

LE CINEMA EN TABLEAU VIVANT. L'ICONOGRAPHIE CHRISTIQUE ENTRE TABLEAU ET PLAN

Valentine Robert / Ph.D. Thesis Project¹

Université de Lausanne

Cette thèse a pour objet d'étude le mouvement intertextuel et intermédial qui consiste en la reprise, au cinéma, d'une iconographie picturale, la re-mise en scène et en cadre des tableaux par le film. Ces pratiques parcourent toute l'histoire du cinéma, depuis les courts métrages de Griffith, où des plans montrant des acteurs immobiles alternent avec des plans composés selon un modèle pictural – de Millet, par exemple – jusqu'aux détournements ironiques ou transgressifs de la “grande” peinture d'histoire par un Émile Cohl ou un Buñuel, en passant par les reconstitutions de scènes de pose dans les fictions consacrées aux œuvres et au monde de l'art. Pour mener cette réflexion sur la réappropriation cinématographique du tableau, je partirai d'un corpus qui privilégie cette question en mettant en scène le sujet iconographique fondateur de la tradition artistique occidentale: les films sur le Christ². L'intertexte iconographique est de fait un enjeu primordial des représentations filmiques des scènes de la vie de Jésus, et donne souvent lieu à une élaboration esthétique particulière des plans, rompant ou resserrant leurs liens avec les tableaux. L'image cinématographique tend ainsi souvent à jouer de ses caractéristiques que Bazin a dénommées “centrifuges” pour déconstruire et renouveler ces représentations codifiées, notamment via un travail sur le point de vue et les potentialités de l’“œil-caméra” (selon l'expression de François Jost)³ qui permet de déstructurer, subjectiver ou démultiplier la perception des scènes canoniques. À l'inverse, ces films qui font apparaître le Christ peuvent – c'est même là une pratique récurrente – s'autonomiser jusqu'à figer le plan en “tableau vivant”.

Cette dernière locution ainsi que son application à diverses manifestations artistiques sera considérée ici dans toute leur portée. Ma thèse vise en effet à étudier ces appropriations cinématographiques de l'iconographie christique, et plus globalement les jeux esthétiques de passage entre plan et tableau, à l'aune des différentes pratiques historiques du tableau vivant, qui ont, avant le cinéma et en ses marges, eu pour principe de “sortir” les tableaux de leur cadre, de déplacer l'image au sein d'autres dispositifs.

L'une des manifestations les plus ancestrales, populaires et durables du tableau vivant appartient précisément aux mises en scène théâtrales des Passions du Christ. La tradition scénographique des chemins de croix inscrit en effet la popularisation, la spectacularisation et l'animation de l'iconographie dans une historicité remontant jusqu'au Moyen Âge, lorsque les spectacles liturgiques “réalisaient” les codes iconographiques, alors même que des jongleurs se réappropriaient l'Histoire Sainte en un mode subversif sur des tréteaux de la place publique, prêtant leur voix aux personnages sacrés incarnés visuellement par des sculptures de bois, autrement dit des figures intermédiaires qui cristallisent ce passage du tableau au vivant. L'étendue de ces pratiques, qui perdurent dans la liturgie la plus contemporaine et qui ont connu de tout temps des avatars tant dans une optique de vénération que de transgression iconographique, indique la pertinence

d'analyser le tableau vivant au-delà de son acception traditionnelle de pratique culturelle propre aux salons du XVIII^{ème} siècle.

L'essor et les différentes évolutions du tableau vivant scénique autour du XVIII^{ème} siècle sont extrêmement éclairantes sur le plan esthétique. Car le tableau vivant a non seulement problématisé l'insertion du tableau au sein du déroulement continu d'une action (fonctionnant comme stase dramatique dans les scénographies théâtrales de la fin du XVIII^{ème}), mais aussi questionné le rapport au mouvement de ces mises en pose paradoxales, qui défient le geste jusqu'à voiler toute transition corporelle entre les "attitudes" tout en recherchant l'animation vitale de la composition par les figures de chair. Enfin, en inscrivant les toiles dans l'espace, le tableau vivant est un lieu d'expérimentation du point de vue. Comme le décrit Victor Hugo au milieu du XIX^{ème} siècle, on plaçait par exemple les groupes composés sur un plateau tournant, ou au contraire on jouait des limites du regard du spectateur, ne lui laissant voir que le dos de figures dénudées, effaçant leurs visages, etc.

Ainsi, si Bernard Vouilloux a dit que «le tableau vivant se situe à la croisée du théâtre, des jeux de société, de la peinture, de la sculpture et, plus tard, de la photographie»⁴, il faut ajouter à ce faisceau intermédial le cas du cinéma, dont non seulement les réappropriations iconographiques s'éclairent historiquement de cette pratique antérieure, mais permet lui-même le prolongement du tableau vivant, qui trouve dans le "plan" filmique un réceptacle et un "continuateur" des expérimentations esthétiques auxquelles il a donné lieu.

