



La légitimation de la culture populaire: nombres, mutations et autorités symboliques

Hélène Laurin,
McGill University
Dominic Arsenault,
Université de Montréal

À l'ère où tout un chacun peut enregistrer son album sur un ordinateur personnel et le distribuer en ligne; à l'ère où toute personne peut prétendre avoir un second métier comme critique culturel (pour paraphraser François Truffaut); à l'ère où les médias numériques, enfin, permettent la large diffusion et la prolifération du moindre document médiatique, augmentant ainsi le rapport signal sur bruit, le succès populaire, qu'il soit mesuré par l'argent engrangé, le nombre de visites par jour, de *followers* ou de commentaires reçus, passe de plus en plus par une comptabilisation (une *numérisation* au sens fort) où les notions de qualité et de mérite pèsent de moins en moins lourd dans la balance. Il semble que la mise en réseau ait amené avec elle une redéfinition de la nature du mérite (voire même du talent) : des opinions les mieux argumentées perdues dans les méandres de la Toile au plus insipide commentaire visible sur un site très fréquenté, tout porte à croire que la phrase désormais clichée « It's not what you know but who you know » décrit de mieux en mieux la diminution de l'importance accordée au capital culturel, pour reprendre le terme de Pierre Bourdieu.

Le sociologue français a d'ailleurs théorisé la légitimation culturelle : il s'agit pour lui d'un phénomène d'autonomisation au sens où la légitimité s'acquiert par la nature « fermée » (autonome) des échanges dans un champ culturel donné (par exemple, les ouvrages universitaires) (Bourdieu 1992). Si *Kinephanos*, en tant que revue universitaire au sens classique du terme, s'inscrit dans cette logique, le but paradoxal du présent numéro est de mettre en lumière les changements de dynamiques de légitimation culturelle, exigeant de préciser les propos de Bourdieu (qui datent d'avant la révolution numérique). La fameuse opposition entre *high-* et *lowbrow cultures* mérite d'être réexaminée, notamment à la faveur des réalités du Web 2.0 : la culture consacrée est-elle

celle mise de l'avant par les « anciens » médias (pour faire le pont avec la remédiation proposée de Bolter et Grusin), celle privilégiée par un nombre quantifiable important de réactions ou de réappropriations sur la Toile, ou celle qui, indépendamment de toute circulation, réussit à s'épanouir?

À travers ce numéro, nous proposons d'examiner cinq types de processus de légitimation. Il y a la légitimation, et par le fait même la canonisation, d'œuvres par des relations d'intertextualité complexes; car faire circuler une œuvre revient dans une large mesure à l'inscrire dans la mémoire collective. On peut également vouloir légitimer une pratique ou une forme artistique émergente, à grands renforts de rhétorique auprès d'instances de légitimation : cela fut le cas notamment du cinéma comme « théâtre filmé », et un siècle plus tard du jeu vidéo comme « cinéma interactif ». Un troisième processus de légitimation découle peut-être davantage de la révolution numérique : le déclin de la culture « légitime », résolument en perte de vitesse devant la prolifération de sous-cultures à la fois plus segmentées mais hyper-accessibles. Il y a place à un quatrième processus de légitimation ancré dans la popularisation de figures textuelles ou de mécanismes formels jusqu'alors réservés à des productions marginales. Le rapport de forces entre l'Institution et les multiples instances populaires s'en trouve renversé, et la hiérarchie culturelle, dissoute. Le cinquième processus de légitimation en est un qui s'effectue malgré lui : réunir des artefacts culturels en un même lieu, même si ceux-ci ne présentent aucune cohérence stylistique, tend vers une compréhension « officielle » et englobante de ces artefacts.

Prenant comme objet d'étude les installations artistiques contemporaines, Horea Avram propose d'envisager la question de l'adaptation à travers deux paradigmes créatifs tirés de la musique populaire et se situant entre la production et la reproduction: le *cover* et le *remix*. Sa contribution met en lumière tout le jeu de tensions entre réutilisations et recyclages, et s'inscrit ainsi en parallèle avec certaines études des genres cinématographiques (Altman 1995). Avram nous montre que la légitimation ne provient pas seulement de l'œuvre originale, mais aussi de l'œuvre adaptée, dans une logique de double consécration : le *cover*, comme le *remix*, confirme le statut de la création à la source comme objet méritant un réexamen, une pérennisation, et ainsi une validation sociale et culturelle. Le nouvel objet, quant à lui, peut d'une part revendiquer une appartenance à un patrimoine artistique, et d'autre part contester un héritage ou réactualiser des paradigmes esthétiques en dormance.

Gabriel Gaudette s'intéresse au terme de « roman graphique » au sein de l'univers plus large de la bande dessinée, et par extension aux enjeux soulevés par l'apparition d'une nouvelle forme d'objet culturel. Alors que des artistes tentent initialement de lancer un nouveau format de bande dessinée, la réticence initiale des éditeurs les contraint à inventer le terme « roman graphique ». C'est là un cas emblématique de la dynamique de la remédiation (Bolter et Grusin, 2000) : l'émergence d'une nouvelle pratique s'accompagne d'une quête pour la légitimation culturelle qui repose sur une inscription dans la continuité de pratiques au statut culturel déjà établi (dans ce cas, le roman). Gaudette apporte une dimension supplémentaire à cette logique en argumentant que si le recours à un terme spécialisé permet à un corpus restreint d'accéder à une forme de légitimé, cela se produit au prix d'un *statu quo* néfaste pour le reste de la production de bandes dessinées ne cadrant pas sous cette nouvelle étiquette. Faut-il diviser pour légitimer?

Passant du pôle de la production à celui de la réception, l'article de Barbara Laborde fait état d'une rupture sur le fond de la légitimité culturelle dans la relation entre les élèves de lycée et l'institution d'enseignement en France. Le modèle d'une transmission hiérarchique d'une culture canonisée ne trouve plus d'échos auprès d'une génération habituée à un foisonnement de sous-cultures que le passage graduel de la société aux technologies numériques a généralisé. La segmentation culturelle qui résulte de cette multiplicité fait en sorte que les lycéens français ne perçoivent plus de hiérarchie entre la culture de l'École et les cultures qui les entourent. Ce nouveau rapport n'en est même pas un de contestation – qui ne pourrait procéder que d'un désir de renversement rendu possible par la reconnaissance d'une hiérarchie – mais simplement de désintéressement. Les contraintes sociétales, notamment de rentabilisation des études, jouent un rôle dans cet état des choses puisque les raisons de choisir l'option « Cinéma et audiovisuel » sont multiples, et au final assez peu tributaires d'un désir d'accéder à la « sacro-sainte » culture légitime et ancestrale.

Si l'omniprésence de la culture populaire entraîne une dévaluation de la « haute » culture, le phénomène n'est pas unidirectionnel. Ainsi, l'article de Louis-Paul Willis montre comment la métalepse, un trope narratif élitiste ou à tout le moins complexe et qui fut longtemps un gage de qualité littéraire, a été repris par le cinéma populaire. N'étant plus l'apanage d'un cinéma expérimental et avant-gardiste, la multiplication des instances métaleptiques laisse entrevoir une nouvelle forme de spectature filmique. Son parcours

conceptuel montre la relative pauvreté de la réflexion sur la métalepse dans les études cinématographiques, et met de l'avant une typologie de cette figure. Ainsi, la légitimation culturelle ne touche pas que des objets, mais également des procédés déjà explorés dans une tradition validée sous d'autres critères; qui plus est, dans ce cas précis, la légitimation découle du passage d'une culture réservée à l'élite à une culture populaire, passage consacré par un succès auprès du public doublé d'une reconnaissance institutionnelle.

En guise d'épilogue, la contribution spéciale de Will Straw présente la légitimation effectuée par la compilation *Meridian 1970*. Celle-ci compte vingt chansons que seule l'année de parution (1970) rassemble. Le manque d'unité esthétique et stylistique est justement ce qui rend cette compilation significative. C'est plutôt par la célébration du désordre que la légitimation de cette époque musicale se performe.

La pertinence des enjeux de la légitimation culturelle aujourd'hui fait que la question ne peut être écartée. Ce numéro de *Kinephanos* a été pour nous une occasion privilégiée de réfléchir à cette question complexe et d'une contemporanéité tombant à point. Plus largement, c'est l'effondrement des autorités symboliques, qui traditionnellement se portaient garantes d'un certain calibre au niveau des contenus et des compétences soutenues, qui est soulevé par cette problématique.

Bonne lecture!

BIBLIOGRAPHIE

- Altman, Rick. (1995) « Emballage réutilisable: Les produits génériques et le processus de recyclage. », *Iris* No. 20 (Automne), p. 13-30.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin (2000). *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge (MA): MIT Press.
- Bourdieu, Pierre (1992), *Les règles de l'art: genèse et structure du champ littéraire*, Paris : Éditions du Seuil.

