre n'est pas présent. Il a été ajouté au montage. De plus, le plan a été coupé et recadré afin de situer le spectateur au plus proche de l'action et de donner l'impression qu'il s'agit d'une représentation en public,

et non pas d'une répétition<sup>4</sup>. Le plan suivant, celui où le rideau descend verticalement (Fig. 2), est issu, lui, d'une actualité de novembre 1943 tournée lors des répétitions d'une pièce de Paul Claudel — *Le soulier de satin* — à la Comédie française à Paris. Les applaudissements ont eux aussi été ajoutés au montage<sup>5</sup>.

L'impression d'une correspondance entre le sujet présenté par la voix *off* — une représentation des *Mouches* à Paris — et les images montées dans *Les aventuriers* constitue donc un effet construit lors du montage. Il s'agit plus justement d'une écriture cinématographique de l'histoire (de Baecque et Delage 1998), qui est basée sur le rapprochement de sources visuelles hétérogènes afin d'illustrer un récit principalement porté par la voix *off*. Cet article repose sur la création d'une typologie des usages des archives audiovisuelles dans le dernier épisode, qui porte sur les années 1939-1945. L'objectif est notamment de déterminer si l'exemple cité en introduction relève de l'ordre de l'exception ou du modèle dominant. Au-delà de ce cas d'étude, l'objectif de ce texte est de mieux comprendre la manière dont les images d'archives sont montées afin de proposer une mise en intrigue du passé. L'usage est-il principalement illustratif, au sens où il s'agit de trouver des images pour représenter ce qui est d'abord pensé par l'écrit<sup>6</sup>? À l'exception de la séquence mise en exergue, l'usage est-il plutôt documentaire, au sens où il y aurait une correspondance entre ce qui est dit et ce qui est donné à voir? Et entre illustration et documentaire, des usages plus créatifs des images animées peuvent-ils être identifiés? Ces questions, qui portent sur le montage des séquences d'archives, conduisent à développer une interprétation de la série un peu différente de celles qui s'intéressent à l'animation ou au texte que Dan Frank a écrit à partir de sa trilogie — *Bobèmes* (1998), *Libertad!* (2004) et *Minuit* (2010). Ainsi, afin de répondre à ces questions, une perspective relevant de l'histoire culturelle du cinéma est adoptée. Elle fait se croiser une étude de la réalisation du film (archéologie des images) et celle de sa réception. Cette approche historique des images animées est également croisée avec une analyse intermédiaire, qui consiste ici à focaliser notre attention sur ce qui se joue à l'articulation entre la séquence telle qu'elle est conservée en archives et la manière dont elle est montée dans le film. Ces enjeux méthodologiques sont précisés tout au long de ce texte. Mais il est nécessaire, avant cela, de présenter l'intrigue et le traitement visuel adopté dans ce sixième et dernier épisode de la série.

### Narration, animation et fonctions des archives

Le principe narratif de ce dernier épisode est identique aux autres. Une voix *off* assure une narration qui fait se croiser de manière assez strictement chronologique des portraits d'artistes et l'histoire de la période concernée (les cinq premiers épisodes couvrent une période qui va de la fin du dix-neuvième siècle à 1938). Dans cette sixième partie, les personnages clés sont Robert Desnos, Pablo Picasso, Jean Cocteau, Chaïm Soutine, Jean-Paul Sartre, René Char et Max Jacob. Des séquences animées sont consacrées à leurs œuvres et à leur vie. C'est ce qui fait la principale originalité de la série. Il y a, en effet, une constante recherche d'une adéquation entre la forme de chacune de ces séquences animées et le style des artistes<sup>7</sup>. Les images d'archives ont trois fonctions principales. Elles sont utilisées afin de contextualiser ces portraits, c'est-à-dire de les lier avec les principaux événements et enjeux politiques et militaires de la Seconde Guerre mondiale. À ce titre, il s'agit de remarquer que l'histoire présentée est assez critique vis-à-vis du monde de l'art et de la culture parisiens. Ce n'est pas le mythe résistancialiste qui est mis en scène, mais un ensemble bien plus contrasté de prises de positions parfois contradictoires (Rouso 1990; Rioux 1990). Ainsi, si une place de choix est réservée au poète résistant René Char, les artistes collaborateurs ou indifférents sont aussi mis de l'avant. Et si l'épisode se termine sur le récit de la Libération par l'intermédiaire de la figure du reporter-photographe Robert Capa, la mort de Max Jacob à Drancy (Fig. 3) et celle de Robert Desnos en déportation (Fig. 4) viennent l'encadrer en donnant un ton plus tragique à la série.



Fig. 3-4 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage onirique, presque abstrait, de l'animation.

Par ailleurs, les images d'archives sont utilisées pour dresser le portrait d'artistes liés au régime nazi — notamment celui de Kees van Dongen et d'Arno Breker —, à qui l'usage des images d'animation est refusé. Enfin, elles sont également mobilisées pour des parties de portraits plus favorables aux artistes concernés. Dans ces cas, il ne s'agit ni de mettre en contexte ni d'identifier un collaborateur, mais d'adopter une perspective plus poétique qui correspond à un usage créatif des archives. Cette dernière dimension est particulièrement étudiée dans le cadre de cet article. Ainsi, ce ne sont pas les trois fonctions abordées ci-devant qui sont placées au centre de l'enquête, mais les gestes effectués lors du montage, c'est-à-dire des usages.

### Des fonctions des archives à la réception de la série

Cette succincte présentation de l'épisode est à mettre en regard de la réception de la série dans les médias. En effet, si l'on cherche à comprendre les enjeux liés aux usages d'images d'archives dans l'écriture cinématographique de l'histoire, il est important de considérer la perception du film dans l'espace public médiatisé. Ce choix est d'ordre méthodologique. Il revient à poser la nécessité de créer un lien entre l'étude de la réalisation et l'étude de la réception<sup>8</sup>. La prise en compte des discours produits sur *Les aventuriers* nous permettra, en effet, d'orienter l'étude en archives et d'identifier des points de jonction et des écarts entre la manière dont le film a été fait et la façon dont il est perçu (Rousseau 2009; Besson 2017a). Nous avons choisi de concentrer notre attention sur la manière dont *Les aventuriers* est catégorisée dans les articles publiés dans la presse généraliste et spécialisée francophone<sup>9</sup>. Dix-sept appellations différentes sont identifiées dans un corpus de soixante-deux articles<sup>10</sup>. Ces appellations sont regroupées en deux groupes. Le premier regroupement fait ressortir l'importance du terme *documentaire*. *Les aventuriers* est alors désigné comme étant une série documentaire (22 occurrences), un documentaire (7), un doc (1), une docu série (1), un documentaire créatif (1), un documentaire d'animation (1), un documentaire d'art (1), un film documentaire (1), une série doc (1). Le second regroupement ne fait pas de lien avec le terme *documentaire*. *Les aventuriers* est alors une série (19 occurrences), une fresque (4), une saga (2), une mini série (1), un magazine (1), un roman graphique (1), un film d'animation (1), une série animée (1). Si le premier groupe est légèrement plus peuplé (9 termes *vs* 8, 36 occurrences *vs* 30), la différence n'est pas significative. Ce travail d'identification revient à montrer qu'il n'y a pas eu d'évidence à désigner cette série comme relevant strictement du domaine du documentaire. Cela entre en adéquation avec le discours d'accompagnement qui est tenu par l'équipe du film. On peut ici citer un extrait d'un entretien mené avec Amélie Harrault. La réalisatrice explique que les productrices et elle «avaient envie de briser [l'assignation au] registre du documentaire en ramenant une forme cinématographique à l'intérieur, ce qui les a conduites à aller chercher de très grandes monteuses [Pauline Gaillard et Valérie Loiseleux] qui n'ont pas un regard documentaire, mais de fiction»<sup>11</sup>. L'usage du terme *documentaire* dans cette citation renvoie à l'idée de sources audiovisuelles qui seraient utilisées pour illustrer de la manière la plus authentique possible un propos d'abord pensé par l'écrit, là où l'usage fictionnel s'éloignerait de ce modèle de l'authenticité et de la soumission de l'image à l'écrit. Cela reviendrait à dire que ceux qui ont vu dans la série un documentaire ont manqué quelque chose

du processus de création. Une approche génétique des images animées nous conduirait donc à corriger une impression trompeuse qui a été véhiculée dans les médias à la suite de la sortie de la série. En fait, les choses sont plus complexes que cela, car le montage des images d'archives ne correspond pas toujours au discours d'accompagnement de l'équipe du film. Il faut donc aller y voir de plus près.

### Les sources de la série : une approche génétique

Une démarche de type génétique débute par une analyse du paratexte (Bourget et Ferrer 2007). Le générique de fin de l'épisode donne ainsi accès à une liste exhaustive des sources audiovisuelles utilisées pour monter l'épisode. On y apprend qu'en plus des vingt-trois extraits d'actualités de l'époque (*Les Actualités mondiales* [6], *Actualités françaises* [7], *Offices français d'informations cinématographiques* [2], *France Actualités* [7], *France libre Actualités* [1]), trente-six films ont été utilisés. Il s'agit de documentaires engagés, comme *Victoire de la vie* (Henri Cartier-Bresson 1937) ou *Les lendemains qui chantent* (Louis Daquin 1946), de fictions, telles que *La bataille du rail* (René Clément 1946) ou *L'heure de vérité* (Henri Calef 1965), ainsi que de films d'avant-garde, dont *Rien que les heures* (Alberto Cavalcanti 1926) et *La chute de la maison Usber* (Jean Epstein 1928). Ces films sont ici mobilisés par l'équipe du film pour leur valeur archivistique<sup>12</sup>. La diversité de ces types de sources<sup>13</sup> ainsi que le fait que certaines ont été tournées avant 1939 et d'autres après 1945 invitent à poursuivre la réflexion engagée sur la dimension documentaire des *Aventuriers*. Il apparaît ainsi clairement que le référent dont il est question dans la narration proposée par Dan Frank ne correspond pas exactement au sujet qui est visible dans la source audiovisuelle mobilisée. Cela correspond au cas cité en incipit de cet article. Prenons à présent un autre exemple.

### Des usages plus symboliques que documentaires



Fig. 5 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage documentarisant d'un plan issu d'une fiction.

À propos de Desnos en 1941, il est dit qu'« il est un chef de guerre, soldat de l'Armée secrète, armé de ses deux colts... »<sup>14</sup>. Un des plans montés en parallèle de ces paroles montre un homme couché dans un amas de pierrailles et de barbelés qui tire avec un pistolet (Fig. 5). Ce plan, qui dure à peine plus de deux secondes, est issu de *R5 autour d'un maquis* de Paton (1945)<sup>15</sup>. Si le film a été produit à la demande du Conseil national de la Résistance et que ce sont d'authentiques maquisards qui interprètent leur propre rôle, il s'agit bien d'une fiction et les actions filmées sont des reconstitutions<sup>16</sup>. L'image n'est pas utilisée à titre de document au sens archivistique du terme<sup>17</sup> où elle vaudrait principalement, car elle est l'inscription, portée sur un support, d'une information visuelle qui correspond exactement à ce qui est dit par la voix *off*. Pour le dire plus clairement, on ne voit pas à l'image Desnos, mais un individu non identifié ; il n'a pas deux colts, mais un pistolet ; l'image n'est pas tournée en 1941, mais en 1945 ; elle n'a pas été prise sur le vif, mais reconstituée pour une fiction. À la différence de la séquence portant sur *Les mouches*, il n'y a là rien de trompeur pour le spectateur, car il n'est pas invité à penser qu'il en va différemment. Ce dernier est conscient que l'image vient illustrer une narration avec laquelle elle n'entretient pas un lien direct. Il est alors question d'un usage symbolique des images d'archives.



Fig. 6-7 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage documentaire des images d'archives.

Cet usage est plus répandu que l'adéquation entre le contenu de la voix *off* et l'image montée. Citons tout de même un cas s'inscrivant dans ce type. Quand il est dit que Picasso est «très critique vis-à-vis de ceux qui mondanisent avec l'occupant ou qui visitent l'Allemagne hitlérienne»<sup>18</sup>, un extrait des *Actualités mondiales* du 27 mars 1942 est monté (Fig. 6-7). La voix *off* originale expliquait ceci : «sous le signe de l'art des vedettes de l'écran s'apprêtent à partir pour l'Allemagne. À la gare de l'Est, on reconnaît Albert Préjean (Fig. 6), Danielle Darrieux (Fig. 7)...»<sup>19</sup> Cet usage documentaire relève de l'ordre de l'exception. Le plus souvent, l'image d'archives est utilisée pour sa capacité à évoquer ce qui est dit. Cela peut être le cas aussi bien quand la voix *off* est poétique que quand le ton est informatif. Prenons un exemple : au début de l'épisode, il est dit ceci : «le 14 juin 1940, Paris s'éveille sous un soleil voilé par un crêpe couleur de deuil // changement de plan, // les troupes allemandes viennent d'entrer dans la ville<sup>20</sup> ».



Fig. 8-9 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage symbolique des images d'archives.

Le premier plan montre le Sacré-Cœur, soit un monument parisien aisément reconnaissable, filmé par une journée de mauvais temps (Fig. 8). Le spectateur ne s'imagine pas que le plan a été tourné le 14 juin 1940. L'image est montée, car elle illustre l'idée que «Paris s'éveille sous un soleil voilé par un crêpe couleur de deuil». Le second plan montre quelques soldats allemands qui marchent au pas militaire (Fig. 9), ce qui illustre l'idée d'une entrée dans la capitale française. Dans ces cas, ce sont bien souvent des plans courts qui sont montés avant tout pour ce qu'ils donnent à voir. Les sources audiovisuelles sont alors utilisées pour leur transparence, soit une capacité inhérente au médium à s'effacer en tant que représentation<sup>21</sup>. Il est alors possible de parler de décontextualisation, puisque le spectateur ne sait rien de l'opérateur qui a tourné le plan, de la date et souvent du lieu de la prise de vue, du matériel utilisé et du contexte de production<sup>22</sup>. Cela est un lieu commun de la pratique documentaire, qui correspond à l'usage de *stock-shots*, soit d'«images d'actualité de cinéma ou de télévision empruntées à des documents d'archives et insérées dans une œuvre postérieure de reportage ou de fiction» (arrêté du 24 janvier 1983, cité par Maeck et Steinle, 2016). De

manière critique, l'historien du visuel Georges Didi-Huberman parle de cet usage des archives comme des « confettis », au sens où il s'agit d'éléments épars agencés sans prise en compte de leur origine (2009).

### Des usages illustratifs aux usages créatifs

Ces premiers usages des archives à titre de documents et de symboles relèvent globalement du domaine de l'illustration. Ils correspondent à ce qu'Amélie Harrault identifiait comme une pratique documentaire vis-à-vis de laquelle l'équipe du film souhaitait prendre ses distances. Il s'agit donc de reconnaître qu'il y a un écart entre le discours d'accompagnement et l'usage des archives dans la série elle-même. Cependant, l'appel à des monteuses reconnues issues du cinéma de fiction a conduit à ce que d'autres usages aient lieu. Il est ici pertinent de rappeler que la coréalisatrice des épisodes trois à six, Valérie Loiseleux<sup>23</sup>, a été pendant plus de vingt ans — de 1991 à 2014 — la monteuse attitrée du grand réalisateur portugais Manoel de Oliveira. Elle est également l'auteure d'un carnet de montage associé à un film documentaire tourné lors de la réalisation de *L'étrange affaire Angélica* (Traon et Loiseleux 2014). Enfin, elle prend régulièrement la parole en tant que monteuse<sup>24</sup>. Elle n'a pas cherché à travailler à partir de *stock-shots* issus d'une base de données commerciale, mais à s'immerger pendant un an dans la période en consultant certaines œuvres des surréalistes, en regardant des films de la période, en lisant des analyses d'historiens de l'art, etc.<sup>25</sup> La prise en compte de films d'avant-garde en plus des images d'actualité lui semble essentiel. Dans tous les cas, le fait de rapprocher des images issues de différentes sources est alors considéré comme un moyen d'aider le spectateur à imaginer quelque chose à partir des archives. Cette dernière idée revient à poser que l'usage illustratif cède bien souvent la place à un usage poétique. Par exemple, quand il est question de la fuite du peintre Soutine, des images d'une voiture sont montées (Fig. 10), mais quand il est question de son arrivée dans « une maison isolée, le temps d'un espoir », ce n'est pas un plan sur une bâtisse qui est monté<sup>26</sup>.



