

L'IMAGE FIXE EN SERIE(S) : LE SPECTRE DU MOUVEMENT / SERIES OF FIXED IMAGES : THE SPECTER OF MOVEMENT

PROGRAMME

Jedi 17 octobre

13h30 Introduction, modération

Alain Boillat (UNIL)

13h45 L'alliance sacrée des projections fixes et animées

Valentine Robert (UNIL)

Cette contribution se propose de réinscrire la projection animée dans la dialectique qu'elle entretient, au moment de son émergence, avec la projection fixe. Nous dégagerons d'abord la manière dont, sur un plan général, les premiers usages du « cinématographe » le définissent dans un double rapport de substitution et de complémentarité à la lanterne magique. Nous détaillerons cette corrélation des deux dispositifs au sein des milieux éducatifs, où elle trouve une assise technique (avec l'invention de postes mixtes) et une ampleur théorique (avec l'avènement d'un débat sur les acquis comparés de la projection fixe ou animée). Mais c'est dans le champ des projections religieuses qu'une « instruction réciproque » des films et des plaques se voit ménagée, en une « concurrence [qui] se fait concertation » (Jacques et Marie André, « Le rôle des projections lumineuses dans la pastorale catholique française (1895-1914) », *Une invention du diable ? Cinéma des premiers temps et religion*, Sainte-Foy/Lausanne, PUL/Payot, 1992, p. 46). Au lieu d'opposer le fixe et l'animé, ces « projections sacrées » vont jouer d'hybridation, de nuances, et explorer tout le spectre du mouvement des vues. Le corps de notre enquête s'attachera ainsi à explorer les modalités de cette « alliance » et de ces « glissements » entre plaques fixes et images animées, tels qu'ils fondent le spectacle religieux (au point de recevoir l'absolution du pape en 1904) et tels qu'ils sont justifiés au niveau discursif, le degré de mouvement dans l'image étant considéré comme proportionnel à un « entraînement » visuel, narratif et même spirituel du spectateur. Enfin notre étude culminera avec la mise au jour historique et analytique de « doubles-tournages », autrement dit de mises en scènes qui ont été immortalisées à la fois en plaques photographiques et en séquences filmiques. Ces représentations de l'histoire sainte par la Bonne Presse, qui situent l'acteur même dans l'entre-deux de la pose et du mouvement, et qui sont éditées en vues fixes aussi bien qu'animées avec incitation à croiser, à « réanimer » l'image ou à « arrêter » le film, nous feront ainsi toucher un point ultime de l'exploration du spectre du mouvement projeté.

14h30 Tableaux vivants and Early Cinema: standstill in the moving image as a visual paradox and 'stop/motion game'

Daniel Wiegand (UZH)

In my presentation I want to examine a very specific intermedial configuration: the occurrence of *tableaux vivants* and *poses plastiques* – human bodies posing in complete standstill – in early film. In many of these films the very principle of cinematography – the creation of the impression of movement by the rapid succession of a series of still images – seems to be turned upside down as there has been no movement in front of the camera and the film strip consists only of a series of nearly identical frames that create no movement on the screen. The result is a visual paradox, a kind of negation of the moving image, a faked freeze frame, or what Caroline Chik in *L'image paradoxale* calls «l'arrêt *in vivo*» (Caroline Chik, *L'Image paradoxale, Fixité et mouvement*, Presses Universitaires du Septentrion, 2011). Even if all of these films do incorporate movement sooner or later, some go very far in their presentation of standstill as a visual attraction, notably several of the *Biograph* «living picture films» from around 1900, in which the only moving element is a curtain that is opened, revealing arrangements of fixed bodies. As I want to demonstrate, both film and tableaux vivants around 1900 were visual media that dealt with standstill and motion in playful and often self-conscious ways, exhibiting surprising images of standstill and motion by performing acts of freezing

and animation. The convergence of both media in early cinema pushes this aspect of self-referentiality even further, creating a complex intermedial intertwining. Understood as 'stop/motion games', these films also open up a frame of reference that incorporates other media, like for instance optical toys, that enabled the viewer/user to change from standstill to motion in a rather playful manner.