Abstract

Increasingly, cultural value seems to be given according to the amount of money, clicks or followers that an artefact, movement or phenomenon can raise. This makes the question of cultural legitimation more relevant than ever. In the digital age, anyone can take a second job as a cultural critic (to paraphrase François Truffaut), a reality that forces us to reexamine how processes of valorization and social forces at work are redefining what is

deemed worthy, important and valuable. This issue of *Kinephanos* presents five such reexaminations. Horea Avram presents the legitimation through adaptation, intertextuality and circulation of works. Gabriel Gaudette's interest in rhetoric legitimation is expressed through the example of the "graphic novel" as a Trojan horse. Barbara Laborde discusses the decline of the "legitimate" movie culture in France in front of the proliferation and segmentation of sub-cultures, all fueled by the Internet and digital technologies. Louis-Paul Willis analyzes the metalepsis in film, a formal figure that had been reserved to marginal productions and that is now used in consecrated cinematography (like Lynch's *Mulholland Drive*). Finally, special contributor Will Straw examines the legitimation performed through the lack of stylistic and aesthetic unity, as constituted in the music compilation *Meridian 1970*. This publication of *Kinephanos* addresses complex and contemporary issues; ultimately, we ponder upon the collapse of symbolic authorities, traditionally responsible for the upholding of a certain level of quality and content.



Cover & Remix: Paradigms of Adaptation in Installation Art

Horea Avram,
McGill University

Abstract

My essay discusses the problem of adaptation in installation art practice, considering two theoretical paradigms borrowed from the musical domain: cover and remix. Cover and remix's de-hierarchizing potential and their capacity to (re)mediate the motifs and (re)inscribe them into a network of cultural exchanges make the two generic concepts particularly relevant to comment on adaptive installation artworks that proposes "forms of repetition without replication" (Hutcheon). I explain the process of adaptation as a form of mutual legitimation: of the source as an authoritative model to be followed, and of the adapted work as a viable product that equally reveres and challenges the original. Thus, instead of social or institutional legitimation, my focus is on the aesthetic mechanisms of transfers (i.e. of adaptation and therefore of legitimation) between different cultural products and their internal functioning and structure—how sources and the derived works act in relation to each other artistically and aesthetically. I claim that cover and remix, as specific expressions of the broader concept of adaptation, propose a creative strategy placed *between production and reproduction*. In this sense, cover and remix question any assumption of subsidiarity of the adaptation work vis-à-vis the "original" source, and consequently, reject the model of mechanical copy and that of simulacrum as they have been theorized by Walter Benjamin and Jean Baudrillard, respectively. My analysis discusses these particular aspects of adaptation—across different cultural levels ("high" and "low") and across different mediums—while also commenting on installation's medium-specificity, more precisely, on what I call its "internal spatiality".

Pour le résumé en français, voir la fin de l'article

The complex relationships between the model and its reproduction or replica are some of the most debated issues in art history's long history—a debate that is most often conjugated in terms such as mimesis, representation, copy, simulacra, and their derivatives. My essay is somehow related to these intricate and vast concepts, although I will not discuss them as such. My aim is to see these problems from a more particular angle—the concept of adaptation.

More precisely, I will discuss adaptation in installation art considering two theoretical paradigms: cover and remix.

Both terms are borrowed from the musical domain, but they are, I would assert, not only emblematic for our contemporary culture in general, but also very well suited—given their theoretical potential with regard to hybridity, cultural legitimation, and transmediality—for commenting on particular art projects that adapt, borrow, and reuse previous sources. Cover and remix—like most artistic expressions of adaptation—are generally considered to be a sort of subsidiary, if not inferior, work compared to the “original” source from which they derive. To challenge this negative evaluation is one of the main goals of this essay. My assumption is that cover and remix, as specific expressions of the broader concept of adaptation (and of the more particular philosophy of the “re”—recycling, reenacting, recuperating etc.) entail a creative strategy that is placed *between production and reproduction*. In this sense, cover and remix equally reject the model of a simple “mechanical reproduction” (type Walter Benjamin) and the theoretical account of the simulacrum as it was formulated by Jean Baudrillard. Cover and remix’s de-hierarchizing strategies are, in some ways, related to the theory and practice of translation and intertextuality, but the dialogic relationship they establish between different “texts” (read sources), is nevertheless quite particular, as our examples will prove. Moreover, if the installations discussed here make use of preexisting forms that extend across different mediums, they remain, I claim, different as artistic approaches from other comparable “citational” practices, such as appropriationism and collage. My analysis discusses these particular aspects of adaptation, while also commenting on installation’s medium-specificity, more precisely, on what I call its “internal spatiality”—a feature with profound implications for assessing installation art’s character in general, but also with particular relevance in theorizing adaptation in installationist circumstances.

Adaptation: terms of use

Installation art is defined by most authors¹ as an arrangement of elements in space that creatively activates location (site-specifically), objectual

¹ See among other examples: Nicolas De Oliveira, Nicola Oxley, Michael Petry, *Installation Art in the New Millennium. The Empire of the Senses*, London: Thames & Hudson, 2003; Miwon Kwon, *One Place after Another: Site-Specific Art and Locational Identity*, Cambridge, Mass: The MIT Press, 2002, Erika Suderburg (ed.), *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000; Julie H Reiss, *From Margin to Centre:*

meaning, and viewer's spectatorship. Aside from these aspects, another defining element (which, however, remains largely unaddressed in the theoretical writings of the field) should be considered when assessing installation art's complex nature, especially in what concerns its aesthetic dimensions—internal spatiality. The latter represents the space that structures the body of the installation; it is the physical and phenomenological presence of the space that configures the composition, and which assures installation's functionality, both viewer- and site-specifically. Internal space is the working material for installation artists in the same way as the objects and the context—it is installation's infrastructure. Internal space permits the viewer's perambulation among and around the objects, and therefore introduces a perceptual dimension in time. In this sense, it can be said that internal space is a spatialized temporality, and it is important to remember that time is the essential dimension of music (Whitney 1991, 599). In both music and installation's aesthetic economy, the interval plays a crucial role: in music, the sound (played by an instrument, emitted by a voice, or present in the form of a sample of a previous recording) and the rest (i.e., an interval of silence) have the same value and equal importance in constructing the piece. Similarly, internal space is the necessary interval that assures installation's internal coherence; it is what makes installation a plausible and meaningful construction.

Internal space is therefore not simply a gap or an empty space, but rather the meaningful intermission between the objects and the viewers of a specific coherent ensemble. Its "internality" is thus defined in relationship with the entire composition of the installation, and it has a different "aesthetic quality", or rather aesthetic role, than what can be called "external" space, i.e., what lies beyond the "limits" of an installation. Of course both terms—internal or external—are relative and there is no way we can speak about installation as a clearly framed entity. Installation's site-specificity would contradict precisely such a claim. However, installation—as a spatial arrangement of objects, as a "scenography" built with real materials—can be seen as a reality under specific (i.e. aesthetic, cultural, social, political) conditions. In this sense, installation is a "theatrical space" in which, as Mieke Bal explains, "the object of cultural

The Spaces of Installation Art, Cambridge, Mass: The MIT Press, 2000. Notably, Claire Bishop remarks that "in a work of installation art, the space, and the ensemble of elements within it, are regarded in their entirety as a singular entity" (Claire Bishop, *Installation Art. A Critical History*, New York: Routledge, 2005, p. 6).

analysis performs a meeting between (aesthetic) art(ifice) and (social) reality” (2002, 97). Or, to put it differently, installation is a *mise-en-scène*, described by the same author as “a differently delimited section of fictional time and space” (*Ibid.*). Internal space is therefore an inner component of this *mise-en-scène*, integrated into and which integrates the surrounding environment

To better understand the role of internal space in the adaptation process across genres and artistic expressions, we should briefly describe the two generic concepts. Primarily applicable to pop/rock music, *cover* is described in general as a rendition of a previously recorded song played by musicians in order to bring a tribute to the original artist(s), or to draw in audiences eager to hear a recognizable song; by covering a familiar tune, a band can increase its chance of success, and at the same time, can win credibility by confronting the new version with the original song. As media theorist George Plasketes puts it:

The essence of the cover song may be located in the sense of heritage that the form harbors, preserves, references and reveals. Like any adaptation, the cover song points to the past and profiles its predecessor. As one of music’s major forms of intertextuality, covers are not only immersed in history, they recognize, recite and reshape the past. (2005, 157)

A *remix* is basically a combination of different sound sources (such as entire songs, musical fragments, noises, vocal interventions etc.), assembled into a new entity using the techniques of audio editing (analog or digital). A remix can have different degrees of complexity, from a simple reconfiguration of a track’s existing elements (especially in the early stages of remixing practice), to a multilayered musical tissue that introduces a large variety of quotations, very often reworked and altered. The remix is therefore (or rather it was, at its early stage of development) a radical and creative way to question values such as uniqueness, authorship, originality and copyright; it is a sonic collage opened to continuous reconfigurations, and therefore able to defy any fixed categories. When mixing live, a DJ erases the border between composition and interpretation, between composer and performer. “In the mix, creator and re-mixer are woven together”, as one of the most important artists/theoreticians of the remix, Paul D. Miller, aka DJ Spooky that Subliminal Kid points out (2004, 351). It is useful to mention that although the terms “cover” and “remix” made their name in the pop-rock field, the practices of covering whole compositions and melodic segments, or remixing tunes, are

also quite frequent occurrences in the realms of “symphonic music” or jazz, even if, certainly, the means and the destination are most often different. What is important though is to see them in a larger context—as different expressions of the same strategy of adaptation.