Fig. 10-11: Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage poétique des images d'archives.

Dans ce cas, il s'agit d'une fenêtre qui s'ouvre, laissant voir des fleurs en pot bercées par une lumière estivale (Fig. 11). Il est aussi possible de citer le moment où l'exclusion des artistes juifs est évoquée<sup>27</sup>. Un plan d'actualité portant sur les répétitions des *Souliers de satin* de Claudel est monté. Il s'agit d'un extrait de séquence de *France Actualités* du 26 novembre 1943 qui a déjà été cité en introduction. Cependant, cette fois-ci, ce n'est pas une baissée de rideau, mais un personnage qui s'écroule sur une table, comme s'il avait été abattu par une balle (Fig. 12). Le plan d'une horloge, issu du film d'avant-garde *Rien que les heures* de Cavalcanti, peut également être cité, car il est utilisé pour évoquer le passage bien réel, mais aussi symbolique, de Paris à « l'heure allemande »<sup>28</sup>.



Fig. 12 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage symbolique des images d'archives.

Ces occurrences se situent encore dans le domaine de l'illustration, puisque l'image est guidée par le texte. Cependant, il n'est alors plus question de transparence. L'image sert à créer une distance vis-à-vis du contenu verbal. Il peut s'agir d'une volonté de proposer une image visuelle à partir d'une image littéraire (comme c'est le cas avec l'espoir) ou de proposer un décalage (comme c'est le cas avec l'acteur mourant sur scène) que le spectateur pourra interpréter comme recélant une part d'humour<sup>29</sup> et/ou de tragique. On propose donc de les désigner comme étant des usages créatifs.

### Des usages créatifs et subversifs ?

Ces usages des images animées conduisent à identifier certains cas où le montage entre en contradiction avec la signification d'origine de la séquence. Il est possible de prendre comme exemple les plans qui suivent immédiatement ceux durant lesquels Picasso critique les artistes qui collaborent. La voix *off* explique qu'il « a fermé définitivement sa porte aux anciens du Bateau-Lavoir qui frayent aujourd'hui avec le vert-de-gris nazi... Vlaminck, Derain, van Dongen »<sup>30</sup>. Le montage permet de comprendre que l'on est dans une exposition de 1942, lors de laquelle van Dongen présente ses peintures dans un contexte de collaboration.



Fig. 13 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage subversif des images d'archives.

L'actualité du 20 novembre 1942, « Cinquante ans de peinture de van Dongen », dont ces plans sont issus, nous apprend que c'est avec la femme de l'ambassadeur d'Allemagne à Paris — Otto Abetz — que le peintre converse (Fig. 13). Ce qui est remarquable, c'est la façon dont le montage proposé dans *Les aventuriers* renverse tout autant le rythme que la signification d'origine de la séquence. Celle-ci visait à célébrer la collaboration dans le monde de l'art. Elle le faisait en construisant un jeu de mise en regard entre différentes œuvres du peintre, ainsi qu'avec d'autres œuvres d'artistes proches des milieux collaborationnistes. La présence d'artistes et de dignitaires de la collaboration était soulignée par la voix *off*. Il en ressortait l'impression que la vie quotidienne des artistes à Paris se déroulait dans de bonnes conditions matérielles et symboliques. Le remontage ne conserve du face à face de l'artiste avec son œuvre qu'un regard partagé avec son autoportrait<sup>31</sup>, comme si l'artiste ne pouvait rien voir d'autre qu'une de ses œuvres le représentant lui-même (Fig. 14). Il y a là une forme d'illustration de la critique portée par la voix *off* du film.





Fig. 14-15: Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à un usage subversif des images d'archives.

De même, l'affiche sur laquelle on lit «van Dongen, cinquante ans de peinture, 1942» (Fig. 15), qui visait à célébrer la carrière de l'artiste, devient le signe infamant de sa participation à la collaboration. La réinscription dans son contexte d'origine du plan de l'artiste s'écroulant sur la table conduit à une impression similaire. En fait, cette image est issue d'une actualité de propagande qui visait à souligner la présence du dramaturge Paul Claudel aux côtés des collaborateurs Jean-Louis Vaudoyer et André Brunot (administrateurs de la Comédie française). La découpe d'un plan très court et sa mise au service d'un propos tenu par la voix *off* ont renversé la signification de cette image. Elle est passée d'un statut propagandiste au statut d'illustration d'une critique de l'exclusion des artistes juifs du monde de l'art.

Ce type d'appropriation des images d'archives est souvent critiqué par les historiens du visuel, car il rend compte d'une absence de considération pour le contexte d'origine de la séquence. Cependant, dans le cas où l'image d'origine vise un but propagandiste, le retournement de la signification d'origine ne peut-il pas être interprété plus favorablement ? On propose ici la catégorie d'usage subversif<sup>32</sup> afin de désigner ces gestes, mais répondre de manière complète à une telle interrogation nécessite que l'on quitte l'étude de cas afin de se diriger vers un niveau de questionnement plus général.

### Des usages constatés aux enjeux historiographiques

Au-delà du seul cas des *Aventuriers*, les usages non documentaires des sources audiovisuelles sont régulièrement critiqués par les historiens qui s'intéressent aux films montés à partir d'images d'archives. Que l'usage soit symbolique, créatif ou subversif, ce qui est critiqué, c'est l'absence de prise en compte du contexte de réalisation. Le fait qu'un plan de 1948 soit utilisé pour illustrer quelque chose qui s'est déroulé en 1943 est interprété comme une erreur. L'objectif poursuivi par le chercheur est alors de proposer une recontextualisation à partir d'une image qui a été décontextualisée par l'équipe du film. Ce processus passe également par le fait d'identifier des recadrages, des effets de ralenti ou encore une colorisation (Véray 2011). Ces interventions portant sur la matérialité de l'image sont également considérées comme relevant du domaine de l'erreur. L'usage transparent est aussi critiqué, car, en faisant primer le référent vis-à-vis du caractère construit de l'image, il ignore les enjeux liés au support médiatique qu'est le film. Les marques d'opacité — indices renvoyant à la production de l'image, telle que la présence d'un projecteur, d'une rayure sur l'image, d'une claquette, etc. — sont valorisées. Enfin, l'absence de considération pour le point de vue d'origine de l'image est considérée comme un manquement. En effet, afin que le spectateur comprenne bien l'image, il faut l'informer sur le processus de création qui a eu lieu à la fois lors du tournage, mais aussi lors d'un premier montage, comme c'est le cas pour les actualités de 1939-1945. Cela conduit à ce que des artistes tels qu'Harun Farocki soient très valorisés par les historiens des images (Didi-Huberman 2010 ; Elsaesser 2005 ; Lindeperg 2013). Ce dernier est connu pour sa volonté explicite de contrer un usage trop spectaculaire des images d'archives et pour avoir réalisé un film à partir d'une unique archive (2009). Dans celui-ci, *En sursis* (2007), Farocki contextualise sa source en expliquant qui en est l'auteur et en précisant qu'il n'intervient pas sur la matérialité de celle-ci. De plus, il n'illustre rien d'extérieur aux images qu'il mobilise,

puisque l'enjeu du film est de comprendre l'archive. La réception très positive de ce film par les historiens rend compte d'un impensé. Celui-ci réside dans le fait que les chercheurs espèrent une forme d'adéquation entre leur pratique de l'enquête et de la transmission des connaissances, et la façon dont l'équipe du film mobilise les archives. Or, à l'exception de quelques cas, tel que celui d'*En sursis*, les films ne respectent pas les attentes d'une pratique historienne des images animées. Il reste à se demander si cela est critiquable en soi.

La chose est plus complexe. La séquence mise en exergue de cet article est critiquable, car la voix *off* laisse entendre que ce que l'on voit correspond à ce qui est dit, alors que ce n'est pas le cas. La coupe effectuée dans les *rushes* de 1948, qui a pour finalité de faire sortir du cadre le metteur en scène, peut être critiquée. Le fait d'avoir ajouté des applaudissements dans ce qui est une image issue de répétitions peut l'être également. Cette critique est formulée, car l'usage des archives est transparent. Le spectateur n'a aucun moyen de se rendre compte du décalage entre l'image qui lui est montrée et ce qui lui est dit. Au contraire, il est invité à croire — suspension consentie de l'incrédulité — à cette adéquation entre verbe et image.

Mais qu'en est-il de la plupart des plans d'archives montés dans le film ? Ceux-ci ne relèvent pas d'une illustration voulue comme étant transparente. Au contraire, le montage virtuose des archives proposé par Valérie Loiseleux tend à créer des effets de distance entre ce qui est dit et ce qui est vu. Un rapport ludique et artistique est construit entre la bande image et la piste sonore. Cela explique de nombreuses adaptations du texte proposé par Dan Frank afin qu'il corresponde davantage au rythme des images<sup>33</sup>. L'espoir devient alors une fleur et l'exclusion des artistes juifs, l'image de la mort de l'artiste sur scène. Ce jeu va jusqu'à une transformation assumée de la signification d'images de propagande. Celles-ci sont alors volontairement décontextualisées dans le cadre d'un processus créatif qui cherche explicitement à changer leur statut. Il n'y a là rien de critiquable. Au contraire, c'est un usage créatif des images d'archives qui émerge ainsi. Cet usage peut être rapproché du travail du réalisateur hongrois Péter Forgács lorsqu'il monte dans *Meanwhile Somewhere... 1940-1943* (1994) les mêmes archives que Farocki (Besson 2017b). Forgács se permet justement d'intervenir sur leur matérialité (colorisation, sonorisation, zoom, arrêt sur image, etc.), car il cherche à faire ressortir leur opacité, c'est-à-dire le fait qu'il s'agit d'images<sup>34</sup>. En réinterprétant différemment des images clairement associées à la collaboration, l'équipe des *Aventuriers* participe au même processus. L'image apparaît au spectateur de la série telle une image, car elle se donne à voir comme étant prise dans un processus de création qui est assumé.

### De la pertinence d'une analyse intermédiaire du montage

Cette perspective centrée sur les gestes créateurs est rendue possible par une approche intermédiaire. Cela est à souligner, car l'enjeu de cet article est avant tout d'ordre méthodologique. Cette approche permet de distinguer clairement ce qui relève d'un usage transparent et d'un usage plus opaque des images d'archives<sup>35</sup>. Elle permet surtout de porter l'attention sur ce qui se situe entre l'image montée et l'image archivée. Comme l'explique Éric Méchoulan dans le premier numéro de la revue *Intermédialités*, le préfixe «“inter” vise à mettre en évidence un rapport inaperçu ou occulté, ou, plus encore, à soutenir l'idée que la relation est par principe première : là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine [sous-entendue intermédiaire] insiste sur le fait que les objets sont avant tout des nœuds de relations, des mouvements de relation assez ralentis pour paraître immobiles» (2003, 11). La mise en rapport du plan monté avec la séquence archivée ne se fait ainsi pas à l'aune d'une perspective en surplomb. L'objectif n'est pas de corriger un usage qui serait déviant vis-à-vis d'une pratique historienne des images animées. Il s'agit plutôt de comprendre des gestes qui ont lieu lors du montage. Ceux-ci consistent tantôt à rapprocher deux images issues de sources distinctes (exemples de la séquence à propos des *Mouches*), tantôt à agencer différemment des plans issus d'une même séquence (exemple de la séquence autour de van Dongen). La prise en compte de ces gestes, qui restent invisibles en l'absence d'une consultation systématique des archives dont les plans sont issus, conduit à une autre compréhension du processus créatif. La décontextualisation est alors perçue comme un impératif pour celui qui veut créer à partir d'un matériau d'archives. Elle est même vue comme un geste subversif quand il s'agit de transformer volontairement la signification d'une image venant d'une institution de propagande.

Pour conclure, il est possible de revenir à l'étude d'un autre «inter», celui qui se situe, lui, entre la pratique réelle du montage dans *Les aventuriers* et la manière dont la série est reçue dans l'espace public médiatisé. En somme, est-ce que l'étude génétique permet de proposer une réponse concernant l'assignation, ou non, de la série au genre documentaire ? Il est apparu très rapidement que la série ne fait pas usage des archives comme des documents mobilisés pour leur valeur d'attestation. Le film n'est pas non plus une fiction au sens où les plans montés seraient complètement déconnectés du matériau collecté en archives. Même dans le cas limite de la séquence portant sur *Les mouches*, c'est une répétition de cette pièce qui a été montée, et non pas de n'importe quelle autre production théâtrale<sup>36</sup>. Les usages des archives audiovisuelles sont donc moins fictionnels que créatifs. Ils renvoient à une définition du terme *documentaire* qui insiste non pas sur le document, mais sur le processus de création nécessaire à la production d'une forme audiovisuelle à partir d'images tournées auparavant. Finalement, en adoptant cette perspective, on peut considérer que la série entre dans le domaine du documentaire. Cependant, cette appellation est moins à relier à un genre auquel on pourrait apporter des limites sur des critères formels<sup>37</sup> qu'à une méthode, «une manière de faire, de s'engager et de créer qui accorde une forme de primauté aux réalités multiples et changeantes de notre monde» (Balsom et Peleg 2016, 12).

Une telle approche conduit à insister sur la diversité des usages des images d'archives. Il y a certes un cas où l'usage conduit à rapprocher des sources hétérogènes sans rapport direct avec la narration portée par la voix *off*, mais ce n'est pas un modèle dominant dans l'ensemble de l'épisode. D'autres cas ont rendu compte d'usages parfois documentaires (au sens de l'archivistique) et, plus souvent, symboliques, créatifs et subversifs. Cela permet d'appréhender la complexité du montage image et de son importance, y compris vis-à-vis du texte ou du travail d'animation. Ce point est à souligner, car, dans le temps de la réception, ce sont ces aspects qui ont été les plus valorisés<sup>38</sup>. Au bout du compte, ce sont les gestes qui ont été placés au centre de cet article qui ont été relativement minorés. Ils avaient pourtant été placés dans l'épisode à travers un choix de montage passé inaperçu. Celui-ci relève de la reconstitution et non de l'archive. C'est un insert tourné par Valérie Loiseleux qui représente une main en train d'effectuer une coupe avec une colleuse (Fig. 16)<sup>39</sup>. Il est utilisé dans l'épisode quand il est question de la censure du cinéma par le régime de Vichy. Il peut ici être interprété — de manière certes un peu libre —, dans un ultime renversement de la signification, comme une volonté de donner à voir ce type de geste créateur. Ainsi, absente des discours, cette dimension est symboliquement donnée à voir dans la série elle-même. L'aventurière — la monteuse — derrière *Les aventuriers* devient ainsi visible le temps d'un plan de coupe.

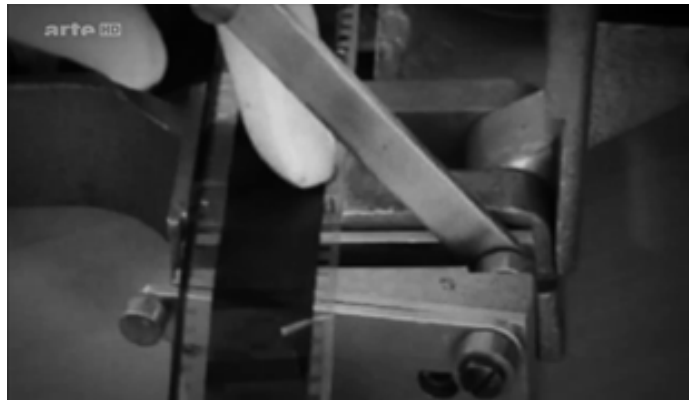


Fig. 16 Captures d'écran issues de l'épisode 6 des *Aventuriers de l'art moderne* correspondant à l'usage d'un plan tourné par la monteuse du film.