15h15-15h30 : pause

Modération : Jan Baetens

15h30 « L'arrêt sur image au cinéma dans une perspective lessingo-metziennne : les films de François Truffaut »

Alain Boillat (UNIL)

A travers l'examen de l'usage qui est fait de l'arrêt sur image dans les films de Truffaut (*Jules et Jim*, *La Peau douce*, *L'amour en fuite*,...) et des discours qui y sont relatifs (déclaration du cinéaste, commentaires des auteurs de monographies), nous proposerons une réflexion sur ce « procédé » en l'envisageant, d'une part, en regard de la perspective théorique avancée par Lessing dans le *Laocoon* – d'autant que le personnage de Catherine dans *Jules et Jim* est préalablement désirée et « modélisée », dans l'histoire, sur l'écran d'une projection fixe puis sous la forme d'une sculpture –, d'autre part, à l'aune de l'approche sémiologique de Christian Metz lorsque ce dernier s'intéresse au trucage cinématographique. A partir des constats metziens, nous inscrirons la question de la suspension provisoire du mouvement au cinéma dans une perspective héritée des théories de l'énonciation filmique.

16h15 *Gabbeh* (Moshen Makhmalbaf, 1996) : l'archétype animé

Carine Bernasconi (UNIL)

Gabbeh (long métrage de fiction, 1996) du cinéaste iranien Moshen Makhmalbaf propose la mise en récit d'images archétypales fixes – celles tissées sur des tapis d'une tribu nomade dans le Sud-Est de l'Iran (« gabbeh » étant le terme persan pour ce type de tapis) – représentant des scènes prégnantes et significatrices de la vie du groupe. En effet, au sein de cette tribu, l'expérience de vie et le rapport au monde sont condensés en quelques motifs (l'arbre, la source, le couple, le jardin ou le cavalier) résumant la relation à l'existence et à l'autre dans son appréhension quotidienne. Toutes ces images se retrouvent dans les thèmes centraux du tapis, lui-même physiquement au cœur de la tente, du foyer et du groupe. Par la mise en récit, le film vient redonner vie à chacun de ces motifs qui sont originellement inspirés d'expériences vécues et partagées. Le film vient « re-animer » ces images archétypales en proposant une mise en contexte (réelle ou fictive) de l'expérience qui a donné lieu à la « réalisation » de l'image.

Dans cette présentation, nous proposons donc de montrer comment le film permet l'animation d'images archétypales (fixes sur le tapis) par la création d'un récit qui en évoque le contexte. Par ailleurs, le recours à des images archétypales assurent une reconnaissance du motif au sein du groupe concerné, mais les films de Makhmalbaf étant largement diffusés à l'étranger, nous nous pencherons également sur la réception occidentale du film en regardant comment l'iconographie du tapis a été perçue ; le tapis persan, comme objet purement ornemental, ayant participé à la construction d'un imaginaire occidental lié à l'Iran, il sera intéressant de voir si la restitution de la fonction et du sens originels du tapis, par l'animation d'images archétypales fixes, a permis de dépasser le caractère purement décoratif de cet objet.

17h00 La technique de la « superlivemation » dans *Tachiguichi Retsuden* (Mamoru Oshii, 2006) : le fixe dans l'animé

David Javet (UNIL/UNIGE)

Durant les 30 dernières années, Mamoru Oshii s'est illustré comme une des figures majeures du cinéma japonais d'animation : dans les années 1980 avec les séries et les films *anime* d'*Urusei Yatsura* et de *Patlabor*, dans les années 1990 avec la consécration critique de *Ghost in the shell* qui sera suivi en 2004 d'*Innocence* se déroulant dans le même univers et prolongeant ses thématiques. La conférence sera introduite par une présentation de l'œuvre d'Oshii pour en venir à une analyse croisée

des thématiques communes et des spécificités de deux de ses films *live* qui engagent directement le spectateur à une réflexion sur l'animation de dessins et de photographies.