Adaptation is an old and constantly present creative format that is motivated by a desire to preserve, replicate, and develop a previous artistic act. Adaptation always defies categories and confronts the limits: it is typically cross medial and fundamentally de-hierarchical; it is, as Linda Hutcheon writes, “a form of repetition without replication” (2006, xvi). Adaptation is therefore a complex entity, a palimpsest that should be seen neither as an inferior work, nor as an absolutely autonomous endeavor, but as a complex product and process of transferring, recoding, repeating, and reviewing elements from one or many sources to a different destination. Simply put, adaptation is a “deliberate, announced and extended revisitation of prior works” (Hutcheon 2006, xiv). In this sense, the process of adaptation is a form of mutual legitimation: of the source as an authoritative model to be followed, and of the adapted work as a viable product that equally reveres and challenges the original. This is precisely what the works discussed here propose: a mutual legitimation across different cultural levels (“high” and “low”) and across different mediums. It is important to mention that the institutional or social legitimation—that is, how adaptation is legitimized by the institutional authority or social consensus—is not the point here. My focus is rather on the aesthetic mechanisms of transfers (i.e. of adaptation and therefore of legitimation) between different cultural products, and their internal functioning and structure—how sources and the derived works act in relation to each other artistically and aesthetically. In other words, how the motifs are (re)mediated by the new works, once (re)inscribed into a network of cultural exchanges.

In what concerns the terminology, it should be mentioned that if, for my investigation, I adopted two terms from the musical domain, it is neither to simply apply a set of concepts from one domain to another, nor to reflect a need to legitimize installation as a visual art form, via another cultural field. This is rather motivated by “logistic” needs: the concepts available in the visual arts vocabulary, which are potentially suitable to commentate on the installations exemplified here (terms such as copy, simulacrum, appropriation, collage), are in fact not entirely adequate to assess the particular aspects of the adaptation process proposed by these installations.

The “samples”

The first three examples of artworks are reinterpretations of established cultural or popular benchmarks, hence, their connection with the “cover” model:



Illustration 1: Adam Jonas Horowitz, *Stonefridge: A Fridgehenge*, 1996-2000.

- *Stonefridge: A Fridgehenge* (illustration 1), by Adam Jonas Horowitz, (started in 1996). This work is an all-refrigerator recreation of Stonehenge, in Santa Fe, New Mexico. The artist describes it as a “monument to consumerism and the hubris of man,” constructed from approximately 200 discarded refrigerators. The image of the model is still recognizable, even if the objects that construct the ensemble are not robust stones, but fragile appliances; it is therefore the internal space (i.e., proportions, arrangement, display) which makes *Stonefridge* a recognizable cover of the well-known megalithic monument.

- Maurizio Cattelan, *Hollywood* (2001) (illustration 2). This is a replica of the Hollywood sign, installed on the hills of Palermo, Italy, for the 49th edition of the Venice Biennale (nine giant letters, 170 meters long, 23 meters high). If objects (the letters) and internal space (the arrangements of objects) follow the

same syntax as the original Hollywood sign, the context is radically changed. The famous word reigns with the same proud arrogance as on its original Californian hill, but now as a cover version in a remote and not-so-cinematic environment.

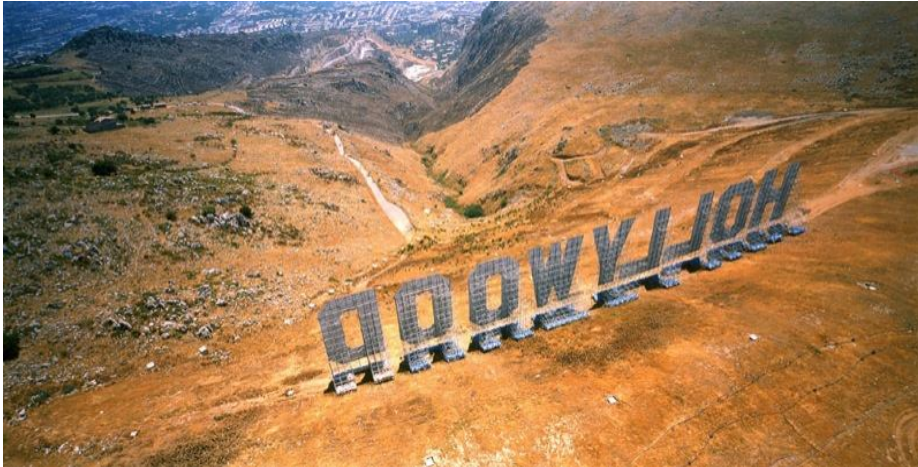


Illustration 2: Maurizio Cattelan, *Hollywood*, 2001.

- Ilya Kabakov, *School No. 6* (1993) (illustration 3). The work is hosted by the Chinati Foundation, in Marfa, Texas. The installation occupies an entire building, subdivided into rooms, plus the courtyard. The work remakes a typical Soviet village school, now abandoned and in a state of disorder. The rooms are filled with desks, bookcases, glass cabinets, notebooks, faded posters, flags, and emblems; the walls are painted with a peeling coat of “institutional green”; in the courtyard, the grass is overgrown. The material ingredients and their spatial placement (or, in other words, the internal space) recreate an environment that tells a story from another space and time. A Soviet-style school—emblematic for certain parts of Europe in a certain period of time—is now reconstructed as a cover version in an American location, as a counter-homage to a traumatic era.

Cover & Remix:
Paradigms of Adaptation in Installation Art



Illustration 3: Kabakov, Ilya. *School No. 6*. 1993.

The next group of works proposes artistic solutions based on fragmentary citations (not unlike the DJ working paradigm), therefore the association with the “remix” model:



Illustration 4: Darren Almond, *Bus Stop*, 1999.

- *Bus Stop* (1999) by Darren Almond (illustration 4). The work consists of two bus shelters installed opposite to each other in a gallery; the indoor space seems too small to accommodate the unusual (obviously outdoor-specific) objects. Their practical role is now undermined by a poetic logic that refers to time, duration, and the experience of space. The work is a kind of illustration of a “primitive” remix, in the sense that it proposes a simple reconfiguration of the available elements into a different composition and another timeframe.



Illustration 5: Sylvie Fleury, *Mondrian Boots*, 1995.

- Sylvie Fleury, *Mondrian Boots*, (1992, 1995) (illustration 5). Thirty pairs of boots decorated with Piet Mondrian’s painting prints are arranged in a floor composition. The work remixes items of the Modernist repertoire (the

unmistakable Mondrian geometrical patterns) with pedestrian objects now reconverted for artistic purposes. The visual “samples”, i.e. the recognizable icons, are not autonomous images anymore, but rather ordinary ingredients incorporated in the “dub mix” of the installationist environment.



Illustration 6: Michelangelo Pistoletto, *Venus of the Rags*, 1967.

- Michelangelo Pistoletto's, *Venus of the Rags*, (1967, 1974) (illustration 6), is an emblematic work of the Arte Povera period, but still exhibited today in different versions. It consists of a clay mould (or a marble copy, in the later version) of a classical Venus² plus rags thrown in a heap. Like the previous example, this work features and revolves around a recognizable artistic motif. In the mix, Venus is, at the same time, subverted and reclaimed; it becomes a “sample”³ assimilated into a different visual entity—a precarious yet compelling new composition.

² The Aphrodite of Cnidus (Knidos) by Praxiteles (c.350 BC).

³ A “sample” is the main working element for the remix artists; it is an analog sound converted into electronic (digital) format, and therefore opened to infinite alterations and multiplications. “Sampling enables such techniques as incorporating prerecorded material in a new composition

“Re”

Since the 1980s, American [and Western European] culture has been operating on “Re” mode control. This cultural condition (...) is an endless lifestyle loop of repeating, retrieving, reinventing, reincarnating, rewinding, recycling, reciting, redesigning, and reprocessing. Reverse gear rammed in maximum overdrive. Creators and audiences alike are revisionaries, infatuated with the familiar and wired with all access passes to the antecedent, reconsidering, re-examining, reinterpreting, revisiting, and rediscovering the world through replays and reissues, reruns and remakes. What goes around comes around. And ‘round again. (Plasketes 137-138).

These remarks are particularly significant for our discussion since all the works exemplified here are, in one way or another, artistic manifestations of the “Re” culture. However, two critical observations are called for: one being that the “Re” culture has operated since long before the 1980s. Revising, recycling, combining, and reconfiguring an ample variety of references is at the heart of equally early modern art (see the collage and ready-mades), the sixties’ *Nouveau Réalisme* or Pop-art, and of the more recent sampling culture. The other observation is that the process of reclaiming a source is not exclusively drawn in anterior-posterior logic—that is, a retro artistic practice that necessarily works with *previously* established models—but it can also work on a horizontal plane across various mediums, for example relating “high art” practice with the contemporary production of “greatest hits” in popular culture. In this sense, we can place this philosophy in a larger aesthetic and historical perspective, one nourished by something that could be identified as a “Pop sensibility”. Indeed, working critically with models (old or new) that are external to art means, in fact, to act alongside that “popular-art to fine-art continuum,” as the godfather of Pop-art, critic Lawrence Alloway, once formulated. Nevertheless, any association with Pop art or other artistic moments should not be taken restrictively. The adaptation process and its mechanisms of legitimation operate above strictly defined genres, movements, or mediums: at stake is the idea of evaluating the fluctuant, technically-defiant

and is widely used in rock and other kinds of popular music” (See Christine Ammer, *Dictionary of Music*, New York: Checkmark Books, 2004, 360.)

nature of the artistic strategies that pay a deconstructive reverence to some established motifs. This is why the examples given here are not all recent works, nor are they typologically similar: they were chosen precisely for their efficiency in illustrating an idea.