## Références

- Baecque, Antoine de et Christian Delage (dir.). 1998. *De l'histoire au cinéma*. Bruxelles : Éditions Complexe.
- Balsom, Erika et Hila Peleg (dir.). 2016. *Documentary Across Disciplines*. Cambridge : MIT Press.
- Bénézet, Delphine. n. d. « Immediacy ». *Centre de recherche sur l'intermédialité*, [http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/cdoc/ficheconcepts\\_hypermediacy.asp](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/cdoc/ficheconcepts_hypermediacy.asp) (consulté le 14 avril 2014).
- Besson, Rémy. 2017a. Shoah, *une double référence ?* Paris : MkF.
- \_\_\_\_\_. 2017b. « Entre respect de l'intégrité de sources et volonté de création. Le cinéma de Péter Forgacs », *Proteus* 12 : 56-65.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. 1999. *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press.
- Bourget, Jean-Loup et Daniel Ferrer. 2007. « Introduction », *Genesis* 28 : 7-27.
- Didi-Huberman, Georges. 2009. « En mettre plein les yeux et rendre Apocalypse irregardable », *Libération*.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Remontages du temps subi*. Paris : Éditions de Minuit.
- Elsaesser, Thomas. 2005. « Harun Farocki : Filmmaker, Artist, Media Theorist », *Asterall* 11 : 53-64.
- Farocki, Harun. 2009. « Comment montrer les victimes ? », *Trafic* 70 : 16-24.
- Gauthier, Guy. 2011. *Le documentaire : un autre cinéma*. Paris : Armand Colin.
- Genton, Bernard. 1997. « Sartre à Berlin : L'exemple d'un malentendu », *Le Magazine Littéraire* 359.
- Gunthert, André. 2010. « L'illustration, ou comment faire de la photographie un signe ». *L'Atelier des icônes*, [histoirevisuelle.fr/cv/icones/1147](http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/1147) (consulté le 14 avril 2014).
- Habib, André et Michel Marie (dir.). 2013. *L'avenir de la mémoire : Patrimoine, restauration et réemploi cinématographiques*. Villeneuve d'Ascq : PU du Septentrion.
- Lindeperg, Sylvie. 2004. « Itinéraires : Le cinéma et la photographie à l'épreuve de l'histoire ». *Cinémas* 14 (2-3) : 191-210.
- Maeck, Julie et Matthias Steinle. 2016. *L'image d'archive*. Rennes : PUR.
- Méchoulan, Éric. 2003. « Intermédialités : le temps des illusions perdues ». *Intermédialités* 1 : 9-27.
- Nichols, Bill et Michael Renov (dir.). 2011. *Cinema's Alchemist : The Films of Péter Forgács*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Rioux, Jean-Pierre (dir.). 1990. *La vie culturelle sous Vichy*. Bruxelles : Éditions Complexe.
- Rousseau, Frédéric. 2009. *L'enfant juif de Varsovie : Histoire d'une photographie*. Paris : Seuil.
- Rouso, Henry. 1990. *Le syndrome de Vichy : De 1944 à nos jours*. Paris : Seuil.
- Sylvie, Lindeperg. 2013. *La voie des images*. Paris : Verdier.
- Traon, Louise et Valérie Loiseleux. 2014. *Les gants blancs*. Paris : Filigranes.
- Treleani, Matteo. 2014. *Mémoires audiovisuelles*. Montréal : PUM.
- Véray, Laurent. 2011. *Les images d'archives face à l'histoire : De la conservation à la création*. Paris : SCÉRÉN/CNDP-CRDP.
- Winand, Annaëlle. 2016. « Archives et réemploi dans les films expérimentaux ». *Archives* 46 (1) : 35-45.

## Notes

- 1 Pauline Gaillard a été impliquée dans la réalisation des trois premiers épisodes de la série.
- 2 Time code : 40 : 57 à 41 : 08.
- 3 L'actualité en question est diffusée le 12 février 1948 dans le cadre de l'édition diffusée à l'étranger des Actualités françaises. La cote de l'INA pour les rushes est AFE00000052. La séquence suivante, *Le soulier de satin*, à la Comédie française, est datée du 26 novembre 1943. Cote INA : AFE86002304. Elle a été produite par France Actualité.
- 4 Le metteur en scène, qui était visible dans les rushes, n'est pas visible dans *Les aventuriers de l'art moderne*.
- 5 Il y a quelques applaudissements dans la séquence d'origine, mais ils n'ont pas la même sonorité.
- 6 Gunthert définit très précisément que « [l]e terme d'illustration s'est imposé pour décrire ces situations où l'image est mise au service d'un discours, d'un récit » (2010).
- 7 On rappelle que la production du film a contacté Amélie Harrault pour adapter la série de livres de Dan Frank à partir du moment où le travail qu'elle avait effectué sur *Mademoiselle Kiki et les Montparnos* (2012) a été connu. Dans ce court métrage plusieurs fois primé, la réalisatrice avait adapté son style d'animation au style de chacun des artistes de Montparnasse.
- 8 Ce point a fait l'objet de nombreux débats entre les historiens du visuel. Lire à ce sujet Lindeperg (2004).
- 9 Cela a été facilité par la consultation du dossier de presse que la production de la série a bien voulu mettre à

notre disposition. Cette source a été croisée avec une recherche menée sur la base de données Eureka.cc.

10 Ce corpus est consultable en ligne en accès libre par l'intermédiaire d'une bibliographie collaborative créée sur Zotero (URL : [https://www.zotero.org/groups/1253272/aventuriers\\_de\\_lart\\_moderne/](https://www.zotero.org/groups/1253272/aventuriers_de_lart_moderne/)). Les appellations sont identifiées en mots-clés. Ce travail d'indexation a été mené en collaboration avec Isabelle L'Heureux, que je tiens ici à remercier vivement.

11 Entretien accordé à Karine Abadie, mené par visioconférence en 2016. Une copie de l'enregistrement sonore de l'entretien est en possession de l'auteur.

12 Sur ce point, lire Habib et Marie (2013), ou encore Winand (2016).

13 Cette diversité s'explique aussi par des raisons plus pragmatiques, telles que la prise en compte des frais liés aux droits d'auteur, comme me l'a expliqué Valérie Loiseleux lors d'un entretien en novembre 2016.

14 Time code : 24 : 15 à 24 : 21.

15 Film accessible sur le site du Fonds audiovisuel du PCF, Ciné-archives, URL : <http://www.cinearchives.org/Films-447-74-0-0.html>.

16 Cf. le générique du film et les notes accessibles sur le site du Fonds (*op. cit.*).

17 Lire l'article 3 de la Loi [québécoise] concernant le cadre juridique des technologies de l'information, URL : [www.lccjti.ca/articles/article-3/](http://www.lccjti.ca/articles/article-3/).

18 Time code : 11 : 15 à 11 : 20.

19 « Départ en train de vedettes invitées en Allemagne », accessible par l'intermédiaire du site de l'INA, cote : AFE85000766.

20 Time code : 4 : 55 à 5 : 05.

21 La notion de transparence, d'immediacy en anglais, « correspond à un certain type de représentation visuelle qui vise à faire oublier à celui qui regarde la présence du médium (qu'il s'agisse de la toile d'un tableau, de la pellicule photographique ou cinématographique, etc.) et qui tente de lui faire croire qu'il est en présence directe des objets représentés » (Bénézet, nd.).

22 Sur cette notion et sur la recontextualisation, lire Treleani (2014).

23 La monteuse n'a pas été impliquée dans les premiers épisodes. Elle connaissait cependant la première monteuse, Pauline Gaillard, avec qui elle a beaucoup échangé quand cette dernière était en formation à la Fémis. Propos recueilli lors d'un entretien mené à Paris en novembre 2016.

24 On peut citer sa récente participation à la table ronde « La post-production image d'un film » au colloque Voyage au centre de la machine cinéma, à la Cinémathèque française (2 décembre 2016).

25 Propos recueillis lors de l'entretien plus haut. Valérie Loiseleux insiste aussi sur le travail mené par les chercheurs tout en soulignant la nécessité pour elle de s'approprier non seulement les sources, mais quelque chose de l'ordre de l'esprit de la période.

26 Time code : 16 : 05 à 16 : 10.

27 Time code : 6 : 11 à 6 : 18.

28 Ce plan est monté à 5:22 de l'épisode. Dans la version du film de Cavalcanti accessible en ligne, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kKKDh3kpZgs>, le plan est visible après 3 min. 33 sec.

29 Le fait de monter une scène burlesque figurant un individu incapable de monter une tente alors qu'il est question du séjour de Sartre et Simone de Beauvoir dans le sud de la France est certainement plus représentatif de cet usage que ceux cités dans le corps du texte. Time code : 20 : 05 à 20 : 12.

30 Time code : 11 : 21 à 11 : 32.

31 C'est du moins l'effet produit par le montage, car la séquence archivée nous apprend qu'il s'agit en fait d'un portrait de son père.

32 Si on assume la connotation politique de ce terme, ce dernier doit ici surtout être entendu comme le fait de renverser la signification première du document d'archives afin de lui substituer un sens quasi inverse.

33 Des phrases ont continuellement été réécrites, bien souvent dans le but de raccourcir le texte. Ces idées ont été abordées par Valérie Loiseleux lors de l'entretien plus haut.

34 Cette idée est développée dans Nichols et Renov (2011).

35 Ces notions ont été régulièrement mobilisées depuis Bolter et Grusin (1999).

36 L'ouverture horizontale et la fermeture verticale du rideau sont interprétables comme relevant d'une volonté de donner à voir le fait qu'un geste de montage a été effectué. Cette interprétation est cependant trop audacieuse pour figurer dans le corps du texte.

37 Une telle approche est développée dans Gauthier (2011).

38 Ce sont bien souvent les déclarations du scénariste, Dan Frank, qui ont été sollicitées. L'intérêt pour le travail d'animation dirigé par Amélie Harrault a également été reconnu.

39 Time code : 6 : 30 à 6 : 34. Valérie Loiseleux nous a confirmé par un courriel daté du 13 novembre 2017 qu'elle est bien l'auteure de ce plan. Notons que ce plan n'est pas le seul qu'elle a tourné et monté dans cet épisode.

# Jeux d'archives

Images et imaginaire dans *Les aventuriers de l'art moderne*

Anne Klein

*Le pouvoir de l'archive est d'autant plus fort que l'archive est absente*  
(Roudinesco 2001)

« Tout témoignage matériel du passé fait-il archive ? » (Gousseff et Dubourg Glatigny 2017) Telle est la question posée dans un texte montrant la manière dont la trajectoire des documents d'archives, depuis leur conservation jusqu'à leur mise à disposition, détermine les discours qu'ils sont susceptibles de soutenir. Cette question est bien celle que suggère, dans un premier temps, *Les aventuriers de l'art moderne*.

En effet, les archives sont communément considérées comme l'« ensemble de documents hors d'usage courant, rassemblés, répertoriés et conservés pour servir à l'histoire d'une collectivité ou d'un individu » (CRNTL 2017). De manière plus particulière, l'archivistique, discipline dans laquelle s'inscrivent les propos tenus ici, a, au fil des siècles, constitué son objet autour de trois fonctions remplies par les documents dont les archivistes ont la charge : les archives sont alors preuve, information et témoignage (Cardin 1995). Ces fonctions juridiques, opérationnelles et mémorielles assignent aux archives une relation particulière au véridique et au réel qui est due aux conditions de leur production : les archives sont les documents accumulés dans le cadre des activités de leur producteur. À la suite des travaux du groupe de recherche InterPARES<sup>1</sup>, ce qui distingue les documents d'archives des autres types de documents c'est, notamment, qu'ils sont un moyen de communication – c'est-à-dire que leur production implique au moins un auteur, un destinataire et un rédacteur –, qu'ils possèdent un lien archivistique<sup>2</sup> et que le cadre dans lequel ils ont été produits est identifiable. C'est aussi dans le contexte numérique que les préoccupations à l'égard des qualités des archives réapparaissent et que l'archivistique s'inquiète de sa capacité à conserver des documents authentiques (authenticité juridique), fiables (authenticité diplomatique) et exacts (authenticité historique).

Dans la série, point d'archives aux yeux de l'archivistique telle qu'elle vient d'être présentée, mais des images anciennes, « d'époque » selon deux des réalisatrices. Des images du passé donc, marquées tant par le moment de leur création que par le temps écoulé depuis. Pas d'archives dans la mesure où, comme nous le verrons, les images proposées n'en ont pas les caractéristiques archivistiques. En effet, elles n'en remplissent

pas les fonctions traditionnelles (preuve, information et témoignage) et leurs qualités proprement archivistiques (authenticité, fiabilité et exactitude) ne sont pas même revendiquées. Pourtant, les archives sont à la fois invoquées dans les propos des réalisatrices et convoquées dans la facture de la série. Tout fonctionne alors comme si les images utilisées étaient effectivement des archives au sens archivistique du terme.

Depuis une dizaine d'années cependant, l'archivistique s'intéresse à la présence des archives dans le champ de l'art<sup>3</sup>, permettant de dépasser la conception traditionnelle des archives et de proposer une compréhension qui met l'utilisation et l'existence sociale des documents au centre de l'analyse. Les recherches ont alors mis en lumière des caractéristiques des archives que les archivistes tendaient à ignorer : leur caractère lacunaire, leur dimension poétique, l'importance de leur matérialité ou encore la nécessité de leur mise en récit pour qu'elles soient signifiantes et qu'elles puissent assumer leur fonction mémorielle.

L'analyse d'œuvres reposant sur les archives a mis en évidence le fait que les archives sont dotées d'une forme de plasticité leur permettant de soutenir des discours et des pratiques extrêmement variés, et, comme l'indiquait l'archiviste sud-africain Verne Harris, que « les documents d'archives ne parlent pas par eux-mêmes. Ils parlent à travers des voix » (Harris 1997, 135, trad.). « Faire parler des archives » implique alors de les intégrer, comme objet, dans un dispositif qui doit être pensé selon le contexte d'utilisation des documents et qui doit être adapté au public qui recevra le produit de l'utilisation (Klein 2015, 192-198).

*Les aventuriers de l'art moderne* constitue un objet d'étude tout aussi intéressant que singulier pour l'archivistique, dans la mesure où, contrairement aux objets étudiés généralement, la présence d'archives n'a pour fonction première ni de proposer une réflexion sur le rapport au temps ou sur la mémoire, ni de participer d'une esthétique singulière puisqu'elles ne participent pas de la démarche habituelle des réalisatrices<sup>4</sup>. Il est alors difficile d'envisager une réflexion sur le statut des archives dans la série de la même manière que lorsqu'on considère des œuvres qui revendiquent pleinement leur appartenance à un art de l'archive tel que peut le définir Paul Bernard-Nouraud, dans un texte sur *l'image archivée* comme forme de l'art contemporain, pour qui :

[c]es deux dimensions [...] – le recours “objectif” à des images antérieures [...] et le vieillissement prématuré de la facture de l'œuvre – sont devenues fondamentales pour l'art contemporain où on les trouve le plus souvent combinées. Combinaison qui a pour effet de produire une forme d'indiscernable dépassant la confusion œuvre d'art – image d'archive pour oblitérer précisément la fonction de cette dernière qui est de fournir une information à déchiffrer (Bernard-Nouraud 2017, 39).

Il s'agira donc ici, d'une part de préciser en quoi les images proposées ne sont pas des images d'archives au sens archivistique et d'autre part de comprendre en quoi elles peuvent malgré tout fonctionner comme telles.