Talking Head, sorti dans les salles en 1992, est un film expérimental à petit budget qui traite de la création d'un film d'animation. En jouant avec les codes visuels du cinéma d'animation japonais, mais aussi avec certaines de ses figures célèbres (doubleurs, animateurs, producteurs), Oshii propose un discours réflexif sur le métier d'animateur et sur le rapport d'une œuvre d'animation avec son public. Le film est entrecoupé de séquences succinctes d'animation qui sont tout de suite replacées dans le contexte de leur création : décors de studio d'animation, bureau de monteur, de mixage son, etc...

Tachiguichi Retsuden (2006) sera le film dans lequel Oshii utilisera pour la première fois de façon systématique le « Superlivemation ». Cette technique mélange l'animation en volume (*stop-motion*) de photographies numérisées et une technique de pixilation effectuée dans un environnement en 3D plate. En analysant cette technique mais aussi la narration – une uchronie satirique réécrivant les 60 années de l'après-guerre japonais sur le mode du documentaire –, nous verrons comment *La Jetée* de Chris Marker, une référence pour Oshii, « hante » *Tachiguichi Retsuden*. Le « Superlivemation » et son utilisation dans le film nous conduira aussi brièvement à tisser des liens avec l'animation d'image fixe dans les jeux-vidéo japonais des années 1980-90 et avec l'univers visuel des jeux de plateau (*board games*).

19h00 Vernissage de l'exposition « La BD avant l'album (1945-1960) », Forum de l'Hôtel de Ville, Lausanne.

Vendredi 18 octobre

Modération : Philippe Marion

8h30 Pose et mouvement dans le roman-photo

Jan Baetens (KU Leuven)

Le roman-photo, genre narratif, raconte au moyen d'images fixes (entre autres). Celles-ci sont souvent considérées comme des instantanés d'une séquence virtuelle qu'elles évoquent sur la page. Maladroitement, dit-on : le roman-photo est alors vu non seulement comme un cinéma pour les pauvres (c'est-à-dire pour un public privé de la possibilité d'aller au cinéma) mais aussi comme un cinéma pauvre (c'est-à-dire comme une forme narrative primitive, voire bête et simpliste, caractérisée entre autre par l'attitude hyper-figée des personnages, incapables de « bouger »). L'étude des mouvements dans le roman-photo est cependant riche d'enseignements, tant en elle-même que dans ses rapports avec d'autres genres ou pratiques (roman dessiné, bande dessinée, affiches de cinéma, photographie de vedettes, photos de tournage). Dans notre intervention, nous aimerions examiner de plus près la notion de « pose » en roman-photo, et ce à partir d'un corpus traditionnel.

9h15 Résurgences typologiques dans l'image unique : de la série au pixel chez Thomas Ruff

Claus Gunti (UNIL/ECAL)

Cette communication vise à interroger les résurgences du protocole de prise de vue établi par Bernd et Hilla Becher dans les travaux de l'un de leurs élèves les plus illustres, en explorant le basculement de l'image sérielle vers l'image unique. Alors que dans la démarche bécherienne, la pré-détermination de tous les paramètres du dispositif photographique – la nature des objets photographiés, leur mise en relation en série et la « composition » du document photographique – a produit une œuvre d'une constance formelle caractéristique, Thomas Ruff semble se distancier graduellement de cette approche protocolaire et typologique. Si certaines œuvres des années 1980 demeurent sérielles, on constate une autonomisation croissante de l'image à partir des années 1990. Mais plutôt que de simplement révéler les différences dans la mise en place consciente de ce mode opératoire et d'interpréter ce processus comme une distanciation de la jeune génération vis-à-vis de leurs figures tutélaires, il s'agira d'en évaluer les mécanismes sous-jacents, explorant plutôt les similarités : sérialité, frontalité, structures en grille (*grid patterns*) ou mécanismes combinatoires constituent clairement un point de convergence entre Ruff et les Becher et, plus généralement, avec l'art conceptuel. La réévaluation récente de ce positionnement artistique et théorique par l'historiographie et sa confrontation encore balbutiante avec la photographie, nous conduit à mettre en relation ce photo-conceptualisme des années 1960 et 1970 –