Within these working parameters we can identify, for example, the DJ mixing “behavior” (however different it might be from the installationist practice in terms of the tools and sources employed and aims). Freely combining one layer of a tune (e.g. the rhythm section or a backing harmony) with one or more parts of another song, the DJ is able to create new hybrid melodic sequences with different aural dimensions. Likewise, a cover musician is open to permanently revisiting not only the repertoire, but also the manner of the reinterpretation. In this sense, cover musicians and DJs share with the installationist artists—regardless of the differences of their discursive frameworks—the same openness in front of the sources they are using in their work. For these musicians, the tune, the song, or the break (that is, the segment of music) has always been there—it just needs to be exploited in a new manner. Similarly, for the artists discussed here, the motifs—either celebrated artworks, famous popular images, or obscure mnemonic objects—are part of an open and accessible “cultural reserve”; it seems that all the artist needs to do is to select the motifs and reinscribe them into a new subjective discourse.

Certainly, there is no such thing as a neutral source. Every motif enters into the mix carrying an entire cultural, historical, and political load. Referring to the idea of remix as a locus of cultural exchange, musician and essayist Brian Eno writes:

What’s interesting is this idea of people using as their materials things that are not neutral. More and more, artists are working with materials that are already culturally charged. That’s different from, say, squeezing cadmium red from the tube: what you’re doing is squeezing out Cézanne from the tube. You’re squeezing out something that already has loads of cultural resonance in it. (2002, 17)

Thus, a remix artist is not an innocent user of the sources. He/she is an informed but subjective mediator whose mentality comprises nostalgia, irony and connoisseurship, as Christoph Grunenberg comments (2002, 5) about the DJ practice. To appropriate different sources and to engage them creatively in

the remake is basically a “bibliographical” endeavor. One with profound consequences.

Between production and reproduction

The main consequence of the practice of freely borrowing and recirculating sources is the undermining of established values such as originality, uniqueness, authorship and copyright⁴. Stonehenge, Mondrian, the Hollywood sign, or Venus are no longer considered unchallengeable and unique cultural items (perhaps crowned with the author’s aura and defended by copyright), but simply materials to be “squeezed out from the tube,” which are recruited without restrictions to take part in the new artistic discourse. So, instead of narcissism and hermetic construct, the covers and remixes discussed here rely on proximity and borrowing, on free reference and intertextual commentary.

Of course, there is a certain sense of secondariness that the adaptive enterprises have with regard to the “originals”, however, this is a position that is not necessarily hierarchically inferior. As Hutcheon points out, “an adaptation is a derivation that is not derivative—a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing” (2006, 9). Thus, what is the ontological status of this “thing” vis-à-vis other creative processes? The answer is that, being generative and derivative products/processes at the same time, cover and remix function as creative and interpretative forms/acts situated *between production and reproduction*. They assume the equal possibility of originating and reconfiguring existing artistic forms, and they assure their authors the quality of being conceivers and conveyors at the same time, that is, equally creators of a distinctive (perhaps “original”) discourse and mediators (although not simply reproducers) of a set of established cultural motifs. Authorship is therefore conjugated in these circumstances in terms of both creation and repetition (but, to be sure, not replication).

In this process, both the sources and the adaptations are seen not as terminals, but as networked elements, as open narratives ready to be incorporated and reinterpreted in a new artistic discourse. In a constantly

⁴ This is actually the main reproach addressed to musical remixing. On this subject, see among others Chris Cutler, “Plunderphonia”; John Oswald, “Bettered by the Borrower: The Ethics of Musical Debt”; David Topp, “Replicant: On Dub”; Paul D. Miller, “Algorithms: Erasures and the Art of Memory”. All essays published in *Audio Culture. Readings in Modern Music*, edited by Christoph Cox and Daniel Warner, New York, London: Continuum, 2004.

renewable scenario. As Nicolas Bourriaud (2002, 20) very aptly remarks, “The artwork is no longer an end point but a simple moment in an infinite chain of contributions (...). Going beyond its traditional role as a receptacle of the artist’s vision, it now functions as an active agent, a musical score, an unfolding scenario, a framework that possesses autonomy and materiality to varying degrees...” Caught in this constantly changing chain of borrowings and mutations, this type of artwork can outrightly claim neither the status of an intangible, one-of-a-kind aesthetic act, nor the privilege of a market protégée—that is, of a clearly autonomous product; but at the same time, it can assume neither a secondary role as an artistic copy nor a position as a merchandisable duplicate—in the sense of a mere reproduction. Such artwork then appears to be a personal-collective effort situated somewhere between production and reproduction.

Although their working strategy involves a model and a derivate, cover and remix reject—precisely because of their insertive character (between production and reproduction)—the established dialectic original-copy: they legitimize their discourse beyond such a binary logic. As our examples prove, they are not merely copies mirroring the original, nor are they simulations that replace the original—they are independent (yet highly networked) entities that fill in the gap between composing and recasting, inventing and quoting, production and reproduction. If the works discussed here indeed legitimize the originals, they do so not as copies, but as adaptations (i.e. as covers and remixes). Linda Hutcheon is quite clear about this aspect: “(adaptation) is not a copy in any mode of reproduction, mechanical or otherwise” (2006, 173).

So, the first question that arises, given cover and remix’s in-betweenness (their positioning between production and reproduction), is whether the problems of authenticity and authority, that is, the predicament of the “aura” is still applicable in these circumstances. Walter Benjamin and his (too) much celebrated essay “The Work of Art in the Age of Mechanical reproduction” might illuminate the problem to some degree. According to Benjamin,

The authenticity of a thing is the essence of all that is transmissible from its beginning, ranging from its substantive duration to its testimony to the history which it has experienced. Since the historical testimony rests on the authenticity, the former, too, is jeopardized by reproduction when substantive duration ceases to

matter. And what is really jeopardized when the historical testimony is affected is the authority of the object. (1969, 221).

But, in the cover and remix types of adaptation discussed here, neither authenticity nor historical testimony are jeopardized or, perhaps, completely erased. Stonehenge, the Hollywood sign, the Soviet school, the bus stop, Mondrian, and Venus (i.e., the “originals”) are all present (in one way or another) in the new works, as valid evidences and historical testimonies. What the viewer experiences in the works exemplified here is not a remote image of the things to which installations make reference, but their corporeal-evocative presence, of course now reinterpreted, reformulated, and sometimes ironized. The works reinstall something of the originals’ appearance, they keep something of their “substantive duration” and something of their initial spatial organization. By actualizing the model, these installations conserve, capitalize and reuse the references in a new auctorial statement that refuses a second-hand position as a copy. They are not situations that “would be out of reach for the original itself”, as Benjamin (1969, 221) fearfully warns us about the consequences of mechanical reproduction. Unlike the latter (and contrary to Benjamin’s apprehensions), cover and remix, as adaptive/reproductive strategies, are able to equally reflect, legitimize, and undermine the model together with all its artistic, cultural, historical, social, or political identity. In other words, they are able to equally re-produce the model and to produce a different embodiment of that model, together with its “aura”. Indeed, both the spatial construct and the objectual menu of these installations indicate the presence of “authenticity”, “historical testimony”, and “authority”, more precisely what Benjamin names with a single word, the “aura” of the sources. Moreover, as “originals” themselves, these works are the privileged possessors of a brand new “aura”. However, the presence or the integrity of aura is less important; what is important is to understand the way in which cover and remix challenge existing categories, as well as the modes in which they affirm their double identity as a product and as a reproduction—as a hybrid entity, object and process at the same time.

Another question that should be addressed, given this double status of the cover and remix, is if their adaptive strategy reflects the theoretical model of the simulation. The latter is understood in the sense proposed by Jean Baudrillard (1983, 2), as “the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal”. Referring to simulacrum’s ability to deter the real by its

operational double, Baudrillard claims that simulacrum “is no longer a question of imitation, nor of reduplication, nor even of parody” (1983, 4). But this is exactly what our examples *are*: the installations analyzed here work with imitation (not as mimesis, but as cover), reduplication (the revisitation of established symbols, as adaptation), and parody (the ironic undermining of well known models and the intertextual play between various references). Moreover, according to Baudrillard, simulation is “a question of substituting signs of the real for the real itself” (1983, 4). If the main characteristic of the mechanical copy and of the simulacrum is the idea of substitution—an original replaced by a surrogate, or a sign displaced by another similar sign, respectively—this is not the case with cover and remix. As our examples prove, the original sign is neither replicated nor substituted by adaptation’s sign, but the signs coexist. They legitimize each other symbolically. If “simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance” (Baudrillard, 2), cover and remix involve and call for *territorialization*, they establish their own territory (or rather *originate* their own place—a term that is perhaps preferable for its linguistic root: origin, original, etc.): *Stonefridge* does not take the place of the Stonehenge by copying or simulating it; Catellan’s *Hollywood* has a parallel existence with the original—their signs are different: one is a slogan, the other is art, one is Hollywood, the other is *Hollywood* (with italics), etc. Moreover, it is not without significance to observe, following Deleuze and Guattari in “Of the Refrain”, that the act of territorialization is also a characteristic of the rhythm. Given that our leading notions are primarily musical terms, the equation territorialization–rhythm–cover and remix seems to function at all levels: “territorialization is an act of rhythm that has become expressive, or of milieu components that have become qualitative. The marking of a territory is dimensional, but it is not a meter, it is a rhythm” (Deleuze and Guattari, 315). And what is the internal space of an installation, if not a rhythm, an expressive articulation of the objects in the ensemble (“territory”) of the installation? And, what is an installation, if not the literal manifestation of territorialization, that is, a taking into possession and a fictionalization of a portion of reality?