La piste explorée sera celle du rapport des archives à l'imaginaire. Classiquement, les archives entretiennent d'abord une relation privilégiée au réel et au véridique ; l'imaginaire, quant à lui, se tient à distance du réel. Il est généralement défini comme ce qui n'a pas de réalité. Produit de l'imagination, l'imaginaire peut être de deux ordres : celui de la reproduction – « pouvoir de faire revivre dans la conscience une perception antérieure [– et celui de la création –] combiner des images en tableaux, en séquences, en scénarios. » (Natanson 2001, 25) L'imagination est donc la capacité de produire des images, « traces dans notre esprit de nos perceptions antérieures – mais traces affaiblies, déformées, indistinctes. Traces d'une expérience perdue, d'un passé aboli qui jamais ne pourra revivre » (Natanson 2001, 26). L'imaginaire est l'ensemble de ces images.

Le point commun entre archives et imaginaire réside dans la possibilité de rendre présent ce qui est absent. Les deux sont liés à un partage, à une séparation, au traçage d'une limite entre le présent et l'absent, entre l'apparition et la disparition. C'est cependant en allant au-delà des définitions classiques, tant des archives que de l'imaginaire, qu'il devient possible d'éclairer le lien qui les unit. En partant d'une critique de l'authenticité comme caractère essentiel des archives soutenue par leur fiabilité et leur exactitude, d'une part, de leur capacité à faire image d'autre part, il s'agira ici de proposer une réflexion sur la manière dont les archives sont susceptibles de nourrir ou de créer un imaginaire qui serait, avec la psychanalyse, pensé comme registre de l'image par laquelle le sujet se construit dans la relation à l'autre.



## Les archives des archivistes

Les archivistes, au fil du temps, se donnent une définition de plus en plus large des archives. Selon la dernière en date,

Les archives sont le produit documentaire de l'activité humaine et elles sont conservées en raison de leur valeur sur le long terme. Elles constituent le reflet en temps réel de l'activité des individus et des organisations, et fournissent donc une vision directe sur les événements passés. Elles se présentent sous toute une gamme de formats – écrit, photographique, audiovisuel –, sous forme numérique ou analogique. Les archives sont produites par les organisations publiques ou privées et par les personnes à travers le monde (Conseil International des Archives 2018).

En archivistique donc, les archives sont définies comme les documents issus d'une activité dont elles sont le corollaire et non la finalité. Ainsi, comme l'a noté Jacques Derrida (1995), les archives, en tant que lieu de consignation, sont avant tout un moyen de communication quels qu'en soient les destinataires et destinataires. En outre, les archives sont toujours envisagées comme des ensembles documentaires et leur(s) signification(s) procède(nt) des liens que les documents entretiennent entre eux. C'est alors le lien archivistique qui fait les archives. En ce sens, un document isolé ne peut que difficilement prétendre au statut d'archives et c'est comme totalité que celles-ci saisissent un moment dans le temps, le moment de leur production.

Le document d'archives – à la différence de l'objet de collection ou du dossier de documentation constitué de pièces hétérogènes de provenances diverses – n'a donc de raison d'être que dans la mesure où il appartient à un ensemble. Il se situe au sein d'un processus fonctionnel, dont il constitue lui-même un élément, si minime soit-il. Le document d'archives n'est jamais conçu, au départ, comme un élément isolé. Il a toujours un caractère utilitaire, qui ne peut apparaître clairement que s'il a gardé sa place dans l'ensemble des autres documents qui l'accompagnent (Duchéin 1977, 75).

Finalement, les archives sont appréhendées à l'aune de leur contexte de production qui doit être identifiable et dont elles « constituent le reflet » selon la formule consacrée en archivistique<sup>5</sup> : « Les documents d'archives saisissent un moment dans le temps, le fixent et le gèlent tel qu'il était en quelque sorte, de manière à en préserver une certaine idée pour références ultérieures ; une certaine idée du caractère unique des actions et événements desquels les documents résultent » (Eastwood 1993, 112, trad.).

De cette définition sont inférées les qualités que les archives devraient posséder : l'authenticité, la fiabilité et l'exactitude. C'est avec la production massive de documents électroniques et la recherche croissante de normalisation dans un contexte bureaucratique que la notion d'authenticité a été replacée au centre de la pratique et de la discipline archivistique. Un document est considéré authentique dès qu'il « est bien ce qu'il prétend être et qu'il n'a été ni corrompu ni altéré » (Banat-Berger et al. 2016b). L'archiviste se donne pour mission d'assurer cette authenticité, ce qu'il fait en maintenant le lien archivistique depuis la création des documents jusqu'à leur mise en archives, c'est-à-dire en documentant l'ensemble des relations dans lequel les documents sont engagés. Autrement dit, pour qu'un document d'archives puisse être considéré comme authentique, il faut que le lien avec son contexte de production soit connu et maintenu. La fiabilité, pour sa part, ne concerne plus la structure documentaire, mais « renvoie à l'autorité et la qualité du document d'archives d'être digne de confiance en tant que représentation des faits auxquels il se rapporte » (Banat-Berger et al. 2016b). Un document est finalement considéré comme exact quand il « contient des données correctes, précises et justes » (Banat-Berger et al. 2016b).

Pour l'archivistique contemporaine, l'authenticité des documents tend en fait à recouvrir ces trois caractéristiques. Elle est garantie par l'établissement d'une chaîne de responsabilités, ininterrompue depuis la production jusqu'à la conservation, qui assure le contrôle et la traçabilité des documents. Les archivistes peuvent alors affirmer avec certitude que les archives sont « capables de soutenir le témoignage authentique des actions, des processus et des procédures qui les ont produites, ou d'avoir *le caractère et l'autorité d'un original* » (MacNeil 1992, 202, trad.)<sup>6</sup>.

Si cette qualité est considérée comme essentielle, c'est que l'authenticité permet aux archives de faire preuve et d'être des « témoins privilégiés » (Couture 1994, 114) d'un moment passé. Elle confère aux archives leur autorité associée à cette idée qu'elles « fournissent une *vision directe* sur les événements passés » (Conseil International des Archives 2018)<sup>7</sup>.

Les archives sont donc essentiellement définies, en archivistique, au regard des conditions de leur production et le geste archivistique consiste alors à rabattre les documents sur leur contexte d'origine. De ce point de vue, ce qui caractérise les archives est l'authenticité. Selon cette conception, certaines caractéristiques des archives restent impensées, qui apparaissent pourtant lorsqu'on décale le regard et qu'on s'attarde aux utilisations plutôt qu'à la production des archives. On constate que la définition classique est déstabilisée, sans pour autant être nécessairement invalidée. La compréhension de ce que peuvent être les archives telle qu'elle est véhiculée par la série *Les aventuriers de l'art moderne* est intéressante à cet égard.

### Les archives des *Aventuriers de l'art moderne*

Deux des réalisatrices évoquent les difficultés qu'elles ont rencontrées au contact des archives, matériau particulier qui impose des images, une chronologie et des représentations. Le problème est alors de trouver une manière de faire parler ces documents et de leur donner un sens qu'ils n'ont pas nécessairement initialement<sup>8</sup>. Mais lorsqu'elles parlent d'archives, de quoi s'agit-il ? À y regarder, on repère les images anciennes puisqu'elles contrastent avec le dessin d'animation bien sûr, mais aussi par leur facture. En revanche, il n'est jamais possible de les identifier, ni de les nommer : films de fiction ? images des actualités cinématographiques ? Il n'est pas non plus possible de les dater. À écouter les réalisatrices, ce sont « principalement des images issues de films artistiques de l'époque »<sup>9</sup>, des « archives de films de fiction [...] des films du cinéma primitif, des films naturalistes, des films de botaniste... »<sup>10</sup>. Il n'est d'ailleurs que peu question des photographies qui tiennent pourtant une place importante dans certains épisodes, mais qui relèvent peut-être davantage de l'animation que du montage.

Le terme archives renvoie donc essentiellement à l'image cinématographique. Ce que Pauline Gaillard explique ainsi : « On n'aurait pas pu raconter ces histoires [les anecdotes qui constituent les textes de Dan Franck] avec des *archives classiques*, avec des *archives d'époque*... »<sup>11</sup>, ou encore « il n'y avait rien, *il n'y avait que de l'archive historique* »<sup>12</sup>. Le caractère « historique » des archives « classiques », sans que l'on sache bien à quoi ces termes renvoient au demeurant, est ici vu comme un empêchement. Quel que soit le sens assigné à ces qualificatifs, il est intéressant qu'ils soient connotés de manière négative. La conception et les usages classiques des archives ont en effet plutôt tendance à en valoriser le caractère « historique » qui, renvoyant à l'authenticité telle que comprise par les archivistes, autorise le discours sur le passé. Les archives telles qu'elles sont définies et mises en valeur par les archivistes sont donc ici disqualifiées car elles ne proposent rien en quoi il serait possible de reconnaître l'objet de la narration.

Ce qui conduit à un aspect souvent considéré par les artistes de l'art de l'archive comme un levier pour l'expression : le caractère lacunaire des archives.

[...] je voyais bien, dans ce qui avait été rassemblé, [...] il n'y avait rien, il n'y avait que de l'archive historique, l'Exposition universelle de 1900, Paris, la gare St-Lazare... mais qu'est-ce qui va nous raconter la rencontre de Max Jacob et Picasso... Et c'était d'autant plus vertigineux que dans la fiction de l'époque, il n'y a que des bourgeois. [...] On avait vraiment un problème de représentation et c'est là que très vite, on s'est rendu compte qu'il fallait se libérer de la chronologie, [...] qu'on ne pouvait pas se permettre d'être prisonnier de la chronologie historique des archives – ça a été une évidence quasi immédiate. J'ai tout de suite pensé au cinéma russe parce que le cinéma russe, c'est vraiment le cinéma qui représente les pauvres<sup>13</sup>.

On comprend mieux ce qui peut rendre les archives inopérantes. Pauline Gaillard renvoie ici à ce qui a été mis en lumière par certains historiens depuis les années 1930. Les archives sont alors considérées comme les traces d'une intentionnalité à l'égard de la postérité, plutôt que comme un « témoin privilégié » ou une « vision directe sur les événements du passé ». Marc Bloch soulignait ainsi, dès 1949, que les

documents nous présentent une lecture particulière des activités humaines : « Dira-t-on qu'entre le passé et nous les documents interposent déjà un premier filtre ? Sans doute, ils éliminent souvent à tort et à travers. Presque jamais, par contre, ils n'organisent conformément aux besoins d'un entendement qui veut connaître » (Bloch 1952, 72).

La chronologie propre aux archives ne peut donc jamais être considérée comme étant concordante à celle des événements puisque « l'organisation archivale simplifie la réalité [...] ; elle produit une version de l'univers informationnel parmi d'autres possibles. Ce faisant, elle voile aussi la complexité du contexte et de la classification informationnels » (Brothman 1991, 84, trad.). Au fond, les archives ne sont pas tout à fait ce reflet que voudrait y voir l'archivistique classique, le geste de mise en archives constitue une représentation du producteur qui est aussi une simplification puisqu'un nouvel ordre est donné aux documents (ne serait-ce qu'en intégrant le fonds à un ensemble préexistant : le dépôt d'archives) et qu'un tri est effectué pour ne conserver que ce qui est significatif. Cette simplification du réel est socialement déterminée dans la mesure où « les archives reflètent la réalité telle que perçue par les "archiveurs" » (Ketelaar 2001, 133, trad.) qu'ils soient les archivistes ou le producteur préparant son fond pour le transférer<sup>14</sup>. Ainsi, on trouve dans les archives du tournant du XIX<sup>e</sup> siècle « l'Exposition universelle de 1900, Paris, la gare St-Lazare [et] que des bourgeois », ce que l'époque veut donner à voir d'elle-même en somme. Et peu importe ici qu'il s'agisse de documents d'archives comme les films amateurs, par exemple, ou de films de fiction, puisque fiction et archives partagent ceci qu'elles sont effectivement des représentations qu'une société se donne d'elle-même. Or, de cette représentation et de cette chronologie, il faut « se libérer » pour que le récit puisse avoir lieu. Pour cela, le détournement devient incontournable : « tout de suite on a détourné, parce qu'on n'avait pas vraiment le choix »<sup>15</sup>. Ainsi, la séquence considérée par Pauline Gaillard comme « emblématique » de la série est celle de l'adoption de la petite fille par Picasso et Fernande :

Par exemple, Raymonde, l'épisode autour de Raymonde, on a utilisé quatre petites filles différentes [...] en fait, on joue, on utilise l'archive, que ce soit du documentaire ou une fiction, en jouant, en jouant avec le spectateur, en passant un pacte avec lui, en disant : « voilà, on joue à croire que cette petite fille, c'est Raymonde ». Il y en a quatre ou cinq différentes, mais voilà, on va jouer à croire que c'est la même<sup>16</sup>.

On retrouve ce jeu dans le deuxième épisode, au moment de la confrontation entre Picasso et Apollinaire devant le juge pour l'affaire de recel des statues ibériques. La figure du juge est alors tirée de plusieurs sources (Fig. 1).



Fig. 1 L'image du juge provenant de plusieurs sources. Capture d'écran, *Les aventuriers de l'art moderne*, épisode 2, 20 : 11 et 21 : 10 respectivement.

Et c'est là, dans ce jeu, que l'imaginaire trouve une place de choix : « [en jouant] à croire que la petite fille, c'est Raymonde » ou en jouant à croire que les images proposées sont effectivement directement issues de la scène qu'elles convoquent, on reconnaît une image de quelque chose qui aurait pu être et qui, partant, advient. Que les images soient ou non effectivement liées au passé auquel réfère le récit importe peu compte tenu de ce que la charge qu'elles portent est celle de l'évocation et non celle de la preuve. Il s'agit alors pour celui qui regarde de reconnaître l'image comme une image d'archives, c'est-à-dire comme l'image authentique de cette fillette qui aurait été tirée du fonds Picasso par exemple et qui entretiendrait alors une relation avec d'autres documents en ce qu'elle aurait été accumulée par Picasso lui-même au cours de sa vie. C'est par ce jeu de recon-

naissance que le spectateur peut voir dans l'image ce que le récit lui pointe.

Par ailleurs, pour trouver les pauvres qui sont absents des « archives classiques » ou du « cinéma d'époque » français, Pauline Gaillard a « tout de suite pensé au cinéma russe parce que le cinéma russe, c'est vraiment le cinéma qui représente les pauvres. [...] j'ai pensé aux films de Boris Barnet [...] »<sup>17</sup>. Les images du cinéma russe des années 1927-1936 se révèlent, pour elle, plus évocatrices que les images produites au moment que ces images sont supposées représenter, c'est-à-dire le tout début du XX<sup>e</sup> siècle. C'est encore de jeu dont il est ici question, au sens d'espace permettant le mouvement. Ainsi, c'est dans l'espace laissé vacant par l'absence d'archives que l'imaginaire peut se déployer et, par une forme de déplacement, reconnaître dans les images qui lui sont proposées quelque chose qui ne semble pas y être de prime abord : les rues de Montmartre dans les films de Boris Barnet. Les archives ont alors en commun avec les films de fiction convoqués ici de pointer toujours vers autre chose que ce qu'elles sont censées représenter, ce que les archivistes ne prennent pas en compte.

L'image ancienne, c'est-à-dire l'image produite dans le passé et marquée par le passage du temps, a alors pour vocation d'« évoquer le sujet »<sup>18</sup> et donc de servir la narration. Ces images doivent dès lors, d'une certaine manière, passer inaperçues. Appréhendées au regard de leur esthétique<sup>19</sup>, elles sont montées de manière à assurer l'uniformité visuelle de telle manière que, outre le jeu mentionné plus haut, le spectateur ne distingue rapidement plus ces images qui contrastent pourtant avec le dessin de l'animation.