articulé par Douglas Fogle sous l'étiquette « *artists using photography* » – avec les photographes issus de la *Kunstakademie* de Düsseldorf, afin d'établir une parenté structurelle de leurs travaux. La résurgence d'intérêt pour la chronophotographie dans les années 1960, les approches photographiques sérielles de Sol Lewitt ou Ed Ruscha, la multiplication d'encyclopédies visuelles comme l'*Atlas* de Gerhard Richter ou les *Bilder* de Hans-Peter Feldmann mettent en exergue, tout comme les typologies bécheriennes, une systématique dans laquelle la confrontation, la juxtaposition et la multiplication d'images produit un système de grille structurante, qu'on retrouve sous différentes formes chez la jeune génération, mais surtout – et là émerge l'une des différences majeures entre Ruff et les Becher – dans des images uniques qui en exploitent les mécanismes. Par l'analyse de certains travaux de Thomas Ruff et leur confrontation avec ces modèles antérieurs, il s'agira avant tout de comprendre les liens entre la pratique des Becher, dans laquelle ces mécanismes sont directement liés à la formulation d'un protocole et à une aspiration typologique, et celles de leurs élèves qui, malgré un mode opératoire divergent, partagent certaines modalités structurelles avec leurs deux enseignants.

10h00-10h30 pause

10h30 Réanimer l'image : un portrait mouvant

Caroline Recher (UNIL)

Les recherches que je mène dans le cadre de ma thèse de doctorat se centrent sur la représentation photographique de la victime et, plus précisément, sur des œuvres d'artistes contemporains qui tentent de sortir ces photographies de leur fixité problématique (réduction de sens, cristallisation de la lecture et de l'interprétation, figement historique) à travers diverses stratégies telles que la retouche, l'insertion dans le dispositif d'une installation, la transposition en sculpture ou en vidéo et la mise en série.

Pour ce colloque du programme doctoral *Cinéma, photographie et autres médias*, j'aimerais proposer une étude de cas, à savoir l'analyse d'une œuvre du photographe de presse Steeve Iuncker intitulée *À jeudi, 15h*. En 1996, souhaitant photographier une personne en fin de vie, il commence un travail centré sur Xavier, un homme sidéen, ex-toxicomane et en très mauvaise santé. Ce travail se poursuivra sur deux ans, jusqu'à la mort de Xavier. Le photographe met en place un protocole particulier : chaque jeudi, il prend douze poses de l'homme malade qui, ensuite, prend à son tour douze portraits de Steeve Iuncker. La semaine suivante, Xavier sélectionne une image sur chacune des deux planches-contacts en justifiant son choix de quelques mots.

Ce travail photographique, qui n'a été édité et exposé qu'en 2012, consiste dans sa forme finale en un ensemble de nonante-cinq cadres contenant les deux planches-contacts de chaque rendez-vous. Il en résulte un (double) portrait d'une très grande richesse de nuances qui, au contraire des photographies « iconiques » que nous connaissons des médias et des campagnes humanitaires, réduisant – nécessairement peut-être – les victimes de maladies, de catastrophes ou de guerres à leur seule douleur, donne à voir la multiplicité des facettes d'une être humain en déroulant l'histoire de deux années de sa vie en autant de visages différents. Cette analyse d'œuvre permettra ainsi d'aborder la question de la sérialité sous un angle particulier, en se penchant sur une stratégie de *réanimation* de l'image photographique, cette dernière fixant par nature une réalité unique et, par là-même, réduite et immobile. La juxtaposition d'images fixes permet ici un élargissement du spectre de vision et du rapport actif/passif du photographe, du photographié et du spectateur.

11h15 Suggestion du mouvement dans la bande dessinée : discussion de modèles établis (instant prégnant vs chronophotographie)

Raphaël Oesterlé (UNIL)

La bande dessinée place en son cœur la question de la représentation du mouvement, et ceci à plusieurs niveaux. En premier lieu, celui de la case : le personnage qui y est figuré est en effet le plus souvent saisi en pleine action, figé en une attitude qui signifie le mouvement. Le deuxième niveau est celui de l'enchaînement des cases, dont la juxtaposition constitue la plupart du temps une séquence d'action. Ces modes de représentation ont souvent été envisagés à l'aune de deux modèles, issus de l'histoire de l'art pour le premier, et de l'étude du cinéma pour le second. Le mouvement contenu dans la vignette a ainsi été rapproché de l'instant prégnant tel que Gotthold Ephraim Lessing l'a décrit dans le *Laocoon*, alors que celui obtenu par la mise en série des cases relèverait du modèle

chronophotographique exploré par Jules-Etienne Marey ou Eadweard Muybridge. Or, force est de constater que ces deux modèles ne suffisent pas à couvrir toutes les modalités de restitution du mouvement dans la bande dessinée.