Translating the world as cover

Yet the idea of territorialization should not be seen exclusively in spatial terms. It can also be—at a more abstract level—the process of designating a zone of conceptual transfers, of mediations and transcultural adaptations—in other words, an act of translation. As an expression of adaptation, translation is

not a *mot à mot* mirroring of the original but rather a transfer of meanings between the two poles—between languages, cultures and time periods. This is precisely what cover is: a transmutation, a translation, a transfer of substance and of spirit from one protocol to another—between Stonehenge and *Stonefridge*, between Hollywood and *Hollywood*, between a certain School No. 6 and *School No. 6*. As Linda Hutcheon rightly remarks:

Just as there is no such thing as literal translation, there can be no literal adaptation. (...) Transposition to another medium, or even moving within the same one, always means change or, in the language of new media, “reformatting”. And there will always be both gains and losses (2006, 16).

Indeed, as the first examples demonstrate, some of the initial meanings of the sources to which they refer are at the same time strengthened and undermined—as with all translations or covers, the distance between the source and the adaptation is always negotiable. Speaking about the creative and unrestricted negotiation with the original in translation, Walter Benjamin writes in his essay “The Task of the Translator” (1996, 261): “A translation touches the original lightly and only at the infinitely small point of the sense, thereupon pursuing its own course according to the laws of fidelity in the freedom of linguistic flux”. This is also what George Plasketes suggests (2005, 150) when he describes the musical cover.

The process of covering a song is essentially an adaptation, in which much of the value lies in the artists’ interpretation. (...) Measuring the interpreter’s skill, in part, lies in how well the artist uncovers and conveys the spirit of the original, enhances the nuances of its melody, rhythm, phrasing, or structure, maybe adding a new arrangement, sense of occasion or thread of irony.

So, to cover or translate an original is not to remain in a fixed framework of tedious faithfulness, but to speculate and paraphrase, to interpret the work with an equal sense of fidelity and freedom. See *Stonefridge*: while it preserves some of the formal appearance (the internal space, the general shape) of the original monument, it now turns, tongue-in-cheekly, the stones into fridges and the name into a nickname. Also, if the installation conserves a certain devotional sense, like its sober sculptural predecessor, this time the consecration is directed not to some unknown god, but to the more mundane idea of “consumerism & the hubris of man”. See *Hollywood*: the word, the

slogan, the *image* is there, exactly like the original, yet something is missing—the arrogance, the context: the Californian “Hollywood” is now subverted by its Italian jovial “double”. See *School No. 6*: the space, the objects and their arrangements indeed look like those of a genuine Soviet school; the work is precisely *that* type of environment, but its meaning is sarcastically interpreted, or rather inverted to suggest both nostalgia and a sense of exorcism.

It is this free interpretation and the concrete value given equally to the original and the adaptation that makes cover a different species from appropriationism. As it was described by its practitioners, Appropriationism is basically a critique of representation: the appropriationist artist considers that we are living in a world of abstract signs that cease to refer to a tangible reality. In this universe of simulacra, there can be no copies, since there are no originals; art disappears as practice, but it reappears as *sign*. Sherrie Levine, one of the most prominent appropriationists, won international fame by re-photographing, among others, Walker Evans’ Great Depression photographic documents from the 1930s and exhibiting them as such. Her statement was clear: “pure” simulation, the altered documentary value of a photograph, a copy of a copy, no “aura”, plus a feminist approach to patriarchal masters, etc.⁵. While for appropriationism the issue is to decontextualize an object and recontextualize it (with minimal or rather no modifications), for the practice of covering, or more precisely for the practice of translating an original source into a cover, the concerns are quite different. The art object (either the original or its cover) is not seen as an absolute commodity and its existence not as a replaceable sign. On the contrary, to cover means to subjectively (but not blindly) activate the original source without substituting it; to provoke it without proposing a surrogate. If appropriationism is based on replacement, cover is grounded on re-enactment. The cover is neither a mere copy of the work to which it refers, nor a “tricky” simulation, but a reinterpretation of the original, a reterritorialization with comparable means; it is a repetition without the stigmata of a lesser double. Again, it is worth it to note the important role

⁵ It is significant to remark here that Sherrie Levine’s work too was appropriated by another artist. In 2001, Michael Mandiberg scanned Levine’s photographs and published them on his websites AfterWalkerEvans.com and AfterSherrieLevine.com. The scanned images are downloadable from the websites, together with a “certificate of authenticity” which can be signed by anyone. “This is an explicit strategy to create a physical object with cultural value, but little or no economic value”, writes Mandiberg on his site. It is tempting to speculate and suggest that Mandiberg’s project is able to put Levine’s photographs in a bizarre position as originals!

internal space plays in this re-enactment: in *Stonefridge*, it is the internal space—which suggestively follows (although not precisely) the same pattern as in Stonehenge—which makes the work a recognizable cover; in *Hollywood* cover, the jingle (i.e. the spatial organization and its “letter”) is recognizable, but it is played in another key, with other instruments, in another context, and even if the “lyrics” are the same, the meaning is different; finally, in *School No. 6*, in a sort of inverse logic, if the objects are the same as in the original score, the “interior design” of the room—or its arrangement (in both a spatial and musical sense)—is the artist’s contribution.

Remixing: the ecstasy of citing

A constant theme in any experiential or aesthetic assessment of an adaptation is the question of what is actually adapted and how. In other words what exactly is produced and what is expectedly reproduced, and how the original source and the new input function together in the alternative narrative. The issues are more complicated when the transfers between the source and the adaptation are instead of homogenous covers, heterogeneous remixes based on a working model grounded in citational strategy. In essence, citational practice relies upon a recurring reference and the use of fragments from various existing cultural contexts that are usually kept separate. Adaptation, in this sense, is an accumulative effort in which different sources coexist and resonate. Post-structuralism made great efforts to explain that all works are actually a mosaic of citations, visible or invisible, obvious or discreet. As Hutcheon very aptly points out: “So, too, are adaptations, but with the added proviso that they are also acknowledged as adaptations of *specific texts*” (2006, 21). Indeed, adaptation should be seen as a circumstantial “intertextual” discourse and not as a latently citational one. Especially in the case of remix, adaptation is a complex set of regulated interactions in which the active sources are well researched and carefully identified. As always, the degree of familiarity with the model (or the sources quoted) goes hand in hand with our satisfaction in front of the new adapted work. Or, to put it differently, the accomplishment of any process of adaptation (and consequently of the process and the meaning of legitimation) goes hand in hand with the extent to which we recognize and accept the quoted source as “viable”. Like in a DJ audio remix (to be precise, one that uses the samples not only for their formal but also for their citational effect), in the three installations by Almond, Fleury, and Pistoletto the found source with which the artist works is not a nameless, neutral and indistinct

entity, but a specific, culturally imbibed element that “holds out an invitation to be used *because* of its cause and because of all the associations and cultural apparatus that surround it” as composer Chris Cutler writes about the practice of remix (2004, 146). Indeed, the samples of a mix—either sounds, objects or spaces—are carrying with them their original meanings and traces of the previous structure from which they derive (in a word, their “memory”), but once entered into the mix, they do not necessarily preserve their hierarchical position in terms of culture, space and time: Beethoven can stand near a car horn, Mondrian can be attached to a boot. Paul D. Miller, aka DJ Spooky that Subliminal Kid, articulates the same idea in the following terms: “The previous meanings, geographic regions, and temporal placement of the elements that comprise the mix, are corralled into a space where the differences in time, place, and culture are collapsed to create a recombinant text or autonomous zone of expression based on what I like to call ‘cartographic failure’” (2004, 354).

The phrase “cartographic failure” has a particular relevance in this context, precisely for its spatial reference. For what is an installation, if not an “autonomous zone” (a territorialization) where various references collide and merge (especially in our particular examples in which the hierarchical differences in terms of culture, time, space, and geography are defied)? The idea of cartographic failure is at the core of Almond’s work *Bus Stop*, this time in the most literal sense. While the ready-made objects (the two “samples” of bus shelters) that construct the work have a recognizable appearance, their normal spatial relation, or, in fact, their “rhythmical structure” is beyond the utilitarian logic: the work is an “upbeat” version of an imaginary bus move between two stops, now situated one in front of each other. Time is compressed and accelerated according to the subjective fragmentation of space between the two shelters. Both time and space are objectified and processed (like samples in a DJ mixer) in order to fit and serve the new mix. So, internal space is not simply a gap within the whole composition, but an element of order and signification. Like in the other works discussed here, material objects, as well as the space that articulates them, becomes “signs seeking sense”—as Paul D. Miller (2004, 353) remarks about the sound samples—signs that function as an “externalized memory”. They are not neutral elements, but catalysts of memory and significance, and in their new arrangement they can reformulate the data they carry by creating new sets of memories and significances—in the case of

Bus Stop, issues related to nostalgia of a particular location, to personal memory and the significance of community and ephemerality.

Take the other example of the remix model: Fleury's *Mondrian Boots*. The work combines within its composition radically different sources that all come with their own cultural imprint. But while the work adopts and preserves the specificity and memory of each sample, it resists maintaining the "rank" of the sources in terms of their "high" or "low" cultural provenance. *Mondrian Boots*, exactly as the title indicates, puts Mondrian's art and a type of footwear in the same hierarchical position. Art history's icon of the abstract art now shares the same fate with a casual object. *De Stijl* becomes simply "style". The work is therefore a parodic take on the populist use of established iconography, a mapping of feminine concerns and a critique of consumerism. But this remix is also a new spatial (dis)order aimed at disturbing any rigid geometry and parietal display normally imposed by a Mondrian image. Fleury's floor installation is a formless manipulation of objects and visual patterns that can suggest—musically speaking—something between "These boots are made for walking" and *improvisando* fragments on a Mondrian theme.