Cette uniformité visuelle est possible du fait que les images anciennes sont présentes sous forme de fragments : les gros plans sur une partie du corps (un œil, des pieds, des mains) (Fig. 2), l'insertion d'images d'origines visiblement diverses pour former une séquence vraisemblable (des objets, des scènes, des paysages), la mise en continuité d'un geste filmé et de l'animation (le geste amorcé dans une image filmique s'achève dans l'animation) (Fig. 3), etc.



Fig. 2 Gros plans de mains. Capture d'écran. *Les aventuriers de l'art moderne*. Épisode 1, 9 : 30, 9 : 54, 10 : 06, et 11 : 59, dans le sens horaire



Fig. 3 Sortie de prison d'Apollinaire représentée par un passage à l'animation. Capture d'écran. *Les aventuriers de l'art moderne*. Épisode 2, 21 : 49 et 21 : 53 respectivement.

Les images extraites de leur contexte gagnent en indétermination ce qui permet, un fois insérées dans un nouveau réseau de relations, de leur donner un nouveau sens. Comme le souligne Valérie Loiseleux, ce n'est pas seulement par le contenu des images, mais « c'est aussi par le rapprochement d'images éparses/hétérogènes que le sens advient progressivement »<sup>20</sup>. Là encore, on retrouve les archives là où l'archiviste n'en voit pas : plutôt que leur contenu, ce sont les liens établis par le montage qui font sens. De la même manière que le lien archivistique permet aux documents d'archives de faire sens, le montage d'images d'origines diverses et n'ayant initialement pas de relation entre elles tisse un nouveau réseau de significations.

Ce travail du fragment permet aussi, outre l'advenue du sens, l'ouverture de l'espace de jeu. En effet, étroitement lié à la lacune, le caractère fragmentaire des archives est ce qui autorise leur reconfiguration en des ensembles signifiants neufs. C'est en associant des fragments qui n'entretiennent, en première instance, de lien ni avec l'objet du récit ni même avec le passé qu'ils dépeignent, que les réalisatrices des *Aventuriers de l'art moderne* parviennent à convoquer une image de ce passé correspondant à un imaginaire largement partagé.

Finalement, les images que les réalisatrices qualifient d'archives n'ont que peu à voir avec les archives des archivistes : elles ne sont pas utilisées pour les fonctions classiques de preuve, d'information et de témoignage assignées aux archives mais pour leur capacité à évoquer autre chose que ce à quoi elles renvoient de prime abord. Pourtant, détournées de leur contexte initial, le film, ces images renvoient à deux des principales caractéristiques des archives : la lacune et le fragment qui chargent les images, tout comme les archives, d'un pouvoir d'évocation qui permet de convoquer un imaginaire partagé, des images dans lesquelles chacun reconnaît quelque chose du passé évoqué. Si l'archiviste ne voit pas d'archives dans la série, c'est peut-être surtout parce que les images qui y figurent ne répondent pas aux critères archivistiques de fiabilité et d'exactitude qui permettent de soutenir l'authenticité telle qu'ils la définissent. Malgré cela, les images filmiques proposées ici entretiennent un rapport au temps qui les range du côté des archives et permet de les considérer comme authentiques.

### Pouvoir d'évocation, matérialité et authenticité

Ces images ne sont pas envisagées par les réalisatrices en regard de leur matérialité, c'est-à-dire en regard des « qualités d'archive » dont parle Paul Bernard-Nouraud (2017, 39-40) à propos des images travaillées par l'art contemporain. Il qualifie ces images ayant les qualités des « images d'archive » comme « floues », « partiellement illisibles », en « noir et blanc originel », ou encore de « facture prématurément vieillie ou patinée ». Ces qualités liées au vieillissement du support ou à l'ancienneté du dispositif technique de production des images ne sont pas évoquées par les réalisatrices alors que c'est bien d'abord cette matérialité des archives qui leur confère leur pouvoir d'évocation.

En effet, au regard des pratiques artistiques de l'archive, la matérialité prend une importance critique. Tant l'accumulation que les traces de vieillissement, le type de support, ou encore la technique d'inscription renvoient au temps passé depuis la création des documents et leur constitution en archives. Or, par la conservation, le geste archivistique cherche à arrêter le processus de vieillissement; par la classification, il prétend maintenir le lien archivistique; par la description contextuelle, il tente de fixer les archives à leur point d'origine. Bref, l'archivistique pense et façonne les archives en cherchant toujours à les ramener à un point zéro plus ou moins fantasmé, ce qui revient à vouloir effacer ce que la matérialité nous impose : la distance entre le temps de la création des documents et le présent.

Cette distance est pourtant indispensable à la connaissance historique qui ne peut survenir qu'à travailler cet espace particulier qu'est l'entre-deux qui sépare le passé du présent. En « détachant [...] les archives de leur point d'origine [notamment par la décontextualisation], les artistes rétablissent cette distance que les archivistes cherchent à réduire et déplacent ainsi le lieu de l'authenticité et son lien à la fiabilité ». (Klein 2015, 244) Dans les œuvres qui consistent en des archives fictives, c'est-à-dire des documents créés par l'artiste en fonction des qualités qu'il assigne aux archives, c'est souvent la matérialité qui permet de reconnaître les archives là où il n'y en a pas vraiment. Les images utilisées dans *Les aventuriers de l'art moderne* tiennent en quelque sorte de ce registre et c'est la raison pour laquelle tout fonctionne « comme si » les

images étaient des images d'archives au sens archivistique du terme.

En effet, au visionnement de la série, les images filmiques sont immédiatement repérées comme archives par contraste avec le dessin de l'animation. C'est que les archives sont, dans un premier temps, caractérisées par un rapport au réel déterminé par leur organicité (elles sont le corollaire d'une activité) qui les distinguent de toute forme de création. C'est ensuite la facture de ces images qui nous ramène aux images « floues », « partiellement illisibles », en « noir et blanc originel » tel que les présente Bernard-Nouraud et qui les inscrit dans une temporalité autre que celle de l'animation. Quoique le montage finisse par le faire oublier, ces images sont marquées par le temps passé depuis leur création ce qui, précisément, les inscrit dans la durée. Or, c'est bien là ce qui les rend, d'une certaine manière, authentiques.

À étudier les usages artistiques des archives, on comprend qu'en fait l'authenticité « est moins immédiatement liée à l'origine de l'objet qu'à l'objet lui-même en tant que trace, c'est-à-dire en tant qu'objet ayant traversé le temps. Elle est donc déterminée par les éléments qui font des archives un objet de durée plutôt qu'un objet du passé » (Klein 2015, 245). Le temps prend alors une consistance, devient palpable et le passé peut être convoqué, rendu présent par l'image du temps qui passe renvoyée par l'objet ancien. Un cas exemplaire est celui du film en décomposition<sup>21</sup>, comme cet extrait montrant Maurice de Vlaminck (Fig 4).



Fig. 4 Décomposition du film. Capture d'écran. *Les aventuriers de l'art moderne*. Épisode 1, 19 : 45.

Dès lors, tout objet dont la facture renverrait à l'ancien aurait vocation à exercer une certaine forme d'autorité sur le passé qui équivaldrait celle que les archivistes accordent aux archives par le biais de la fiabilité et de l'exactitude. Ce pouvoir des archives est lié à l'imaginaire archivistique qui confère aux documents la capacité de conserver une vérité inscrite à même l'ensemble documentaire et qui fait image quant à l'événement. Là où les archivistes pensent les archives, soit comme un reflet du producteur, soit comme la construction d'une représentation, selon leur position épistémologique, on peut les considérer plutôt

comme une possibilité de créer des images partagées. Les archives seraient alors un des lieux depuis lequel nous pouvons faire communauté par les images qu'elles nous permettent de construire du fait de leurs caractères lacunaire et fragmentaire. Ce que l'archiviste construit est alors moins un reflet, qui serait l'image elle-même, qu'un miroir, c'est-à-dire la possibilité pour l'autre de reconnaître sa propre image<sup>22</sup>.

C'est en ce sens qu'elles peuvent être pensées avec l'imaginaire défini comme l'ensemble des « traces [...] de nos perceptions antérieures – mais traces affaiblies, déformées, indistinctes. Traces d'une expérience perdue, d'un passé aboli qui jamais ne pourra revivre » (Natanson 2001, 26). Les archives sont ainsi une matérialisation de la séparation entre passé et présent en ce qu'elles permettent précisément de rendre le passé présent. Or, le passé qu'elles nous proposent n'est jamais que celui dans lequel chacun doit pouvoir reconnaître quelque chose de lui-même. Il ne s'agit donc pas de souvenirs propres, mais bien d'une proposition qui doit permettre à une communauté de se constituer par la reconnaissance de son image propre qui n'est pas nécessaire celle projetée par les archives.

En cherchant à constituer les archives les plus pertinentes par une sélection raisonnée déterminée par les préoccupations d'aujourd'hui, les archivistes privent donc peut-être les futurs utilisateurs d'un miroir en leur imposant une image. C'est en effet à partir de l'imaginaire archivistique d'aujourd'hui que les archives de demain sont constituées, tout comme c'est à partir de l'imaginaire de la modernité (les expositions universelles, les gares, la bourgeoisie) que les archives du début du 20<sup>e</sup> siècle l'ont été et ont évacué les images qui nous intéressent aujourd'hui (les pauvres que Pauline Gaillard a dû chercher dans l'imaginaire soviétique des années 1930). Françoise Choay parlait déjà, il y a près de vingt ans, du patrimoine comme miroir et de la « conduite narcissique » de notre société qui suscite l'accumulation et la diversification des objets patrimoniaux : « le patrimoine historique semble aujourd'hui jouer le rôle d'un vaste miroir dans lequel nous [...] contemplerions notre propre image » (Choay 1999, 181).

C'est bien ce qui est sous-tendu par le fait de voir des archives où il n'y en a pas – l'inflation de l'emploi du mot « archive(s) » en serait un symptôme –, tout autant que par le fait de vouloir, à toute force, en créer d'authentiques sans laisser au temps la possibilité de devenir durée. En pensant les archives depuis leur origine, en tentant d'effacer le temps qui a passé, archivistes et utilisateurs empêchent finalement les archives de remplir leur fonction première qui est de nous permettre de nous inscrire dans le temps.

Malgré cela, cette image construite par les archivistes n'est pas vide, le manque n'équivaut pas à la vacuité. Les archives rendent accessible, sous certaines conditions, ce qui a été évacué par le geste archivistique. C'est alors dans le geste d'utilisation que les archives offrent cette voie d'accès qui permet de saisir le passé dans toute son actualité, ce qui constitue la seule manière de connaître le passé. Mais, pour que cela puisse être, c'est l'autorité même des archives qu'il faut remettre en question en travaillant cet espace laissé vacant par l'archiviste.

## Références

- Banat-Berger, Françoise, Emily Borgeaud, Christine Nougaret et Mathilde Henriquet (Ed.). 2016a. « Glossaire ». Dans *InterPARES 2*. Paris : Éditions en ligne de l'École des Chartes, <http://elec.enc.sorbonne.fr/interpares2/glossaire#> (consulté le 14 avril 2014).
- \_\_\_\_\_. 2016b. « Conséquences de l'élargissement du périmètre aux documents interactifs, expérientiels et dynamiques. Les concepts de fiabilité, d'exactitude et d'authenticité revus à cette aune ». Dans *InterPARES2*. Paris : Éditions en ligne de l'École des Chartes, <http://elec.enc.sorbonne.fr/interpares2/revision> (consulté le 14 avril 2014).
- Bernard-Nouraud, Paul. 2017. « L'image archivée. Sur quelques-unes des formes de l'art contemporain ». *Marges* 25 : 35-46.
- Bloch, Marc. 1952. « Apologie pour l'histoire ou métier d'historien ». *Cahier des Annales* 3.
- Bracha, Rachel. 2013. « Artist and the film archive : re-creation-or archival replay ». *Archival Science* 13 (2-3) : 133-141.
- Brothman, Brien. 1991. « Orders of Value: Probing the Theoretical Terms of Archival Practice ». *Archivaria* (32) : 78-100. <https://archivaria.ca/index.php/archivaria/article/view/11761/12711> (consulté le 14 avril 2014).
- Carbone, Kathy Michelle. 2017. « Artists and records: moving history and memory ». *Archives and Records* 38 (1) : 100-118.
- Cardin, Martine. 1995. *Archivistique : Information, organisation, mémoire*. Québec : Éditions du Septentrion.
- Choay, Françoise. 1999. *L'allégorie du patrimoine*. (1<sup>ère</sup> édition 1992). Paris : Seuil.
- Conseil International des Archives. 2018. « Que sont les archives ? » <https://www.ica.org/fr/quest-ce-que-les-archives> (consulté le 14 avril 2014).
- Couture, Carol. 1994. « Le cycle vie des documents d'archives ». Dans *Les fondements de la discipline archivistique*. Sous la direction de Jean-Yves Rousseau, Carol Couture et collaborateurs, 95-114. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Demangeat, Michel. 2002. « L'imaginaire selon Lacan : des “repères de la connaissance spéculaire” à la question de la “Reconnaissance” ». *Imaginaire & Inconscient* 1 (5) : 53-66.
- Derrida, Jacques. 1995. *Mal d'archive*. Paris : Galilée.
- Duchéin, Michel. 1977. « Le respect des fonds en archivistique. Principes théoriques et problèmes pratiques ». *La Gazette des archives* (97) : 71-96.
- Eastwood, Terry. 1993. « How Goes it with Appraisal? ». *Archivaria* (36) : 111-121. <https://archivaria.ca/index.php/archivaria/article/view/11938/12896> (consulté le 14 avril 2014).
- Gousseff, Catherine et Pascal Dubourg Glatigny. 2017. « Tout témoignage matériel du passé fait-il archive ? De la mise en archives et de son usage ». Dans *Archives au présent*. Sous la direction de Partick Nardin et al., 13-28. Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes.
- Harris, Verne. 1997. « Claiming Less, Delivering More: A Critique of Positivist Formulations on Archives in South Africa ». *Archivaria* (44) : 132-141. <http://journals.sfu.ca/archivar/index.php/archivaria/article/view/12200/13217> (consulté le 14 avril 2014).
- Hottin, Christian. 2006. « La collecte comme enquête : pour une approche ethnologique de la pratique archivistique ». *La Gazette des archives* (202) : 69-92.
- Hottin, Christian. 2003. « Collecte d'archives, histoire de soi et construction de l'identité : autour de deux fonds d'archives de femmes ». *Histoire et Sociétés* (6) : 99-109. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00069201/document> (consulté le 14 avril 2014).
- Ketelaar, Eric. 2001. « Tacit Narratives: The Meanings of Archives ». *Archival Science* 1 (2) : 131-141.
- Klein, Anne. 2015. *Archive(s) : Approche dialectique et exploitation artistique*. Thèse de doctorat (Université de Montréal). <http://hdl.handle.net/1866/11648> (consulté le 14 avril 2014).
- Lemay, Yvon. 2007. « Art et archives : entre la transparence et l'opacité ». Dans *Ici, catalogue de l'exposition de Bertrand Carrière présentée à Plein sud du 19 septembre au 28 octobre 2007*, 9-15. Longueuil : Plein sud. [http://www.plein-sud.org/publications/cat\\_carriere/cat\\_carriere.html](http://www.plein-sud.org/publications/cat_carriere/cat_carriere.html) (consulté le 14 avril 2014).
- MacNeil, Heather. 1992. « The Context is All: Describing a Fonds and Its Parts in Accordance with the Rules for Archival Description ». Dans *Archival Fonds: Theory to Practice / Le fonds d'archives : De la théorie à la pratique*. Sous la direction de Terry Eastwood, 195-225. Ottawa : Bureau canadien des archives.
- Magee, Karl et Waters, Susannah. 2011. « Archives, Artists and Designers ». *Journal of the Society of Archivists* 32 (2) :



273–285.