C'est donc ce large circuit des images, et leur réappropriation intermédiaire, que je me propose d'analyser dans cette thèse, afin d'éclairer la logique cinématographique de la reprise iconographique, et plus particulièrement christique. Une circulation qui semble balisée par celle, terminologique, qui a conduit le vocable "tableau" à apparaître au sein de tous ces champs – qu'il soit "vivant", "dramatique" ou "religieux" – et notamment dans le cinéma des premiers temps, où le plan était appelé "tableau". On découvrira ainsi les acceptions multiples et renouvelées du "tableau", mais aussi du cinéma, qui elles-mêmes nous feront redécouvrir et comprendre des pratiques filmiques intermédiaires comme les films sans pellicule de Lev Koulechov, les spectacles catéchétiques multimédias du tournant du XX^{ème} siècle ou les expérimentations du ralenti par Bill Viola.

- 1 Thèse de doctorat en cours à l'Université de Lausanne, Section d'Histoire et esthétique du cinéma, sous la direction du Professeur François Albera.
- 2 J'ai eu l'occasion de constituer et d'étudier ce corpus des films représentant Jésus par le truchement d'un projet de recherche interdisciplinaire sur lequel je travaille en parallèle et en lien avec ma thèse et qui s'intitule *Usages de Jésus au XX^{ème} siècle. Cinéma, littérature, arts visuels*, codirigé par Jean Kaempfer, Alain Boillat et Philippe Kaenel et financé par le FNRS (Fonds National pour la Recherche Scientifique, Suisse), cf. www.unil.ch/usagesdejesus.
- 3 François Jost, *L'Œil caméra*, P.U.L., Lyon 1987.
- 4 Bernard Vouilloux, *Le Tableau vivant. Phryné, l'orateur et le peintre*, Flammarion, Paris 2002, p. 24.

REGARD: COLLABORATIVE AUTHORING FOR AUDIOVISUAL ARCHIVES

Roberto Braga, Università di Bologna

Regard is a project sponsored by the Dipartimento di Musica e Spettacolo of Bologna University and coordinated by Prof. Guglielmo Pescatore. It responds to the necessity to develop a set of instruments that aims to empower the research and educational activities of all academic departments and educational institutions which play a significant role in the audiovisual studies field.

Regard is a composite technological framework consisting of two different, but strongly integrated, segments: it is a venue for the distribution of video contents over the Web, as well as a new way to handle databases and to use audiovisual contents for didactic and research purposes. In fact, it offers a simple and versatile up-dating database through which tabulation setting can be re-designed at any time, assuring a flexible cataloguing framework capable of undertaking new-fangled and unforeseen types of contents and supplementary implementations.

Furthermore, the framework has been planned to be reused as a collaborative source for research teams and faculty members. Indeed, throughout a Wiki-way mark-up system, users will have at their disposal a set of tools for audiovisual editing and collaborative annotation over the Web. For example, the technological framework depicted before enables researchers to cut up movies, edit them and create new videos with sequences coming from audiovisual contents stored in the database. Professors will be in the position to set up detailed lectures focused on a specific topic. A particular sequence of a movie, as well as a whole film, would be integrated with a set of comments and explanations directly noted down on the audiovisual text. Researchers, as well as teachers, will have the possibility to enclose their lessons or annotations related to an analysis path and to share them with all the teaching fellows involved in a project.

On the other hand, students will access an audiovisual text which has been improved with a set of additional information and meta-texts that will enhance the study of a subject. Therefore, they could generate their own hyper-media path as a backup for term theses and essays. Moreover, the system administrator will be able to set up and coordinate a hierarchy of authorized contributors in relation to a specific context of annotations, while determining in each case the level of participation of other researchers and re-distribution restrictions of the produced contents. In fact, users will achieve the database through a log-in system and will receive video streaming on their own machine. Indeed, *Regard* aims at catering to the needs of students and faculty members who are required to handle and use audiovisual contents at any time in any way (for instance, different classrooms furnished with different machines, conference speeches and the like). In order to face the vast range of different devices which are widely used, *Regard* is completely developed with open source and free software. In fact, open standards will grant a long-lasting life and a powerful integration with the educational tools which are already available to all those educational institutions that want to adopt *Regard*. The application is outwardly developed by Studio Baretta and will be released under a GPL license.