As for Michelangelo Pistoletto's *Venus on the Rags*, perhaps its most significant aspect is the desire to de-hierarchize the relations between its main constituent elements: the work combines and adapts in the same score classical moments with everyday objects, precious material with debris, references to master models with the idea of consumption, invention with citation. By detouring⁶ Venus as a symbolic monument and remixing her into a new heterogeneous and pedestrian composition, the artist adds new layers of meaning both to the individual elements and to the whole ensemble. Like a sound sample, the goddess in Pistoletto's work carries "the unique ability not just to *refer*, but to *be*; it offers not just a new means but a new meaning" (Cutler, 146); one that is practically open to always renewed possibilities of signification. The originality of this Venus is not the point: the statue is either a plaster moulding (in the 1967 version) or a marble replica (in the 1974 version) of the original Antique sculpture. Like a recorded sound sample, the adapted Venus is therefore not unique—it is subject to infinite reproductions, alterations, and re-edits. As for the composition, like in the other examples

⁶ This term is proposed here as an English adaptation of the French word *détournement*, used by Guy Debord and International Situationists to describe the process of juxtaposing printed or film images with a different written or verbal discourse in order to destabilize, reengage and divert the original message and context of the images.

above, internal space plays a crucial role: what should have been the “normal” empty space around the sculpture—which would have permitted a museum-like frontal contemplation—is now reduced to a minimal interstice. Moreover, instead of facing the public, the classical beauty is facing the rags. Therefore, Venus is for the contemporary artist not only a way to capitalize on the authority and the prestige of an ancient model but also a way demitize the same model, to treat it not as a unique and intangible monument, but just as a reiterable piece in a constantly renewable remix.

As the last three examples of remix show, there is something about their internal organization—more precisely their internal spatiality—that makes them different from another set of artistic practices that relies on the conjunction of different sources and references: collage. Itself an expression of hybridity and part of the same “Re” philosophy, collage shares some of the (installationist) remix’s characteristics: it is a multilayered tissue that can introduce a large variety of quotations; by combining different “found” sources together, it questions values such as uniqueness, authorship, originality and copyright. However, if collage is inescapably a closed system, installation is instead essentially an open one: installation’s aesthetic significance resides in its commitment to continuous reconfigurations and therefore to defying fixed categories. If collage relies on flatness and spaceless arrangements, installation art operates with depth, deambulatory spatiality, and theatricality. Unlike collage, installation is a shifting environment with moving borders; it is an active, viewer-inclusive setting; it is, in other words, an *open structure*.

A legitimate conclusion

This “openness” of the installation is surely an important asset in the adaptive process, especially when adaptation relies on the creative strategies of the cover and of the remix. Thus, as an open structure, installation art *as adaptation* is able, perhaps more than other artistic means, to “involve both memory and change, persistence and variation” (Hutcheon 2006, 173). As mechanisms that both critically challenge and confirm the (use of the) various cultural sources brought into play, our works, therefore, insist not so much on the idea of the viewer’s immediate involvement (and the effects of the direct spectatorship), but rather on the set of questions the adaptive practice (expressed as installationist covers and remixes) would rise at the conceptual, expressive and cultural levels. A set of questions that becomes an intertextual game of legitimations—between the collective memory and subjective

individual approaches, between popular culture and artistic discourse, between the model and the adaptation. In such circumstances, the work is not a self-contained depository of artifacts with a centralized meaning, but a mobile platform of dialogue and transfers inhabited by objects and ideas already informed by previously validated models. And always opened to extensions and re-adaptations. What counts in these artistic arrangements is not the originality (in the sense of primacy), but the meaning; not the uniqueness, but the message the adaptation leaves behind. Moreover, what counts is not the work's status as production *or* reproduction, but its subjective condition of being both at the same time.

BIBLIOGRAPHY

- Alloway, Lawrence. "The Arts and the Mass Media." *Architectural Design*, vol. 28. no. 2 (February 1958): 84-85.
- Bal, Mieke. *Traveling Concepts in the Humanities. A Rough Guide*. Toronto: University of Toronto Press, 2002.
- Baudrillard, Jean. *Simulations*. Trans. Paul Foss, Paul Patton, Philip Beitchman. New York: Semiotext[e], 1983.
- Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." Trans. Harry Zohn. *Illuminations*. Ed. Hannah Arendt. New York: Schocken Books, 1969.
- Benjamin, Walter. "The Task of the Translator." Trans. M. W. Jephcott and K. Shorter. *Walter Benjamin. Selected Writings. Volume 1: 1913-1926*. Ed. M. Bullock and M.W. Jennings. Cambridge and London: The Belknap Press of Harvard University Press, 1996.
- Bourriaud, Nicolas. *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, Trans. Jeanine Herman. New York: Lukas & Sternberg, 2002.
- Cox, Christoph and Daniel Warner, eds. *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York and London: Continuum, 2004.
- Cutler, Chris, "Plunderphonia." *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Eds. Christoph Cox and Daniel Warner. New York and London: Continuum, 2004.
- Deleuze, Gilles and Felix Guattari. "Of the Refrain." *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Trans. Brian Massumi. Minnesota: University of Minnesota Press, 2003.
- Eno, Brian. Introduction. *Remix: Contemporary Art & Pop* (exhibition catalogue, Tate Liverpool). Liverpool: Tate Publishing, 2002.
- Grunenberg, Christoph. Introduction. *Remix: Contemporary Art & Pop* (exhibition catalogue, Tate Liverpool). Liverpool: Tate Publishing, 2002.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- Miller, Paul D. "Algorithms: Erasures and the Art of Memory." *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Eds. Christoph Cox and Daniel Warner. New York and London: Continuum, 2004.

Cover & Remix:
Paradigms of Adaptation in Installation Art

-
- Plasketes, George. "Re-flections on the Cover Age: A Collage of Continuous Coverage in Popular Music." *Popular Music and Society*. Vol.28, Issue 2 (May 2005): 137-161.
- Whitney Sr., John. "Fifty Years of Composing Computer Music and Graphics: How Time's New Solid-State Tractability Has Changed Audio-Visual Perspectives." *Leonardo*, Vol. 24, No. 5 (1991): 597-599.

Illustrations

- Almond, Darren. *Bus Stop*. 1999. *Galerie Max Hetzler*, Berlin.
- Cattelan, Maurizio. *Hollywood*. 2001. Photograph by Armin Linke, *Galerie Perrotin*, Paris.
- Fleury, Sylvie. *Mondrian Boots*. 1995. *Le Consortium*, Dijon.
- Horowitz, Adam Jonas. *Stonefridge: A Fridgehenge*. 1996-2000. Photograph by Benjamin Cacchione. Santa Fe.
- Kabakov, Ilya. *School No. 6*. 1993. Photograph by Florian Holzherr. *The Chinati Foundation*, Marfa.
- Pistoletto, Michelangelo. *Venus of the Rags*. 1967. *Smithsonian's Hirshhorn Museum and Sculpture Garden*, Washington DC.

Biographical notice

Horea Avram is currently PhD candidate (ABD) in Art History and Communication Studies at McGill University, Montreal. His areas of research include visual cultures, theory of representation, installation art, (new) media artistic practices and all the relationships between them. His doctoral dissertation is focused on the aesthetics of space and the problem of (re)presentation in Augmented Reality art and technology. He contributes with essays and reviews to various exhibition catalogues, periodicals and online portals.

Key words

Installation art, adaptation, cover, remix, pop culture, space, production, reproduction

Résumé

Cet article adresse le problème de l'adaptation dans la pratique artistique de

29

Cover & Remix:
Paradigms of Adaptation in Installation Art

l'installation, en se basant sur deux paradigmes théoriques : le *cover* et le *remix*. Le potentiel déhiérarchisant et leur capacité à (re)médier les motifs et les (ré)inscrire dans un réseau d'échanges culturels font en sorte que ces deux concepts deviennent particulièrement pertinents pour commenter les oeuvres d'art d'installation adaptatives proposant des « formes de répétition sans reproduction » (Hutcheon). J'explique que le processus d'adaptation est une forme de légitimation mutuelle : légitimation de la source comme autorité à suivre et légitimation de l'œuvre adaptée comme produit viable qui révère et conteste simultanément l'original. Ainsi, au lieu de discuter de légitimation sociale ou institutionnelle, je me concentre sur les mécanismes esthétiques de transfert (c'est-à-dire de l'adaptation et ainsi, de la légitimation) entre les différents produits culturels et leur fonctionnement et structure internes comment la source et son oeuvre dérivée agissent l'une par rapport à l'autre artistiquement et esthétiquement. Je propose que le *cover* et le *remix*, comme expressions spécifiques du concept plus large d'adaptation, mettent de l'avant une stratégie créative placée *entre la production et la reproduction*. En ce sens, le *cover* et le *remix* questionnent toutes les suppositions de subsidiarité de l'œuvre adaptée vis-à-vis la source « originale », et conséquemment rejettent le modèle de la copie mécanique et celui du simulacre, tels que théorisés par Walter Benjamin et Jean Baudrillard, respectivement. Mon analyse traite de ces aspects particuliers de l'adaptation à travers différents niveaux culturels (« haut » et « bas ») et à travers différents médiums tout en commentant la spécificité médiatique de l'installation, plus précisément ce que j'appelle sa « spatialité interne ».