Natanson, Jacques. 2001. « L'imaginaire dans la culture occidentale ». *Imaginaire & Inconscient* 1 (1) : 25-33.

Roudinesco, Élisabeth. 2001. *L'analyse, l'archive*. Paris : Éditions de la Bibliothèque nationale de France.

Winand, Annaëlle. 2018. « Expérimentation, décomposition et geste mémoriel : regard archivistique sur le travail du cinéaste Bill Morrison ». Dans *Consommer l'information : de la gestion à la médiation documentaire*. Sous la direction d'Anne Klein et Martine Cardin. Québec : Presses de l'Université Laval, Culture française d'Amérique.

\_\_\_\_\_. 2016a. « Archives et réemploi dans les films expérimentaux ». *Archives* 46 (1) : 34-45.

\_\_\_\_\_. 2016b. « Matériau temporel et images tactiles. L'archive dans *Western Sunburn* de Karl Lemieux ». Dans *Archives et création : nouvelles perspectives sur l'archivistique. Cahier 3*. Sous la direction d'Yvon Lemay et Anne Klein. <http://hdl.handle.net/1866/16353> (consulté le 14 avril 2014).

## Notes

1 International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems. Voir notamment les travaux d'InterPARES 2 (2002-2007). Ces projets, dont le quatrième est en cours, ont pour objet l'adaptation de la diplomatique et de l'archivistique au numérique.

2 Tel que défini par le groupe de recherche, le lien archivistique est le « Réseau de relations qu'un document d'archives entretient avec les autres documents appartenant au même ensemble organique. » (Banat-Berger et al. 2016a).

3 À ce propos, voir les travaux d'Yvon Lemay depuis son texte autour de l'œuvre de Bertrand Carrière (2007), de Karl Magee et Susannah Waters (2011), de Rachel Bracha (2013), ou encore de Kathy Michelle Carbone (2017).

4 Entretien avec Pauline Gaillard, mené par Karine Abadie, le 14 décembre 2016.

5 L'idée que les archives sont le reflet fidèle de leur producteur n'a été interrogée qu'à partir des années 1990. Elle reste encore l'un des fondements de l'archivistique contemporaine qui s'attache à construire le reflet le plus pertinent et le plus significatif du producteur.

6 Je souligne.

7 Je souligne.

8 Entretien avec Pauline Gaillard, mené par Karine Abadie, le 14 décembre 2016.

9 Entretien avec Valérie Loiseleux, mené par Rémy Besson, le 28 novembre 2016.

10 Entretien avec Pauline Gaillard.

11 *Ibid.*

12 *Ibid.* Je souligne.

13 *Ibid.* Je souligne.

14 À propos de la collecte d'archives privées, on pourra lire les textes de Christian Hottin, (2006, 2003).

15 Entretien avec Pauline Gaillard.

16 *Ibid.*

17 *Ibid.*

18 Entretien avec Valérie Loiseleux.

19 *Ibid.* Je souligne.

20 *Ibid.*

21 Sur cet aspect, et sur le rapport à la matérialité du film en général, on pourra se reporter aux travaux d'Annaëlle Winand (2016a, 2016b, 2018).

22 La référence est ici le stade du miroir qui en psychanalyse, et particulièrement chez Lacan, est le moment où l'enfant, par la médiation du regard de l'adulte qui l'assiste, reconnaît sa propre image. Cette reconnaissance est constitutive de l'identification du sujet en tant qu'il est autonome. À ce sujet, on pourra se reporter à Michel Demangeat (2002).

# REVIEW SECTION

## book review

Sylvie Lindeperg et Ania Szczepanska (dir.). **À qui appartiennent les images ?**

Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2017.

**Matthieu Péchenet**

Il paraît difficile d'échapper à certains lieux communs au moment d'aborder la question des images d'archives. Leur profusion, la dimension éthique qui leur est attachée, leur statut judiciaire, ou encore les problèmes liés à leur conservation et à leur diffusion restent des thèmes qui enveloppent tout débat, toute discussion, toute réflexion les concernant. À l'âge numérique, nul doute que ces *topoi* ont pris une dimension inédite. Dans ce contexte, Sylvie Lindeperg et Ania Szczepanska proposent dans ce petit volume récemment publié par la Maison des Sciences de l'Homme une approche qui permet d'approfondir la réflexion sur un sujet qui nourrit des débats souvent houleux tout en opérant une ouverture salutaire grâce à un choix éditorial trop peu souvent retenu par les universitaires français : la publication d'entretiens. Déjà dans *Clio de 5 à 7*, Lindeperg proposait d'adjoindre à sa réflexion historiographique (qui prenait appui sur une étude minutieuse d'un corpus d'actualités filmées réalisées en 1944-1945 – *France Libre Actualités*) des entretiens avec des acteurs issus de milieux divers. Dans cette configuration, le cinéma, la télévision, l'histoire, la psychanalyse et le droit étaient convoqués à travers les « voix » Arnaud des Pallières, Alain Jaubert, Annette Wiewiorka, Anne-Lise Stern et Lawrence Douglas. Ici, un élargissement des perspectives quant au statut des archives et des témoignages du génocide des Juifs d'Europe était rendu possible<sup>1</sup>. Plus récemment, dans une thèse justement dirigée par Sylvie Lindeperg (soutenue en 2011), Ania Szczepanska

proposait une étude fouillée d'un moment fondamental dans l'histoire du cinéma polonais, celui du « Groupe de production X d'Andrzej Wajda ». Ce travail s'appuyait sur une méthode associant recherche archivistique et entretiens menés cette fois auprès des acteurs de l'époque<sup>2</sup>.

On le constate, à l'attrait de l'archive<sup>3</sup> s'ajoute, chez les deux auteures, un *attrait de l'entretien*, qui permet d'aérer la réflexion en partageant une parole trop souvent confisquée par les experts issus des milieux universitaires. Dans cette optique, « Aux frontières de l'archive », texte qui ouvre *À qui appartiennent les images ?*, précise immédiatement les enjeux : « la compartimentation des savoirs et des expériences produit souvent fantasmes et malentendus » (9). Échanger avec des acteurs issus de milieux variés devient nécessaire, nécessité fortement déterminée par la complexité du « problème » des images d'archives, lequel engage des questions d'ordre historique, politique, éthique, judiciaire, financier (*ibid.*). Dans cette perspective, l'avocate Nicole Chassigneux, le chef du pôle de conservation et valorisation des archives de l'ECPAD Xavier Sené, la directrice déléguée aux collections de l'INA Agnès Magnien, le producteur Serge Lalou, le cinéaste Jean-Gabriel Périot et la philosophe Marie-José Mondzain sont invités à partager leur expérience, leur point de vue, leurs arguments concernant les (més)usages des images d'archives.

Le texte introductif rappelle le rôle fondamental des pionniers Boleslas Matuszewski et Albert Kahn (le nom de Léon Vidal aurait également

pu apparaître) dans l'histoire des images d'archives (10-12). Il opère également une distinction entre deux régimes d'archives : les « archives du futur », pensées immédiatement comme sources utiles pour les historiens à venir ; le « devenir archive », qui concerne cette fois les sources que l'on pourrait qualifier d'*im-prévues*, mises en valeur « au gré des usages » et « des questions qui leur sont adressées » (12-13). Enfin, après avoir évoqué « l'ivresse patrimoniale » qui se développe au tournant des années 1970, les auteurs dévoilent les principaux axes qui alimenteront les discussions au centre de l'ouvrage (13-21) : statut indécis de l'archive, marchandisation de l'image, diffusion télévisuelle, bouleversements liés au numérique, interrogations d'ordre éthique, tout particulièrement autour de l'épineuse question de la colorisation des images d'archives. De fait, le sujet de la colorisation est une porte d'entrée privilégiée pour penser l'une des tensions fondamentales concernant l'archive : le rapport entre l'intégrité de l'image d'origine et ses possibles transformations (dans le domaine de l'art, on parlera en termes de « licence poétique »). Le deuxième texte, signé Sylvie Lindeperg, développe une précieuse réflexion critique sur le sujet<sup>4</sup>. Après un bref rappel concernant les relations contrariées entre sa discipline et l'image d'archive, l'historienne insiste sur le « cas » *Apocalypse, la 2<sup>ème</sup> Guerre mondiale* (Isabelle Clarke et Daniel Costelle, France 2, 2009). Afin d'asseoir sa critique, Lindeperg met en avant un critère spécifique : celui de l'innocence (32-33). Si « les premiers films sur les camps nazis étaient tributaires d'un savoir historique balbutiant et d'une connaissance lacunaire sur les photographies d'archives », historiens et cinéastes ont œuvré, ensemble et séparément, à parfaire la connaissance historique : « que certains d'entre eux reconduisent ces mésusages relève désormais d'une tromperie délibérée ou d'une ignorance peu excusable ». Parmi les arguments déployés par Lindeperg, retenons-en un qui témoigne de l'épaisseur de son approche, qui n'oublie jamais (héritage de Marc Ferro) la place de l'esthétique dans l'approche historique. Citant le travail de John Ford filmant en 1942 la bataille de Midway, Lindeperg note l'aspect fondamental de l'usage de la couleur dans son film : « Ford ne se contente [...] pas d'enregistrer les couleurs, il les pense et les accorde » (34). Comment prendre la pleine mesure de certains choix *singuliers* au moment où, *via* la colorisation, une série comme *Apocalypse* participe à la grande entreprise d'*homogé-*

*néisation* des images d'archives ?

Suivent les six entretiens menés auprès des acteurs déjà cités. On appréciera le choix des titres qui les accompagnent, lesquels orientent parfaitement le lecteur. En outre, ces titres signalent que la partie « entretiens » est loin de mettre en suspend le rôle des deux auteurs. En effet, on pourrait penser que l'ouvrage est nettement séparé en deux volets : d'un côté, les textes « scientifiques » ; de l'autre, les entretiens. Il faut pourtant préciser que ces deux volets fonctionnent ensemble : « à l'exception de Marie-José Mondzain, les personnes sollicitées ne sont pas chercheurs/ses et c'est pourquoi nous avons mené avec eux des discussions (d'une heure ou deux) que nous avons ensuite réécrites/remontées avant de leur soumettre. Par ailleurs, l'introduction et la conclusion s'appuient sur plusieurs autres discussions qui ont eu lieu dans les coulisses de fabrication des films »<sup>5</sup>. Par conséquent, les entretiens restent proches des chapitres d'un ouvrage plus « classique » : « les personnes interrogées ne sont pas réellement les auteurs des textes publiés, mais des interlocuteurs qui s'intègrent dans le fil de notre argumentation, et qui éclairent les problématiques exposées dans notre introduction et dans le texte de Sylvie Lindeperg »<sup>6</sup>. C'est ainsi que le délicat problème de l'auteur de l'image mécaniquement reproduite se trouve discuté dans « Des images protégées par le droit ? ». Nicole Chassigneux rappelle que pour « la jurisprudence française, l'originalité consiste en "l'empreinte ou reflet de la personnalité de l'auteur", c'est-à-dire en l'existence d'un rattachement à la personnalité de celui-ci » (47). Le droit ne définissant pas précisément ce statut d'auteur, c'est « au cas par cas » que les affaires se traitent (48). Ensuite, Xavier Sené décrit les activités de l'ECPAD, au niveau commercial tout particulièrement : « la formation et la production audiovisuelle d'une part, la conservation et la valorisation des archives d'autre part » (59-60). L'ECPAD étant le premier fournisseur d'images de la Première Guerre mondiale pour la série *Apocalypse*, la discussion offre l'occasion de connaître le point de vue de l'un de ses cadres au sujet de la colorisation. Elle s'avère particulièrement ambivalente : « comme conservateur, je suis très attaché à l'intégrité des archives audiovisuelles », affirme-t-il d'un côté (60). De l'autre, il rejette toute responsabilité de l'ECPAD quant au « maquillage » des images, qui « n'est pas de [leur] fait » (61). De la discussion avec Serge Lalou, on retiendra un cer-

tain conservatisme, le producteur des *Films d'ici* défendant l'idée selon laquelle les documentaires de création doivent être diffusés sur Arte et à des heures tardives sur d'autres chaînes du service public, quand les programmes plus divertissants se doivent d'être diffusés en *prime time* sur France 2 et France 3. Les deux historiennes semblent (à juste titre) lui reprocher cette position : « la mission d'un service public n'est-elle pas de créer et d'innover pour le plus grand nombre, y compris en *prime time* ? » (88-89). Le témoignage d'Agnès Magnien définit le lien entre « le retard dans la reconnaissance de l'INA » et le manque de liant entre cette institution et d'autres structures comme le CNC, la BnF et les Archives nationales (71). Par ailleurs, son point de vue sur la colorisation opère une distinction au sujet de la transformation de l'image originale qui revient ponctuellement dans l'ouvrage : décidée au nom de *la vérité* (position tenue par les auteurs d'*Apocalypse*), elle s'avère condamnable. Au nom de l'art, elle peut être acceptée (79-80). La discussion entretenue avec Jean-Gabriel Périot relativise pourtant la netteté de la distinction. Dans *Une jeunesse allemande* (2015), il n'hésite pas à transformer « l'original » (de l'image d'archive) pour « justement pouvoir le respecter » (106). Ce type de décision s'avère contestable, d'autant plus que le cinéaste cultive l'ambiguïté en choisissant de taire ces choix. À cela s'ajoute une autre décision, tout aussi discutable : celle de ne jamais indiquer la provenance des images (108)<sup>7</sup>. La « licence poétique » ne doit pas devenir un passe-droit autorisant tout type d'*appropriation* de l'image. Sur ce point, Marie-José Mondzain propose (au sein de l'entretien le plus politisé) la mise en place d'une « déontologie » (116), nouveau paradigme qui dépasserait la tension entre « droit moral » et « droit patrimonial », catégories insuffisantes pour régler (et réguler) les activités liées aux images d'archives. Combinant respect des œuvres originales et possibilité d'exercer sa licence poétique, une charte définirait certaines règles qui protégeraient l'intégrité de l'image, obligeant par exemple l'utilisateur à déclarer « toute modification et traitement transformateur de la nature du document audiovisuel » (116-117).

Dans son texte conclusif (125-140), Ania Szczepanska reprend, sous les espèces d'un abécédaire, les grandes lignes qui ont traversé les entretiens, désignant les points d'accords et les différends repérés au sein des discussions, lesquels précisent les enjeux d'un débat complexe, et même, di-

sons-le, agité. En choisissant pour titre « Les mots de la “querelle” », l'historienne reprend un terme fort, assumé par Sylvie Lindeperg en début d'ouvrage (le mot « querelle » a disparu du titre – raccourci – de son texte, mais est bien présent dans la version publiée sur le site de l'INA), et qui rappelle que l'enjeu principal de l'ouvrage n'est pas de régler certains problèmes, mais bien de les *exposer*. Reste à poursuivre la dynamique, en prolongeant le processus d'ouverture disciplinaire, dont la portée ne peut être que bénéfique. Un dialogue avec des enseignants du secondaire, des producteurs et distributeurs plus *mainstream* (Gaumont, Pathé), un panel de spectateurs assidus à des programmes comme *Apocalypse* pourrait, entre autres exemples, fournir la substance de futures publications.

## Notes

1 Sylvie Lindeperg, *Clio de 5 à 7. Les actualités filmées de la Libération : archives du futur*. Paris : Éditions du CNRS.

2 Travail indissociable de la réalisation d'un film documentaire où les témoins tiennent une place de premier plan : *Nous filmons le peuple !* (sorti en 2013).

3 Pour reprendre le titre d'un volume de la revue *Cinemas* dirigé par Christa Blümlinger : « L'Attrait de l'archive », *Cinemas* 24 (2-3), printemps 2014.