It is clear that *Regard* is strongly related to the highly innovative ways of approaching cultural and audiovisual products which are currently emerging and becoming more and more accessible through an increasingly wider range of different devices. One of the aims of the project is to face the challenges offered by new methods of audiovisual fruition, as well as by industry production and distribution settings, both characterized by de-localization, multi-channel distribution and demand of scalability. In fact, *Regard* will be a perfect tool for the study of the new media arrangement in which emerging forms of distribution are re-shaping the audiovisual scenery. In addition to the development of powerful tool for didactic and research, this project would thus also highlight some guidelines linked to two different ways of remediation: the first form of exchange between old and new media is strongly related to the preservation, availability and re-use of existing audiovisual heritage for new forms of distribution and fruition. Conversely, the second research guideline is related to possible ways of creating new contents and new narrative formats able to handle emerging needs of accessibility and scalability. The re-use of the audiovisual objects enlightens the necessity to rethink the idea of audiovisual museums and archives. Museums and archives are closed forms of preservation that must be rethought in the digital age, where contents can move away without a physical support and can be handled and remixed in very easy ways. In this context, how can the canonical way of shaping a museum or an archive be reconfigured? Which is the role of the final user? How the user become a pivotal element of new forms of entertainment related to the reuse of an audiovisual heritage? The emergence of re-mixed contents is both related to cultural heritage preservation and to possibilities of reworking offered by new technologies and digital media. The current innovation rate has put wide access and device capabilities in the hands of the final consumer of audiovisual contents. Media companies are becoming more aware of this transformation from a centralized and hierarchic system of production and distribution to one which takes cross communication and bottom-up way of production and diffusion into account. The development of a technological framework will be a necessary support to the study and the testing of new narrative structures and solutions that are shaping the outlook of the media industry.

In the ICT context “scalability” refers to the ability to expand a computing solution to support larger numbers of users without impacting performance. This term can be useful to describe the contemporary media landscape characterized by digital convergence/divergence and multiplatform and multi-channel communication. In this landscape contents are able to flow through television sets, PCs, portable devices such as music players and handheld game consoles, PDA, set-top boxes: devices able to grant an increased interaction and personalization of entertainment schedules. The power of serialization works as a link between devices. But how could a movie migrate from one device to another? Is it just a technological matter or are narrative structures also involved in this process of migration? Do specific narrative forms exist in relation to a peculiar device? Which are the key points in cross-media narrative? And which are the ones which should be preserved in order to grant continuity over platforms?

In this perspective the process of continuous and enduring remediation must be rethought in order to take into consideration the transformation of business, consumption and fruition models, which are highly linked to the outstanding roles played by consumers in determining the media scenery. Thus, the creation of a technological framework which will make the cataloguing of a wide range of media contents possible – thereby allowing to share information and to boost collaborative forms of research – will be the basis of the study of emerging forms of distribution over the Web that are deeply changing the economic model of international audiovisual industries, the entertainment structure, as well as cultural and consumption behaviours.

For contacts and information: guglielmo.pescatore@unibo.it; roberto.braga@unibo.it

PROJECT ON EUROPEAN CINEMAS (PEC)¹

Michael Cowan, McGill University

Viva Paci, Université de Montréal

Les recherches récentes sur le cinéma européen contemporain considèrent la réunification de l'Allemagne comme tournant d'un certain développement du caractère transnational et cosmopolite de la nouvelle Europe². Cela s'accompagne d'une tendance renouvelée à la transgression de confins nationaux et ce, en termes de production, autant que de thèmes et de contenus.

Partant de ce constat, un groupe de chercheurs de McGill University et de l'Université de Montréal et Concordia University, à l'origine du Project on European Cinemas (PEC) travaillera à intégrer les recherches locales et internationales sur les cinémas d'Europe, ainsi que sur la production vidéo et sur la théorie de l'*après 1989*.

Les travaux du PEC commenceront par une analyse de la construction de l'espace dans le cinéma allemand et européen (en particulier italien, français et britannique) pour ensuite s'interroger sur les effets dans la représentation cinématographique récente des transformations médiatiques (par les images numériques, ou par la diffusion des prises de vues satellitaires), la naissance de nouveaux modèles de spectateur et de spectacle, et les changements dans les notions de citoyenneté et d'appartenance.

Le premier colloque international organisé par le PEC va avoir lieu à Montréal, à McGill University, à l'automne 2008, et se concentrera sur la représentation de la rue et des routes dans les cinémas d'Europe: *Prises de rue – Street Takes. Streets and Roads in European Cinemas – Rues et routes dans les cinémas européens*.

Les rues et les routes sont des espaces chargés de sens dans la représentation, l'histoire et la théorie du cinéma. La conquête d'un point de vue mobile au moyen du *traveling* dans le cinéma des premiers temps a coïncidé avec la découverte de la rue comme espace filmique, et les rues n'ont cessé de fasciner réalisateurs et penseurs du cinéma depuis lors.