Tensions, prétentions et galvaudage; gains et écueils du roman graphique comme stratégie du cheval de Troie en Amérique du Nord¹

Gabriel Gaudette,
Université du Québec À Montréal

Résumé

Cet article porte sur l'introduction du terme « roman graphique » (*graphic novel*) dans le monde de la bande dessinée et de son emploi comme véhicule de légitimation de cette pratique artistique dans le contexte nord-américain. Apparu au tournant des années 1980 grâce à Will Eisner, il s'est propagé dans le vocabulaire des éditeurs, des universitaires et des critiques afin de désigner, de manière fallacieuse, une certaine pratique aux mérites artistiques supérieurs. Après avoir effectué un survol historique mettant en lumière les causes et conséquences de la « mauvaise presse » accolée au 9^e art avant l'arrivée du roman graphique, l'auteur affirme que ce terme, malgré son emploi polémique parce que galvaudé, a une fonction terminologique fort commode quand il désigne un format de publication, mais qu'il devient périlleux lorsqu'utilisé comme une stratégie de cheval de Troie, ce qui a comme effet néfaste de le transformer en égide. La volonté de légitimation de la bande dessinée qui est à l'origine de l'apparition du terme « roman graphique » est une noble cause, mais qui risque de mettre à mal son ambition si elle en vient à créer un élitisme chez un lectorat récemment acquis et conquis par le roman graphique.

For English abstract, see end of article

Lorsque j'étais étudiant au baccalauréat en études littéraires, il y a quelques années, j'ai demandé à un chargé de cours s'il voulait bien accepter que j'analyse une bande dessinée pour mon travail de fin de session. Sa réponse, sardonique et livrée d'un ton dubitatif, fut la suivante : « Oui, si tu y tiens vraiment, mais dis-moi, tu comptes travailler sur Tintin ou Batman ? » À l'opposé, quand, quelques années plus tard, je disais aux membres de mon entourage et à mes collègues que mon mémoire de maîtrise porterait sur un roman graphique, les réponses, dans la grande majorité des cas, s'apparentaient à ceci : « C'est très intéressant! J'en ai lu quelques-uns. Alors, tu comptes travailler sur *Maus*, *Persepolis*, *Ghost World*, *Fun Home*, etc? »

¹ Je tiens à remercier Simon Brousseau, Maxime Galand, Patrick Tillard et Jacinthe Tremblay, pour leurs relectures attentives et leurs précieux conseils. Par ailleurs, je m'en voudrais d'oublier dans mes remerciements Jimmy Beaulieu, qui abhorre le terme « roman graphique » mais dont les discussions autour de ce sujet ont grandement fait évoluer ma réflexion jusqu'à la forme qu'elle prend ici.

Cette anecdote illustre les réactions aux antipodes que suscitent régulièrement les mentions de *bande dessinée* et de *roman graphique*, plus particulièrement en Amérique du Nord². Alors que le terme bande dessinée est parfois, encore et erronément associé à une production puérile ou encore à un genre bien précis mettant en vedette des personnages costumés et unidimensionnels, le terme roman graphique suscite la curiosité, l'intérêt et un certain respect. Certaines œuvres emblématiques, données à titre d'exemple dans le paragraphe précédent, contribuent à entretenir cette distinction non fondée. Car, en vérité, la bande dessinée est une forme artistique et le roman graphique n'est qu'un format de publication de celle-ci. En guise de comparaison, le cinéma est un art et un médium, et le long-métrage est un format cinématographique précisant la durée d'un film, non sa valeur intrinsèque. Or, comme nous le verrons, c'est bien justement parce que l'histoire de la bande dessinée est autrement moins glorieuse que celle du cinéma, bien que les deux formes d'art soient apparues en Amérique plus largement au début du XXe siècle³, que le terme de roman graphique a été « inventé » et repris par plusieurs acteurs de l'institution culturelle de la bande dessinée afin de légitimer et de valoriser une pratique artistique dont la réputation avait été sévèrement ébranlée au préalable.

Cet article sera divisé en trois temps. Dans une première partie, je ferai un bref historique de la bande dessinée aux États-Unis afin de démontrer comment, depuis les *comic strips* dans les grands quotidiens américains jusqu'aux *comic books* et à la vague du *comix underground* des années 1960-1970, cette forme d'art a cultivé une mauvaise réputation ayant mené jusqu'à la nécessité de s'inventer une nouvelle appellation. Ce survol historique permettra de mesurer la nécessité et les impacts subséquents de l'introduction du terme

² Précision importante : le présent article tient en compte le rapport au terme *roman graphique* dans le contexte nord-américain. Il est nécessaire de souligner que le statut culturel du 9e art est très différent dans le monde franco-belge et asiatique; la bande dessinée, en ces contrées, ne souffre pas des mêmes lourds préjugés défavorables qu'aux États-Unis (et par extension au Canada et au Québec, dont les sensibilités culturelles sont plus proches des voisins du Sud que des cousins outre-Atlantique). On voit bien, depuis quelques années, certains éditeurs européens utiliser avec parcimonie le terme « roman graphique » pour désigner quelques publications, principalement des traductions d'œuvres américaines, et il semble de l'avis de certains que la bande dessinée a encore un statut ingrat dans le champ culturel européen (cf. Groensteen, *Un objet culturel non identifié*, 2006); toutefois, l'emploi épineux du terme roman graphique pour acquérir une légitimation culturelle est un enjeu crucial en Amérique du Nord, et c'est pourquoi le présent article se limitera à cette région géographique et culturelle.

³ Je reconnais d'emblée que la naissance de la bande dessinée précède celle du cinéma; bien que tous ne s'entendent pas sur le moment exact de son apparition (dans *Understanding Comics*, Scott McCloud avance que la constitution d'un récit par séquences d'images est une pratique employée depuis la préhistoire, et David Kunzle, dans *The Early Comic Strips*, propose plusieurs exemples précédant les romans à estampes de Töpffer), je fais remonter au début du XXe siècle l'apparition de la bande dessinée parce que c'est à ce moment qu'elle entame son histoire dans le contexte américain (cf. note 2).

roman graphique sur sa réception critique, académique et publique. Puis, je comparerai différentes définitions de ce terme, formulées par plusieurs spécialistes, afin de mettre en lumière les acceptions multiples, et contradictoires, par lesquelles on a cherché à se distancier d'une mauvaise réputation de la bande dessinée en brandissant le « roman graphique » comme une forme d'art mature et épurée de tous ses clichés. Finalement, je commenterai les gains et les écueils de cette volonté, d'abord de la part des artistes puis plus massivement de la part des éditeurs, d'éloigner la bande dessinée de son « passé honteux » par l'emploi d'un terme nouveau, consistant à employer le roman graphique comme cheval de Troie pour faire son entrée dans les librairies, les salles de classe et les concours littéraires, créant de la sorte une égide au sens fort, hors duquel il n'y a point de salut.

Les deux inventions de la bande dessinée

Il est pour le moins incongru que l'apparition du roman graphique dans la mentalité des bédésistes et des éditeurs américains se soit concrétisée plus d'un siècle après que le Genevois Rodolphe Töpffer ait « inventé » la bande dessinée avec ses productions littéraires originales, baptisées « romans en estampe » (Kunzle 2007, 5), combinant texte et image pour proposer un récit narratif. Le terme employé par Töpffer spécifiait à la fois la technique de production matérielle utilisée et l'appartenance à la littérature. Son travail fut apprécié de plusieurs, et suscite même la curiosité et l'admiration de nul autre que Goethe, qui en dira dans sa correspondance avec Johann Peter Eckermann : « C'est vraiment trop fou, tout pétille de talent et d'esprit! Si [Töpffer] choisit un jour un sujet moins frivole et s'il s'applique plus, ce qu'il fera dépassera toute idée » (cité dans Couperie 1989, 17). Il est pertinent de remarquer au passage que le compliment se double d'un reproche, puisque ce que Goethe insinue peut se comprendre ainsi : « ce que vous faites est extraordinaire, Monsieur Töpffer, mais tâchez d'être plus mature à l'avenir ». En somme, dès son invention, la bande dessinée est saluée, mais jugée peu sérieuse.

Un autre artiste à qui l'on a longtemps attribué l'invention de la bande dessinée est l'Américain Richard Fenton Outcault, dont les séries populaires *Hogan's Alley* et *Buster Brown* figurèrent dans les grands quotidiens. Outcault s'est mérité ce rôle d'inventeur davantage en vertu de sa popularité que de sa préséance chronologique : plusieurs autres artistes, aujourd'hui méconnus, pratiquaient également l'art de conter une brève histoire par le biais de textes et d'images contenus en trois ou quatre cases successives. C'est d'ailleurs la forme même de cette technique (une bande de cases *dessinées*) et la prédominance de l'humour dans les premiers temps de cette pratique qui a forgé le terme *comic strip*, traduit en français par l'appellation plus neutre de *bande dessinée*. Toutefois, il est important de souligner que, selon Roger Sabin,

l'inclusion de *comic strips* dans les pages d'un quotidien servait surtout à attirer un lectorat semi-lettré et analphabète : « The main commercial reason for introducing [comics] into papers was to reach the immigrant populations in the big cities » (Sabin 1996, 22). Celui-ci, composé d'immigrants de première ou de deuxième génération et d'enfants, s'adonne avec facilité à la lecture de récits en images, préférant surtout les éditions dominicales avec leurs couleurs chatoyantes et leurs demi-pages plus ambitieuses. La vulgarité et l'humour vaudevillesque qui animent ces personnages seront longtemps associés, dans l'esprit populaire, à des groupes de presse qui pratiquent sans vergogne un journalisme spectaculaire, multipliant les nouvelles sanglantes – une approche éditoriale qui porte le nom de *Yellow Journalism*, terme accablant qui tire son adjectif chromatique de la présence dans ses pages du *Yellow Kid*, personnage principal de *Hogan's Alley* de Outcault (Wolk 2007, 35). De plus, Outcault préfigure la pratique du placement de produit et de la commandite, en prêtant son personnage de Buster Brown à des publicités pour divers produits. La BD américaine, née dans ce contexte, a récolté rapidement la désapprobation de l'élite intellectuelle du pays⁴. Une déclaration de la poétesse Dorothy Parker démontre éloquemment comment, à cette époque, afficher publiquement son intérêt pour la bande dessinée était peu avisé : « For a bulky segment of a century, I have been an avid follower of comic strips —all comic strips; this is a statement made with approximately the same amount of pride with which one would say, 'I've been shooting cocaine into my arm for the past twenty-five years' » (cité dans Heer et Worcester 2004, 35)