4 Ce texte est la reprise, remaniée et augmentée, d'une contribution qui faisait suite à une commande de l'INA : Lindeperg, Sylvie. 2014. « Le singulier destin des images d'archives : contribution à un débat, si besoin une “querelle” ». Dans *L'Extension des usages des images d'archives*, INA (en ligne) [consulté le 15 mars 2018]. Dans le même dossier, on lira avec attention la contribution de Laurent Véray : « Appropriation des images d'archives et exigence historique ».

5 Je remercie Ania Szczepanska qui m'a amicalement communiqué ces informations.

6 Idem.

7 Pour une critique serrée du film, voir François Albera. 2016. « Une jeunesse allemande. Un film d'actualité ? » *Chimères* 89: 85-99.

## book review

Ingold, Tim. **Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture.** Traduit par Hervé Gosselin et Hicham-Stéphane Afeissa. Éditions Dehors, 2017.

**Chloé Hofmann**

À l'heure où la dématérialisation du monde s'accélère et où le rapport aux choses passe souvent par l'intermédiaire d'un écran, les Éditions Dehors ont publié en 2017 *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture* de Tim Ingold. Dans cet ouvrage, l'anthropologue britannique fait de l'expérience tactile le lieu par excellence de la connaissance en repensant notamment la question du lien qui unit le matériau à celui qui le façonne.

Dans un langage simple et accessible à tous, présentant au fil des pages ce qui est une véritable philosophie personnelle et méthodologique l'ayant guidé tout au long de sa carrière de chercheur et d'enseignant, Ingold nous plonge avec cet ouvrage dans un univers fait de matières et des gestes, de sensations et de formes.

### **Faire ou comment repenser l'accès au savoir**

Questionnant notamment l'opposition traditionnellement instaurée par l'université entre la théorie et la pratique, l'anthropologue nous emmène dans un monde où l'apprentissage et la connaissance passent par l'expérimentation et les sens. « Connais par toi-même », nous dit l'auteur en introduction de son livre (19). Une injonction simple mais singulière dont la pertinence sera prouvée tout au long des neuf chapitres dans lesquels, grâce à différentes études de cas, Ingold

nous montre que l'expérience a, elle aussi, une valeur heuristique incontestable.

Dans un premier temps, l'anthropologue nous invite à reconsidérer ce que nous pensions savoir et à mettre de côté, ne serait-ce qu'un instant, notre raison pour faire confiance à ce que nous voyons, écoutons, sentons. Souhaitant conjuguer la théorie avec la pratique, il montre que la première ne peut se passer du monde dans lequel l'humain évolue. S'il est essentiel d'observer ce qui nous entoure, il l'est tout autant d'y prendre part activement et de *connaître de l'intérieur*<sup>1</sup> les objets auxquels nous sommes confrontés afin d'acquérir une connaissance fine de ces derniers. Le savoir « se développe à travers notre engagement direct, pratique et sensuel au sein de notre environnement » (29). Il y aurait donc là une forme de connaissance méjugée par l'université, parce que subjective et intuitive, et qu'il s'agit de (re)considérer.

Dans le cas particulier du lien qui unit l'anthropologie à l'art, le chercheur propose de déplacer le questionnement habituel en ne faisant plus de l'art et de ses œuvres des objets de connaissance *sur*, mais plutôt le résultat même de la recherche entreprise (35). S'ouvre alors à celui qui veut bien s'y engouffrer une nouvelle dimension de la connaissance où *faire* est le maître mot et où la part sensible du chercheur est au moins aussi importante que sa capacité à penser et ressentir *dans* son propre corps. Et c'est là l'un des

intérêts majeurs de l'ouvrage d'Ingold. Car si cette proposition est pour le moins déstabilisante pour celui habitué à penser le savoir comme principalement construit à partir de sources tangibles et extérieures à lui-même, elle est également passionnante en ce sens qu'elle nous pousse à reconsidérer la manière dont les institutions scolaires et académiques envisagent non seulement la connaissance en tant que telle, mais aussi l'enseignement et la façon dont la recherche produit du savoir.

Sortir des salles de cours et des bibliothèques pour tisser des paniers et construire des murs en pierres sèches, faire voler des cerfs-volants et sentir le sable mouillé s'affaisser sous ses pieds sont autant de façon de se confronter au monde et qui permettent de s'ouvrir à une connaissance tactile et corporalisée à côté de laquelle passe celui qui se contente d'observer. L'engagement physique du chercheur avec les matériaux est donc placé au centre du livre d'Ingold qui s'apparente en quelque sorte un manuel pédagogique à l'usage de ceux en quête d'une méthodologie solide, sensible et incarnée.

### De la matière à la forme

Dans le deuxième chapitre de l'ouvrage, Ingold renverse le présupposé philosophique selon lequel fabriquer implique d'imposer une forme à la matière dans un dessein précis. Cette pensée, « connue sous le nom d'*hylémorphisme*, du grec *hyle* (matière) et *morphe* (forme) » (60), semble prédominer dans la philosophie occidentale depuis Aristote.

L'anthropologue démontre à l'inverse que la forme des choses est, au moins en partie, imposée par la matière elle-même. En invoquant Simondon (2005), et à travers l'exemple de la fabrication de paniers en osier lors d'un séminaire réalisé avec des étudiants sur une plage, Ingold pointe l'hétérogénéité intrinsèque des matériaux travaillés et monte comment la nature même de ces derniers influe sur la forme des artefacts produits. D'autres facteurs comme la météo, la position adoptée par chacun des vanniers ou encore sa gestuelle semblent également avoir une incidence directe sur le résultat des opérations.

Pour le chercheur, et à l'aune de ce constat, il s'agit donc de se détacher de l'idée que *faire* serait un projet mais de considérer la fabrication

plutôt comme un processus au cours duquel celui qui travaille la matière entre en relation avec un monde vivant et actif et vient ajouter « sa propre force aux forces et aux énergies déjà en jeu » (60). Cette inversion théorique nous invite en somme à penser non plus en termes de règle, en tentant de comprendre ce que *sont* les matériaux (81), mais plutôt à prendre en considération chaque cas dans sa singularité, sans tomber dans la tentation de la généralisation. Et pour Ingold, c'est justement l'expérimentation pratique du monde qui permet un tel mode d'appréhension.

### Pour une histoire du cinéma et de l'animation tactile

Si l'on peut regretter que la question du cinéma – puisque c'est le sujet qui intéresse *Synoptique* – ne soit jamais frontalement abordée par l'auteur, il me semble néanmoins que, dans un travail en histoire technique, et dans la lignée de ce qui est notamment proposé par l'archéologie des médias depuis quelques années<sup>2</sup>, la « méthode Ingold », pourrait être reprise par les chercheurs et tout particulièrement par ceux qui, bien que cela ne soit en aucun cas exclusif, abordent l'animation sous un angle techniciste.

En effet, l'animation de matière (pâte à modeler, sable ou encore peinture) possède elle aussi une dimension tactile que l'histoire semble souvent ignorer, trop occupée à s'intéresser aux sources écrites la renseignant *sur* ces techniques et non pas *avec* elles pour reprendre la formule d'Ingold. Pourtant, appréhendés d'un point de vue extérieur, certains enjeux techniques propres à l'animation de matière semblent résister au chercheur qui, en simple observateur, ne peut saisir pleinement ce qui se joue lors de la réalisation des films d'animation qu'il s'attache à étudier, à analyser et à renseigner.

L'anthropologue britannique nous dirait cependant que ce n'est pas une fatalité. En effet, aussitôt que le chercheur accepte de changer de position et de mettre, en quelque sorte, la main à la pâte, il accède notamment à des savoirs sensibles lui permettant non seulement d'affiner sa connaissance de son objet, mais aussi de réfléchir à ce dernier selon des modalités nouvelles. Des modalités qu'il n'aurait certainement pas envisagées s'il n'avait, à un moment où à un autre de

son travail, pratiqué, manipulé, touché, soupesé la matière afin de comprendre comment celle-ci se comporte. Analyser les films d'animation à l'aune de leur fabrication et en considérant notamment les propriétés physiques des matériaux ainsi que l'environnement dans lequel ils ont été réalisés ouvre à des questionnements nouveaux, mais aussi à des connaissances jusqu'alors rarement considérées par l'histoire de l'art ou du cinéma.

À l'anthropologie, l'archéologie, l'art et l'architecture, peut-être pourrait-on ajouter l'animation à la liste de ces « manières de faire » que Tim Ingold aborde dans ce bel ouvrage qui nous invite à repenser notre rapport au savoir et à « progresser *dans* la connaissance » (46) plutôt qu'à ses côtés.

### Références

- Fickers, Andreas et Annie Van den Oever. 2014. « Experimental media archeology. A plea for new directions ». Dans Annie Van den Oever (dir.) *Technē/Technology: Researching cinema and media technologies – Their development, use, and impact*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ingold, Tim. 2011. *Une brève histoire des lignes*. Traduit par Sophie Renaut. Bruxelles : Zones sensibles.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Marcher avec les dragons*. Traduit par Pierre Madelin. Bruxelles : Zones sensibles.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*. Traduit par Hervé Gosselin et Hicham-Stéphane Afeissa. Bellevaux : Éditions Dehors.
- Simondon, Gilbert. 2005. *L'individualisation à la lumière des notions de forme et d'information*. Paris : Million.

### Notes

- 1 De 2013 à 2018, Tim Ingold a dirigé à l'Université d'Aberdeen un vaste projet de recherche intitulé *Knowing from the inside*. Pour plus d'informations à ce sujet : <https://www.abdn.ac.uk/research/kfi/>.
- 2 Je pense notamment à Fickers et Van den Oever 2014.



## film review

**20 000 Days on Earth** (Iain Forsyth, Jane Pollard, UK, 2014)

**Annaëlle Winand**

### Documents d'archives

*20 000 Days on Earth*, présenté pour la première fois au festival de Sundance en 2014, suit l'enregistrement de l'album *Push de Sky Away*, de Nick Cave and the Bad Seeds, sorti en février 2013. Il s'agit d'un processus de reconstruction mémorielle qui engage le spectateur à suivre Nick Cave dans un voyage intime, peuplé de souvenirs aux contours plus ou moins clairs. S'inspirant du documentaire, le film accompagne l'artiste dans une journée atypique, depuis le studio d'enregistrement jusqu'au divan du psychanalyste, en passant par une visite aux archives. La progression est entrecoupée de performances en direct, filmées lors de différents concerts et dont l'intensité augmente au fur et à mesure que le film et Nick Cave se révèlent au spectateur.

Le documentaire de Forsyth et Pollard fait écho aux archives de manière particulière, dans le lien qu'elles entretiennent avec la mémoire. À travers leur précise orchestration, les réalisateurs convoquent en effet la mémoire de Nick Cave grâce à différents procédés qui mettent en scène des documents d'archives et des conversations, le tout créant de l'archive. Ces mécanismes relèvent non seulement du spectacle, mais également de pratiques en lien avec les archives en tant que concept. Ce sont ces pratiques, ainsi que la manière dont elles se manifestent, qui nous intéressent dans cet article. Nous les examinerons à la lumière de théories archivistiques, qui prennent en considération les acceptions postmodernes des archives et qui touchent au concept d'archive.

À la moitié du film environ, après une conversation avec le musicien Warren Ellis, Nick Cave déclare qu'il doit se rendre aux archives. Embarquant dans sa voiture depuis un fictionnel Brighton, il réapparaît dans les couloirs sombres d'un bâtiment non identifié où il rencontre trois personnes. Les personnages, dont l'identité apparaît tout aussi secrète que l'institution dans laquelle ils travaillent<sup>1</sup>, s'affairent calmement, les mains gantées, autour de boîtes, d'enveloppes et de livres dans une salle éclairée à la seule lumière d'un projecteur. Le ton est feutré et intime, propice aux confessions : « What are we doing ? »<sup>2</sup>. Un des personnages lui tend alors une photographie en noir et blanc sur laquelle on aperçoit un groupe d'enfant. À l'instar du psychanalyste, qui accueillait Cave en lui demandant « What is your earliest memory of a female body ? », il pose une question pour initier le processus de remémoration : « Hey, are you in this picture ? ». Au contact des documents, les souvenirs affluent et la trame d'un récit personnel se trace. Cave décrit avec attention et détail les histoires derrière les documents présentés.

Conscient de l'exercice auquel il est en train de se prêter, Cave remarque que se souvenir, c'est se rappeler de quelque chose et se le raconter à soi-même ou aux autres. Le souvenir devient alors une histoire et celui qui la raconte invente le récit de sa vie, tout autant qu'il empêche cette his-

toire de «se dissoudre dans l'obscurité ». Dans cette scène, Cave expérimente la rencontre avec les documents d'archives et, à travers sa lecture, engendre une production de sens et la possible construction d'un récit. Autrement dit, il participe de ce que l'on appelle parfois l'exploitation des archives (Klein 2014). La mémoire de Cave, qui s'exprime à travers anecdotes et souvenirs, est donc ravivée par le contact (visuel et physique) avec les archives et ce, au moment présent.

L'interaction entre utilisateur et document d'archives a elle-même un impact sur les documents d'archives en ce que «Every interaction, intervention, interrogation, and interpretation by creator, user, and archivist is an activation of the record. The archive is an infinite activation of the record. Each activation leaves fingerprints which are attributes to the archive's infinite meaning» (Ketelaar 2001, 137). Chacune de ces interventions participe à la sédimentation historique du document d'archives, c'est-à-dire, l'accumulation des signes du temps, des lieux et des personnes que le document porte en lui (Bologna 2017). Les récits de Cave, élaborés autour des archives avec lesquelles il interagit, puis leur enregistrement par Forsyth et Pollard, ajoutent une nouvelle couche de sens aux documents, offrant ainsi de nouvelles possibilités de lecture de ces derniers. Ainsi, par exemple, une photo de Cave dans son appartement berlinois est maintenant liée à de multiples histoires racontées par l'artiste, certaines vivaces, d'autres oubliées. Ces souvenirs surgissent de détails qui sont autant d'indices, n'existant que dans la mémoire de Cave, et que le document rappelle au présent. « It's just shit, isn't it? But important shit...for me, at the time ».

### Conversations

Outre la rencontre avec les archives, Forsyth et Pollard proposent une autre modalité de réactivation de la mémoire. Tout au long du film, Cave croise divers personnages : son collaborateur actuel, Warren Ellis ; certains musiciens avec lesquels il a travaillé par le passé, Ray Winstone, Blixa Bargeld ou Kylie Minogue ; et le psychanalyste Darian Leader. Toutes ces figures sont des déclencheurs, affectifs ou formels, de parole qui vont mener Cave à se souvenir de moments précis de sa vie.

Aucun support ni document d'archives ne soutient ici la remémoration. Pourtant, parallèlement aux séquences tournées dans les archives, le dispositif mis en place par les réalisateurs relève de ce même désir de faire émerger les souvenirs de Cave et d'accéder à sa mémoire. Cette volonté n'est toutefois pas totalement dissociée d'un caractère documentaire. Ce dernier se révèle non pas dans les images tournées ni dans leur contenu, mais bien dans le geste de capture que posent les réalisateurs. En enregistrant les conversations, en les fixant sur un support permettant leur inscription dans le temps et dans un contexte particulier, les réalisateurs enregistrent et créent un événement : « Archival documents do capture a moment in time, fix and freeze it, as it were, in order to preserve some sense of it for future reference, some sense of the unique character of the actions and events from which the documents arose » (Eastwood 1993, 112). Le contexte qui les lie dépend tant de la rencontre entre les personnes qui prennent parole, que du film même. Il s'agit donc de conserver les traces des conversations qui découlent de ces rencontres, et d'ainsi consigner une mémoire partagée. Le film devient alors un document, une possible source de connaissance qui sera réactivée à chaque consultation.

Par le biais de ce dispositif, les réalisateurs créent de l'archive, dans le sens où ils vont au-delà du périmètre disciplinaire et institutionnel des archives. Ils complètent les archives de Nick Cave, conservées dans une institution officielle et dont on a vu des fragments précédemment, avec des témoignages oraux préservés, quant à eux, dans l'œuvre. Ces archives participent de la mémoire de ces personnes, et du contexte dans lequel ils interviennent et s'expriment.