En effet, l'instant prégnant proprement dit n'apparaît qu'à des occasions particulièrement dramatiques, qui mettent l'accent sur le mouvement, et en isole de ce fait une de ses phases. Cependant, si le mouvement est bel et bien figuré dans la plupart des cas, il l'est le plus souvent sous la forme d'une suspension, sans que celle-ci ne soit nécessairement mise en valeur en tant que telle. Par ailleurs, la mise en série des cases va à l'encontre de l'autonomisation que sous-entend l'instant prégnant. De même, la séquence chronophotographique correspond elle aussi à un « moment » privilégié. La répétition d'un même cadrage permettant la lecture de la décomposition du mouvement est un cas plutôt rare, et correspond le plus souvent à la valorisation d'une scène spectaculaire.

Il semble difficile de systématiser la question de la représentation du mouvement en bande dessinée, tant les pratiques sont nombreuses. L'étude de cas permet cependant de dégager certaines tendances, définies par certains paramètres qui seront ancrés dans leur contexte historique. La présence du récit est par exemple centrale. Dans une tradition littéraire, c'est souvent à lui que revient d'assurer la continuité de l'action, l'image ne venant qu'illustrer les éléments saillants. Le genre auquel la bande appartient a également son importance : récit d'aventures ou comique ne supposent pas les mêmes pratiques. La durée du récit entre en compte. Un feuilleton publié en livraison hebdomadaire possède également un découpage autre qu'un gag d'une planche.

Nous proposerons donc une comparaison entre deux cas issus de la presse des années 1950, afin de mettre en exergue certaines pratiques de figuration du mouvement, en gardant à l'esprit leurs contingences historiques.

12h00-13h30 : repas

Modération : Alain Boillat

13h30 L'autobiographie en bande dessinée

Philippe Marion (Université de Louvain)

14h15 Le reportage en bande dessinée, entre intrigue et configuration

Marie Vanoost (Université de Louvain)

Le reportage en bande dessinée, ou BD-reportage, est une pratique journalistique relativement récente en Europe francophone (Bourdieu, 2012). Elle s'inscrit en filiation avec une tendance qui s'est principalement développée dans les années 1990 aux Etats-Unis et que l'on nomme là-bas *graphic* ou *comics journalism* (Williams, 2005). Cette appellation a récemment été remise en cause par Woo (2010) : il ne s'agirait pas, selon lui, de journalisme à proprement parler, mais plutôt d'une forme plus proche du documentaire. Nyberg (2010), pourtant, souligne les liens qu'entretiennent le *graphic journalism* et la tradition anglo-saxonne du *narrative journalism*, soit « the genre that takes the techniques of fiction and applies them to nonfiction. The narrative form requires deep and sophisticated reporting, an appreciation for storytelling, a departure from the structural conventions of daily news, and an imaginative use of language » (Nieman Foundation for Journalism at Harvard, 2013). Qu'en est-il du BD-reportage « à la française » ? En repartant des caractéristiques soulignées par plusieurs experts et praticiens de cette forme (Bourdieu, 2012 ; Le Foulgoc, 2009 ; Dabitch, 2009) et en les confrontant aux caractéristiques mises en avant par les experts et praticiens du journalisme narratif américain (Franklin, 2002 ; Hart, 2011 ; Scanlan, 2011a, b & c), nous soutiendrons qu'il s'agit bien là d'une forme de journalisme, et même d'une forme de journalisme narratif. Or nous avons proposé, à partir des traits définitoires du journalisme narratif, de le concevoir comme un modèle journalistique mettant particulièrement en tension les fonctions intrigante et configurante du récit, définies par Baroni (2009). En effet, le journalisme narratif américain accorde une place importante à la tension, le récit s'organisant autant que possible selon une dynamique de complication-résolution qui correspond bien à la dynamique de la fonction intrigante entre un noeud et son dénouement, pour reprendre le vocabulaire de Baroni. Cependant, le journalisme narratif vise aussi une compréhension profonde de la réalité qu'il décrit. Selon les mots de Kramer et Call, « [this genre] unscrambles and sorts out messages of a complex world » (2007: xv). Ceci semble plus proche de la fonction