D'une part, la rue occupe une place privilégiée dans les tentatives récurrentes de définir le cinéma comme médium qui produit des représentations authentiques. Considérée comme espace social (le *Strassenfilm* de Weimar), comme lieu de l'événement, de la rencontre ou de l'apparition (néoréalisme) ou comme plaque tournante de l'action politique (production des années 60 et 70), la rue a été imaginée en contrepoint aux environnements contrôlés que sont l'espace domestique, le lieu de travail ou encore le studio de cinéma.

D'autre part, les rues et les routes ont permis aux cinéastes de mettre à l'épreuve des choix de narration, des questions d'histoire (tant culturelle que politique ou technologique) et de géographie. Du *road movie* aux films de migration, le cinéma n'a cessé d'être attiré par les rues et les routes dans la mesure où celles-ci permettaient de conceptualiser des trajectoires spatiales et temporelles.

Il suffit de considérer le cinéma européen récent pour se rendre compte de la persistance de l'intérêt des cinéastes pour les rues et les routes. Le colloque inaugural du groupe PEC se propose ainsi d'examiner les transformations subies par les constructions cinématographiques de la rue dans le contexte de la "nouvelle Europe". Comment les changements dans la géographie européenne (unification, expansion, mondialisation), les nouvelles catégories historiques (de la "fin de l'histoire" au "retour du politique") et les nouvelles technologies audiovisuelles (vidéo, numérique, satellite, etc.) ont-elles affecté les représentations de la rue au cinéma?

La production cinématographique et vidéo récente sera au centre des travaux du colloque, mais nous encourageons aussi les approches transhistoriques.

Sujets possibles: rues, trajectoires, récit, histoire; rue vs. route vs. autoroute: continuités et ruptures; la rue entre mouvement et arrêt: le "flâneur" aujourd'hui; rue comme espace public: événements, *happenings*, politique, conflits; filmer la rue/prendre la rue: aspects légaux; surveillance, cartographie et contrôle de l'espace; rues et routes virtuelles, voyages virtuels; moyens de transport; les géographies imaginaires et le rôle des routes dans l'articulation de la nouvelle Europe: migration, itinéraires nationaux vs. transnationaux; la rue comme sujet et point de vue: la rue a-t-elle des yeux?; sons de rue: son direct, environnements sonores, etc.; théoriser la rue: la rue dans la théorie du cinéma contemporaine.

On pourra adresser des propositions (max. 250 mots) et une courte bio-bibliographie dans l'une des deux langues du colloque (anglais et français), ainsi que la liste des films et/ou des œuvres vidéo étudiés, au comité du PEC avant le 15 janvier 2008: prisesderue2008@gmail.com

- 1 Chercheurs principaux: Profs. Karin Bauer, Eugenio Bolongaro, Michael Cowan, Will Straw, Alanna Thain, McGill University, et Ph.D. Viva Paci, Université de Montréal.
- 2 Cf., par exemple, Thomas Elsaesser, *European Cinema: Face to Face with Hollywood*, Amsterdam University, Amsterdam 2005; Ewa Mazierska, Laura Rascaroli, *Crossing New Europe: Postmodern Travel and the European Road Movie*, Wallflower, London 2006; Rosalind Galt, *The New European Cinema. Redrawing the Map*, Columbia University, New York 2006; Dorota Ostrowska, Graham Roberts, *European Cinemas in the Television Age*, Edinburgh University, Edinburgh 2007.

CINÉMA & CIE
International Film Studies Journal
Previous issues

Where Next? / Par où continuer?

Edited by François Jost
(No. 1, Fall 2001)

Dead Ends / Impasses (+ The Tactile Screen / Lo schermo tattile)

Edited by Leonardo Quaresima
(No. 2, Spring 2003)

Early Cinema, Technology, Discourse / Cinéma des premiers temps, technologie, discours

Edited by Rosanna Maule
(No. 3, Fall 2003)

Multiple and Multiple-language Versions / Versions multiples

Edited by Nataša Đurovičová, in collaboration with Hans-Michael Bock
(No. 4, Spring 2004)

Transitions

Edited by Francesco Casetti and Mariagrazia Fanchi
(No. 5, Fall 2004)

Multiple and Multiple-language Versions II / Versions multiples II

Edited by Hans-Michael Bock and Simone Venturini
(No. 6, Spring 2005)

Multiple and Multiple-language Versions III / Versions multiples III

Edited by Francesco Pitassio and Leonardo Quaresima
(No. 7, Fall 2005)

Cinéma et art contemporain / Cinema and Contemporary Visual Arts

Edited by Philippe Dubois
(No. 8, Fall 2006)

Configurations de l'alternance / Configuring Alternation

Edited by Nicolas Dulac and Bernard Perron
(No. 9, Fall 2007)