### Archive

Un troisième mécanisme se révèle dans deux moments atypiques. Contrairement à la démarche suivie par les réalisateurs jusqu'ici, la mémoire de Cave n'est pas attisée par sa rencontre avec des archives ou des interlocuteurs. Dans un dispositif de mise en scène, ce sont les souvenirs de Cave qui vont générer des archives. Le premier de ces moments survient lorsqu'il évoque sa rencontre avec Susie Bick. Face à une photographie de Bick, Cave apparaît silencieux, mais la parole lui est donnée à travers un enregistrement dans le-

quel sa propre voix se rappelle « the first time I saw Susie » et toutes les images qu'elle a éveillées en lui, ce jour-là, à travers une série de figures féminines fantasmées (réelles ou imaginaires). Derrière sa silhouette, une télévision s'allume et un collage vidéo de ces mêmes références défile sur l'écran : Anita Ekberg y apparaît aux côtés de Wonder Woman ou encore *L'origine du monde* de Courbet. Le second moment apparaît à la fin du film. Les images d'un concert, apparaissant comme l'aboutissement de toutes les scènes de répétitions musicales vues jusqu'ici, sont accompagnées d'une musique qui monte en intensité. Le rythme de la narration s'accélère par l'utilisation d'un collage qui mêle subtilement le concert et des séquences filmées de précédentes performances. Cave semble convoquer ces images d'archives par l'entremise de l'énergie vive du spectacle, autant de souvenirs d'une longue carrière rythmée par de nombreux concerts.

Forsyth et Pollard inscrivent Cave dans une continuité temporelle et dans une mémoire plus large. Dans un premier temps, avec celui d'un imaginaire fantasmé aux références partagées ; ensuite, dans une mémoire qui le lie à d'autres musiciens, à une multitude de performances et à toutes les personnes qui y ont assisté. Dans cette dernière partie, Cave sort de l'intimité de ses souvenirs, révélés en privés (bien que devant la caméra), pour rencontrer la mémoire d'une carrière musicale et de toutes les personnes qu'elle a, jusqu'ici, touchées.

Les réalisateurs semblent également mettre en œuvre un procédé inverse à celui de remémoration que les archives permettent et soutiennent. Si la rencontre d'un utilisateur avec des archives peut activer une certaine mémoire et produire du récit, peut-on, à partir d'un souvenir, générer des archives ? Si l'exercice esthétique s'apparente à l'illustration, son pendant au regard des archives rappelle plutôt le travail d'un collectionneur qui réunit documents et objets autour d'un thème ou selon des critères spécifiques. Les réalisateurs rassemblent ici une série de documents d'archives autour de souvenirs précis, reconstruits par Nick Cave. Ils en collectent les images pour documenter et enrichir les souvenirs, les récits et les archives de l'artiste. L'archive de Cave s'exprime donc à travers des documents conservés à l'Arts Centre de Melbourne et au-delà de ces derniers. Elle participe des expériences, souvenirs, images et récits partagés.

## Vers l'archivistique

Sous les apparences d'un documentaire musical, *20000 Days on Earth* recèle, à l'égard des archives, une grande complexité qui se déploie en plusieurs couches. Des archives comme ensemble de documents, à l'archive dans ses déclinaisons mémorielles et symboliques, l'œuvre d'Iain Forsyth et Jane Pollard est un exemple des possibilités qui peuvent émerger de la rencontre entre l'art et l'archivistique. Les regards croisés non seulement alimentent la réflexion sur le concept disséminé d'archive, mais enrichissent également la réflexion archivistique sur les usages et la compréhension des archives en dehors de cette discipline.

Finalement, un dernier parallèle, celui-ci dans le registre du poétique, peut être tracé entre le travail des archives et celui de Cave. Si les souvenirs, véhiculés par des objets matériels participent à l'archive, les souvenirs mêlés à l'imagination se transforment quant à eux en récits fictionnels. Les archivistes veillent à la conservation des fantômes du passé, à travers preuves, informations et témoignages. Le travail d'artistes tels que Cave est là pour les libérer : « Sometimes it feels like the ghosts of the past are all about and crowding in, vying for space and recognition. They are no longer content to be kept down there in the dark. They have been there too long. They are angry and gathering strength and calling for attention. They're clawing their way into the future and will be waiting there. Have I remembered them enough? Have I honoured them sufficiently? Have I done my best to keep them alive? ».

## Références

Bologna, Marco. 2017. « Historical Sedimentation of Archival Materials: Reinterpreting a Foundational Concept in the Italian Archival Tradition ». *Archivaria* 83 : 35-57.

Eastwood, Terry. 1993. « How Goes it with Appraisal? » *Archivaria* 36 : 111-121.

Ketelaar, Eric. 2001. « Tacit narratives : the meaning of archives ». *Archival science* 1 : 131-141.

Klein, Anne. 2014. « Pour une pensée dialectique des archives. Penser les archives avec Walter Benjamin ». *Archives* 45 (1) : 215-224.

## Notes

1 Le générique de fin permet d'identifier les archivistes : il s'agit de Janine Barrant, Kirk Lake et Andrew Trute. Barrant est conservatrice à l'*Arts Centre* de Melbourne, directrice de la collection *Australian Performing* qui réunit des archives et collections liées aux arts performatifs australiens, dont une collection consacrée à Nick Cave.

2 Les citations entre guillemets sans référence sont toutes tirées des dialogues du film et prononcées par Cave (sauf indication contraire).

# AFTERWORD

# AFTERWORD

## Editorial Collective

This issue of *Synoptique* marks a significant shift in the journal's organisational structure and political objectives. Firstly, we have chosen to move away from the traditional editorial structure and towards a collective-based model of decision making and managing. With the economies and politics of scholarly activity increasingly conducted within—and structured around—the ideological and institutional limits of the neoliberal university, we felt some mode of resistance, however gestural, to such formations of power and knowledge creation was imperative. With this model of collectivity, we hope to push towards a more egalitarian and consensus-based mode of operation—resisting the individualisation of subjectivities that is so pervasive within the corporate university. Secondly, we hope to confront the emergent political-cultural formations that are remodeling film and media studies discourse, whilst also engaging more intensely with the politics of uptake and the critical value of knowledge production in our specific but wide-ranging field. Self-reflexivity at the level of collectivity is crucial. We hope that involving as many voices as possible in the managerial process of the journal will enable us to confront a wider range of political and theoretical concerns as possible. This is an exciting time for the journal, and we hope the theoretical quality of the coming issues reflects this.

Here, we would also like to send our thanks and gratitude to the outgoing Editor-in-Chief Philippe Bédard. Philippe, a PhD Student at Université de Montréal, has been managing *Synoptique* since October 2016, and has played a crucial role in steadying the journal through a period of instability. Through *Synoptique*, Philippe also helped to forge closer connections between the various film studies departments throughout Montreal. We couldn't have got to the point we are at now without his hard work and devotion.

# NOTES ON CONTRIBUTORS

**Karine Abadie** est professeure adjointe au Département de langues, littératures et cultures modernes à Memorial University of Newfoundland, et docteure en littérature française, spécialiste de l'entre-deux-guerres et du discours critiques sur le cinéma des années 1920 et 1930. Ses recherches portent sur les rapports entre écrivains et cinéma, tant du point de vue des pratiques que de celui des discours. Elle s'intéresse aussi aux questions relatives à la cinéphilie et à la théorie du cinéma dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, en France, ainsi qu'à l'influence du cinéma dans le roman contemporain. Elle est l'auteure du livre *Delons et le cinéma*, publié aux Nouvelles éditions Place.

**Jordan Adler** is a Toronto-based writer, journalist, and cultural critic. His writing has appeared in *Screen International*, *Offscreen*, the *Canadian Jewish News*, TIFF's *The Review*, *Toronto Film Scene*, and *Arts & Opinion*. He was recently admitted to the PhD program in Media, Cinema, and Digital Studies at the University of Wisconsin-Milwaukee. He received an MA from Concordia University's Mel Hoppenheim School of Cinema in 2017, where his thesis focused on documentaries that explored nonviolent activism and peace-building movements in Israel-Palestine.

**Nina Barada** vient de soutenir sa thèse de doctorat en études cinématographiques à l'Université de Montréal. Elle détient également une double maîtrise en sciences politiques (Institut d'Études Politiques / Sciences Po Bordeaux, France) et en études cinématographiques (Université Libre de Bruxelles, Belgique). Ses intérêts de recherche portent sur l'histoire et la philosophie du cinéma ainsi que sur les modes de représentation du passé et de la perte dans les films.

**Philippe Bédard** is a doctoral candidate and lecturer in Film Studies at Université de Montréal. His SSHRC-funded research concerns the evolution of technical devices and their impact on the representation of movement in cinema and media. Other interests include motion capture acting, the evolution of cameras, virtual reality cinema, and dancing for/with the camera. Philippe also serves on the executive committee of the Film Studies Association of Canada.

**Rémy Besson** est chercheur postdoctoral de l'Université de Montréal dans le cadre du partenariat international de recherche TECHNÈS. Il a soutenu un doctorat à l'ÉHESS (Paris), portant sur la mise en récit du film *Shoah* de Claude Lanzmann. Il a été chercheur postdoctoral du Centre de Recherches Intermédiales sur les arts, lettres et techniques (CRIalt, Montréal, 2012-14) où il a assuré la coordination scientifique du projet international Archiver à l'époque du numérique, puis au LLA-CREATIS (Toulouse II, 2014-15) où il a poursuivi ses travaux sur l'intermédialité. Spécialiste reconnu des rapports entre histoire, sciences humaines et cinéma à l'époque du numérique, il est également chargé de cours. Ses publications sont accessibles en ligne : [cinemadoc.hypotheses.org](http://cinemadoc.hypotheses.org).

**Chelsey Crawford** is currently a Visiting Assistant Professor of English and Coordinator of the Film and Screen Studies Minor at North Central College in Naperville, IL. Her work has appeared in *Film-Philosophy* and the anthology *Multiplicities: Cycles, Sequels, Remakes, Spin-Offs, and Reboots in Film and Television*.

**Sasha Crawford-Holland** is a SSHRC doctoral fellow entering a PhD in Cinema & Media Studies at the University of Chicago. He researches the visual cultures of imperialism and militarism, focusing on the ways that documentary media are used to authorize state violence. Sasha completed his B.A. in Cultural Studies at McGill University and his M.A. in Cinema & Media Studies at the University of Southern California, where he was an Annenberg fellow. His research on post-combat VR psychotherapy has been published in *Television & New Media*.

**Chloé Hofmann** est doctorante à l'Université de Lausanne (Suisse). Elle travaille sur les films d'animation des réalisateurs Nag et Gisèle Ansorge, et sur la technique du sable animé. Elle collabore également au partenariat international de recherche TECHNÈS sur les techniques et les technologies du cinéma.

**Sandrine Hyacinthe** est docteure en histoire de l'art contemporain de l'Université Paris Ouest Nanterre la Défense et membre associé du HAR-Histoire des Arts et des Représentations (EA 4414). Elle fut chargée d'enseignement à l'Université Paris Ouest Nanterre la Défense et à l'Université Catholique de Lille. Sa recherche porte sur l'historiographie française de l'art au XX<sup>e</sup> siècle, les créations et représentations de l'art contemporain, ainsi que la culture visuelle du XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles



**Anne Klein** est professeur agrégé en archivistique au Département des sciences historiques de l'Université Laval. Ses recherches portent sur les archives comme représentation qu'une société se donne d'elle-même. Dans une approche critique, elle étudie les pratiques qui se déploient autour des archives (celles des archivistes qui les constituent et celles des utilisateurs qui les exploitent) comme révélateurs des tensions qui travaillent notre rapport au passé.

**Kristi Kouchakji** is a PhD student in Communication Studies at McGill University, examining the daily experiences and public expectations of urban technological networks in contemporary Montreal. Her other research interests include documentary and social activism. Her work has appeared in *Participations*, *Rally!*, *Film Matters*, and *POV*, as well as on *Art Threat* and in *CultMTL*. She is grateful to work and live on traditional and unceded Kanien'kehá:ka territory, which has long been a place of meeting and exchange between nations, and has a rich history of resistance and resurgence.

**Fanny Lautissier** a suivi une formation en histoire contemporaine et en archivistique à l'Université de Bourgogne. Titulaire d'un Master professionnalisant « Archives des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles européens », elle s'est orientée vers un cursus complémentaire de recherche en histoire visuelle à l'EHESS, où elle a soutenu un mémoire de Master 2 intitulé *Les archives photographiques face aux enjeux de la transition numérique* (dir. André Gunthert, 2009). Elle consacre ses recherches actuelles à l'analyse de formes visuelles croisant l'histoire et la mémoire des conflits et a plus particulièrement étudié certaines productions cinématographiques du Proche-Orient (Israël, Palestine, Liban). Ses derniers travaux, menés en parallèle de missions de gestion de ressources patrimoniales et iconographiques, ont été axés sur la mise en récit et en images de l'expérience et des traumatismes de guerre. Elle étudie plus généralement les rapports entre documentaire et fiction, ainsi que les différentes formes de figuration de l'histoire.

**Sylvain Lavallée** est étudiant à la maîtrise en études cinématographiques à l'Université de Montréal. Son mémoire porte sur la place de la star dans les écrits de Stanley Cavell et son lien à l'ontologie de l'image. Critique de cinéma pour les revues *Panorama-cinéma* et *24 Images*, membre du conseil d'administration de l'AQCC (Association québécoise des critiques de cinéma), il a aussi collaboré à la revue *Hors-champ* et participé à divers événements organisés par le groupe de recherche Pop-en-stock de l'UQAM.

**David Leblanc** is a Film Studies Master's student at Concordia University, Montreal. His research interests include Y2K cinema, technoculture the politics of video games, the intimacies and future of work. In his Master's thesis, David proposes understanding simulation as the paradigmatic apparatus of contemporary video games, tracing the politics of 'simulators' – factory, farming, and trucking games in particular – through the reified circuits of capitalism. When not writing, David spends his time on the Internet, working as a freelance graphic designer or hard at work playing the latest sim. In addition, his essay "Queering the Family Archive" has been recognized with the Student Writing Award by the Film Studies Association of Canada.

**Isabelle Lefebvre** is a PhD candidate in Film Studies in the Department of Art History and Film Studies at Université de Montréal. Her doctoral research focusses on studying the circulation of mods (i.e. modifications on preexisting video games) within various sharing platforms. Particularly, she studies the effects of intertextual references on the formation of a cultural body of knowledge shared by modders and players. In her other works, such as her Master's thesis, she also explores the existing links between video games and other arts (such as literature and cinema), intermediate approaches, and affect theory. Isabelle Lefebvre also works for the LUDOV research project on the history of video game experience conducted by Carl Therrien.

**Matthieu Péchenet** est doctorant à l'Université de Lille (dir. Édouard Arnoldy) où il enseigne au sein du département « Arts ». Membre du programme « Imaginaires théoriques : le rôle de l'imagination dans les discours sur l'image », et plus précisément de l'axe « Théories critiques et cinéma », ses recherches portent principalement sur les rapports entre la figure du témoin, l'histoire et les médias photographiques depuis le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, y associant une réflexion théorique sur l'écriture de l'histoire du cinéma.

**Annaëlle Winand** est candidate au doctorat à l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'information (Université de Montréal). Elle est diplômée d'un Master en histoire et archives de l'Université de Louvain-la-Neuve (Belgique). Ses recherches se concentrent sur la notion d'archive(s) dans les pratiques expérimentales de réemploi cinématographique et vidéographique. En parallèle à son doctorat, elle travaille comme programmatrice au Montréal Underground Film Festival et au Groupe Intervention Vidéo (GIV).