configurante, « qui, au contraire [de la fonction intrigante], met l'accent sur la concordance de son explication de manière à faciliter la compréhension des événements » (Baroni, 2009 : 63). A partir de différents exemples, cette communication s'attachera à montrer que la même tension entre fonctions intrigante et configurante se retrouve dans le BD-reportage. Elle illustrera ainsi comment chacune des deux fonctions peut trouver, dans la juxtaposition et la succession d'images fixes propres à la bande dessinée, des façons originales de s'exprimer.

15h00 Réflexions autour des notions de « série » et de « séquence » : *A short history of America* de Robert Crumb (1979)

Pierre Chemartin (Université de Montréal/Université de Louvain)

« *A short history of America* », ou « Brève histoire de l'Amérique », est la variation d'un paysage décliné en douze « moments » successifs. Chris Ware, dont la pratique s'appuie souvent sur cette manière de variation, ne tarit pas d'éloge : « I'm obviously prone to hyperbole, but "*A Short History of America*" has got to be one of the greatest comic strips ever drawn ; I find myself thinking about it, looking at it, and stealing from it probably more than any other single page. Even if this was all Robert Crumb ever drew, that'd be enough. » (Chris Ware interrogé par Todd Hignite dans *In the Studio: Visits with contemporary cartoonists*, New York, Yale University Press, 2008, p. 119). La présentation de l'œuvre varie souvent selon les éditions, mais le principe reste à peu près toujours le même. Les images représentent un seul et même coin de pays à différents moments de l'histoire de l'Amérique. Tous ces moments se superposent pour former l'idée d'un changement irréversible. Le dépouillement et la simplicité de l'appareil nous conduisent à penser cette œuvre—si puissamment poétique—suivant deux notions décrites, notamment, par Thierry Groensteen : la « série » et la « séquence ». L'auteur fait cette utile distinction, où la « série est une succession continue ou discontinue d'images liées par un système de correspondances iconiques, plastiques ou sémantiques » et la « séquence est une succession d'images dont l'enchaînement syntagmatique est déterminé par un projet narratif. » (Thierry Groensteen. *Système de la bande dessinée*, Paris : PUF, 1999, p. 173). La magie de cette « Brève histoire de l'Amérique » vient du fait qu'elle est à la fois « série » et « séquence ». Une « série », d'une part, parce les images sont liées par un rapport de similitude. En dépit du fait que la première et la dernière image de la série représentent des paysages complètement différents, la série d'images est perçue comme un tout homogène parce qu'elles représentent un seul et même objet. Une « séquence », d'autre part, parce que les images forment une suite ordonnée d'images liées les unes aux autres par un rapport de consécution, un ordre logique, linéaire, irréversible. Les images sont autant de « pauses », d'unités discrètes, dans ce continuum temporel que constitue l'histoire de l'Amérique. Seront également discutées, autour ce cas particulier, un certain nombre de questions (celles, notamment, de l'itération, de la bande et du fil de lecture) ainsi que d'autres objets issus, tout aussi bien, de la bande dessinée, des jouets optiques (praxinoscope, folioscope, etc.) et du cinématographe.

15h45-16h15 : pause

16h15 Comment l'animation s'empare-t-elle de la mise en page bédécive ? Une étude du processus adaptatif dans *Persepolis*

Evelyne Deprêtre (University of Quebec/KU Leuven)

Même si le cas de *Persepolis* a déjà fait couler beaucoup d'encre, notamment à propos de la diversité et de la densité des thèmes qui y sont abordés, l'aspect de son processus adaptatif du roman graphique au dessin animé n'a pas été beaucoup exploré (si ce n'est, à ma connaissance, Smith 2009 ; Hagmann, 2009-2010). Or, les deux démarches créatives soulèvent la question des rapports qu'entretiennent texte et image, que l'image soit fixe, en séquence ou en mouvement et que le texte soit graphique ou oral. Il faut se demander ce que deviennent ces liens texte-image si l'on considère les opérations sémiotiques qui sont mises en œuvre lors d'un processus adaptatif (conservation, addition, suppression, etc.). La mise en page (voir la définition de Groensteen) du roman graphique *Persepolis* est très simple : par exemple, l'architecture des pages obéit à un principe de répétition, la disposition des phylactères et des récitatifs est similaire d'une vignette à l'autre, le décor des vignettes est souvent élémentaire. Que devient cette architecture – non seulement le syntagme de la mise en page mais aussi sa successivité –

dans le dessin animé ? Quels choix adaptatifs les réalisateurs ont-ils opérés pour transférer cette mise en page en animation ?

Dans cette communication, j'analyserai plus particulièrement des séquences spécifiques à travers les quatre volumes de *Persepolis*, l'œuvre initiale, et j'observerai comment la mise en page est adaptée et la manière dont elle trouve ses propres propriétés à l'intérieur de différentes sémiotiques (musique, lumière, écran, position de la caméra, mouvement, etc.) dans l'œuvre animée. Je mettrai en évidence les opérations sémiotiques fondamentales du processus adaptatif – quelles unités sont conservées, supprimées, ajoutées, modifiées (selon la typologie de l'adaptation d'Hebert, 2012), et les effets de ces opérations sur le syntagme et la successivité du film. Même si cette analyse sera centrée sur les langages textuel et visuel que se partagent les deux médias et aussi, sur les liens qu'ils entretiennent entre eux, une attention particulière sera mise sur la création du mouvement en animation, le 7^e Art bis, l'art qui crée le mouvement – contrairement au cinéma en prise de vue réelles qui est l'art de la captation du mouvement (Jean, 19995, p. 21). D'autres aspects propres à chaque médium (par exemple, pour l'animation, les aspects du son et des mouvements de la caméra) seront convoqués pour soutenir cette recherche. Conséquemment, je montrerai comment ces effets donnent finalement à relire l'œuvre de départ (œuvre adaptée) mais aussi, par les résultats que produit l'analyse, à relire l'œuvre but (œuvre adaptante).

17h00 Idea-Images in Olivier Schrauwen's Greys

Charlotte Pylyser (KU Leuven)

As Thierry Smolderen explains so convincingly in his monograph *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay* (2009), the impetus for Swiss artist Rodolphe Töpffer (1799-1846), widely considered the father of the comic book, to shape his stories into sequential word/image narratives was not so much a conscious decision to bring a new medium into the world, but rather a reflection of his definite intention to ironise the philosophy of progress which dominated society during his lifetime. Töpffer's language of progressive action incorporates the tenets of the modern ideology of industry, progress and materialism in its formal sequential structure and in the narrative and visual thematisation of modern topics such as the automatisation and systemisation of processes in order to subvert these very elements. In keeping with this subversive ideological focus, Töpffer's rudimentary style does not simply serve to conjure up the typical in his stories (as is the case for many early American newspaper strips for example ; see also Jared Gardner's *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling* (2012)), but each time refers to a reflexive abstraction of what is represented in the book (on both a micro and a macro level). According to Smolderen, this makes Töpffer's ironic images into uniquely thoughtful *images-idées* that continue in the refined humoristic tradition of authors such Laurence Sterne.

If Töpffer's project was ideological and reflexive in nature, the comic which I intend to investigate in the proposed paper is ideological and primarily self-reflexive in character. *Greys* (2011, self-published; republished by underground publisher Desert Island in 2012), a faux-autobiographical tale about an absurd alien abduction, parodies the ideology of transcendence which has come to be attached to the comics medium via way of the discourses associated with the graphic novel, which in turn positions itself as a unique form relative to other comics. This unicity has come about through the efforts of a certain subset of (institutionalised) discursive agents which inscribe the graphic novel form into a grand narrative of media progress in which the cultural autonomy to which the form lays claim results in the production of the image of the graphic novel as an “evolved” version of comics. Such an interpretation of the history of comics relies, as Gaudreault and Marion show in their article “A Medium is Always Born Twice...” (2005), on a false conception of the life of a medium. And I argue that it is also based on an inaccurate understanding of the role of the graphic novel in that very life. Inspired by Gaudreault and Marion's theory, I consider the graphic novel not primarily as a continuation of and/or a rupture with a preceding incarnation of a form in the same medium, but as an element that fulfills the functions of self-reflexive differentiation and institutionalised differentiation which Gaudreault and Marion consider essential to the holistic emergence of a medium, and thus as belonging to a stretched-out, but discrete (and open-ended) event that can be visualised as a point (preferably in a two-dimensional or three-dimensional space).

Olivier Schrauwen, a Belgian artist living in Berlin in a self-inflicted state of outsiderhood, opens his commentary on the situation described above in *Greys* with a reference to the self-reflexive turn in

comics. As we open the booklet, we are greeted by the blubbery, cheery face of a persona of the artist, O. Schrauwen, who exposes himself as the narrator of the testimony that follows:

“Hi my name is O. Schrauwen, I'm 33 year old man living in Neukölln, Germany. On the following pages I will present you with a report of my encounter with extraterrestrial beings known as 'Grey Aliens' or 'Greys'. As a professional graphic-novelist I chose to tell this story in comic-form, I believe that precisely in the gray area [a reference to the author's extensive use of screentone in the book], existing between what can be said with words and what's best shown in images lies the language that can truly convey the profound mystery of the events I've experienced.”

In an admittedly rather free interpretation of the conference topic I propose to put into relation the (idea)images and ironies of Töpffer and Schrauwen's caricature without necessarily attempting to consider them from the point of view of the continuation/rupture paradigm. This approach also begs the question of what an artist such as Schrauwen may have in common with the Sternian state of mind. Schrauwen's use of automatic drawing to convey his feelings upon meeting with a human-alien halfbreed (“repulsion”, “kinship”) that bears a vague similarity to his own countenance certainly echoes Sterne's evocative squiggles.

17h45-18h00 Pause

Key lecture 18h00-19h00

Black Magic: Another look at the 'space between the frames' of cinema

Donald Crafton (University of Notre Dame, Indiana, Department of Film, Television, and Theatre)

According to a claim advanced in Wikipedia, « It is possible to view the black space between frames and the passing of the [motion picture projector] shutter by the following technique: Close your eyelids, then periodically rapidly blink open and closed. If done fast enough you will be able to randomly 'trap' the image between frames, or during shutter motion » (Anonymous, 2012). This fascinating invitation to participate in some modern-day "physique amusante" seems to go to the heart of the "magic of special effects." The experiment reveals the strange nothingness between the projected frames of cinema by showing us--nothing. Truth be told, we would see the same thing with a lot less effort if we simply observed the movie screen in the dark, because all that the experiment reveals is the dark screen with its illumination temporarily turned off. But this blackness is not simply the screen in the dark, it's made special by a magical paradox, that is, by a property it doesn't have, which is non-existence. The black screen can't exist if light is hitting it, yet its significance, somehow has meaning only in the context of the images flashing by which could not exist as cinema without it. I'll review the allure that this quasi-mythological trope about the black magic between the frames has held for filmmakers over the years, a lineage stretching from Méliès to Eisenstein to Godard (who thought that truth lay in this interval) to Agnès Varda (who has claimed to have found the space of woman in the interstice). Most compelling, perhaps, was Norman McLaren's famous adage, "Animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame." The animator, the trick-film pioneer--and by extension, the special-effects maker--are in the business of drawing or photographing (or representing by pixels), not things that move, but rather, movement, which like the blackness between, is itself given significance only by what it is not, stasis.

Although my presentation will refer to the exploitation of this "hole" in the cinematic apparatus as the technological basis of special effects, mostly I'll speculate on the semantic appeal of this formulation. A tentative hunch is that filmmakers (and film exegetes) find in the blackness of the frame a Romantic expression of the sublime and the ineffable, an approach that also is related to beliefs in magic, and in the cinema's magical mission to reveal what cannot be seen.