L'énorme popularité des *comic strips* paraissant dans les grands quotidiens amène des éditeurs à les rassembler et à les imprimer dans des fascicules de piètre qualité, ce qui marque l'apparition du *comic book* tel qu'on le connaît aujourd'hui. Il est d'ailleurs intéressant de souligner que c'est encore ici une décision essentiellement commerciale qui a mené à la création du *comic book* comme recueil de *comic strips* préexistants. Comme l'explique Robert C. Harvey :

In 1933, at the urging of its two salesmen, Harry Wildenburg and Max C. Gaines, the Eastern Color Printing Company in New York published a thirty-two-page magazine that reprinted Sunday funnies in color. *Funnies on Parade* was produced as a giveaway for Proctor and Gamble, and its success prompted repetition. Gaines produced two more collections of color Sunday comics for companies to distribute as premiums in connection with radio programs. (1996, 17)

⁴ Certaines de ces critiques acerbes formulées par des intellectuels américains du début du 20^e siècle sont disponibles dans l'anthologie *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium* (Jeet Heer et Kent Worcester, éd).

Cette décision n'est pas sans conséquence : en raison de sa grande popularité auprès des jeunes et de son faible coût, la perception de la bande dessinée se modifie en fonction de son public cible :

What happened as a result was that the sociology of comics reading was transformed. No longer were comics supposed to be for workers to read during breaks or on trains during half holidays. Now, they were being bought by kids with their own pocket money, without adult supervision, and were being read as part of children's leisure time: theirs to swap, discard or keep as they wished. The sense of ownership, so empowering for a child, was total (...) Such was the cultural impact of this explosion that the definition of a comic, as given in the 1965 edition of the Oxford English Dictionary, became 'a publication for children designed to excite mirth'. (Sabin 1996, 27-28)

Il est important de souligner que *comic book* en tant que tel est une appellation inexacte : un fascicule, relié avec des agrafes, imprimé avec de l'encre de piètre qualité sur du papier médiocre, ressemble peu à un livre, dont la reliure solide, la couverture rigide et la mise en page soignée inspirent habituellement le respect, en dépit de son contenu effectif. Utilisé comme pis-aller afin de le distinguer du *comic strip*, le *comic book* aurait été mieux décrit par l'appellation *comic magazine*. Il n'en reste pas moins qu'en raison du choix de ce terme, l'idée de produire un livre en bande dessinée semblera dès lors farfelue pour des éditeurs littéraires qui refuseraient d'être associés à une pratique commerciale divertissant des hordes d'enfants.

Incrimination et procès d'intention : EC Comics au banc des accusés.

Au début des années 1950, Max Gaines, propriétaire de Educational Comics, un éditeur dont les *comic books* à portée pédagogique n'ont jamais réussi à atteindre un chiffre de vente respectable, passe le contrôle de sa compagnie à son fils. William Gaines prend alors la décision de développer un nouveau genre de *comic book* qui saura intéresser un lectorat adolescent. Gaines rebaptise sa compagnie Entertaining Comics et commence à publier des récits fantastiques, alliant l'horreur, la science-fiction et le roman noir. Avec des titres comme *Tales From The Crypt*, *The Haunt of Fear* et *Crime SuspensStories*, les récits de EC proposent des adaptations (qui frôlent souvent le plagiat) d'auteurs comme Edgar Allan Poe et H.P. Lovecraft. Outre l'exploitation des récits fantastiques, une des particularités de la compagnie est de représenter graphiquement des actes de violence avec beaucoup moins de retenue que les

éditeurs concurrents. Dans les pages de EC, monstres, vampires et autres zombies font couler des torrents d'hémoglobine.

L'indignation populaire, déclenchée par la publication des récits sanglants de *Entretaining Comics*, a été amplifiée à la parution de *Seduction of the Innocent*, essai écrit par le psychiatre Frederic Wertham, dans lequel il dénonce l'influence néfaste des *comic books* sur les jeunes Américains. Wertham alléguait dans son essai que la violence dépeinte dans les *comic books* conduisait les lecteurs à commettre des actes de délinquance juvénile, problème social qui dominait les manchettes à cette époque. La rhétorique pernicieuse employée par Wertham est la suivante : la très grande majorité des jeunes délinquants que le psychiatre soigne dans des cliniques spécialisées admettent sans honte leur amour pour les *comic books*; il serait donc évident que c'est dans ces publications supposées infâmes que doit résider la source du problème. Il se trouve cependant que les jeunes délinquants interrogés par Wertham se décrivaient majoritairement comme des fans de bande dessinée parce que presque tous les jeunes de l'époque l'étaient.

Néanmoins, la logique derrière l'argumentaire de Wertman, qui tient du sophisme⁵, a son effet néfaste. Peu après la parution de *Seduction of the innocent*, une commission d'enquête gouvernementale, présidée par Estes Kefauver, est mise sur pied afin d'étudier la question de la délinquance juvénile, et les créateurs de *comic books* sont placés au banc des accusés. Les témoignages retransmis en direct à la télévision de plusieurs acteurs du milieu, dont Bill Gaines, ont un impact dévastateur sur la popularité et la réputation des *comic books* comme divertissement approprié pour les enfants. Des autodafés de *comics* sont organisés à la grandeur des États-Unis (Hajdu 2008, 218). Les kiosques à journaux et les pharmacies, points de distribution traditionnels des *comic books*, refusent de vendre dans leur établissement des produits dont la réputation semble irrémédiablement entachée.

Pour les éditeurs ayant survécu tant bien que mal à la crise, il faut absolument trouver une manière de redorer leur image et se dissocier complètement du fiasco EC. Un regroupement d'éditeurs instaure donc le Comics Code Authority (couramment abrégé à Comics Code), guide de rédaction extrêmement strict, prohibant entre autres tout usage perturbant,

⁵ Elle aura d'ailleurs été reprise à la lettre par les détracteurs des jeux vidéo, qui placeront les jeux de tir à la première personne au banc des accusés après que l'on ait découvert que Dylan Klebold et Eric Harris, les deux responsables du massacre de Columbine en 1999, étaient des adeptes du jeu de tir à la première personne *DOOM* et avaient créé une réplique virtuelle de leur école secondaire à même ce jeu afin de planifier leur tuerie. Cet argument semble infondé, puisque la popularité des jeux de tir à la première personne chez les jeunes est telle que l'on aurait assisté à plus de massacres si l'influence de ces jeux sur la pensée des jeunes était aussi prégnante.

ambigu ou injustifié de violence⁶. Les publications qui respectent ces impératifs sont autorisées à placer sur la couverture le timbre du Comics Code, sceau d'approbation garantissant aux parents méfiants que le contenu d'un *comic book* est sans danger pour leur enfant. Cette curieuse forme d'auto-censure, appliquée comme mécanisme de survie économique par des éditeurs menacés de faillite (encore une fois, une contrainte commerciale vient jouer un rôle déterminant dans l'évolution de la bande dessinée!), aura comme effet principal de restreindre la production de récits en bande dessinée à un canevas réitéré à l'envi : un héros vertueux, souvent doté de capacités extraordinaires, triomphe du mal semaine après semaine. En raison des contraintes du Comics Code, presque toute bande dessinée produite en format de *comic book* devient convenue et limitée dans sa liberté d'expression morale d'un point de vue créatif.

L'adolescence de la bande dessinée américaine

L'hégémonie de l'association entre bande dessinée et jeune public sera éventuellement rompue à partir du milieu des années 1960, grâce à la révolution sexuelle, l'engagement politique d'une génération... et des doses massives de substances illicites. Produit de manière artisanale par des jeunes hippies et distribué sous le manteau ou dans des boutiques vendant des accessoires liés à la consommation de marijuana, le *comix underground* est à la bande dessinée ce que le rock psychédélique fut à la musique pour la contre-culture américaine de l'époque. Des artistes comme Harvey Pekar, Art Spiegelman, Robert Crumb et Spain Rodriguez forment les chefs de file d'une pratique de la bande dessinée qui explore les tabous de la société américaine, aborde de nombreux sujets prohibés par le Comics Code et donne dans l'expérimentation formelle radicale.

Cette révolution dans le monde de la bande dessinée, qui ne passe pas inaperçue, s'accompagne aussi d'une évolution de la pensée des artistes. Dans un premier temps, les bédéistes de l'époque ont voulu se libérer d'une forme de censure étroitement liée à leur pratique artistique, comme l'explique le bédéiste Jay Lynch : « I did underground comix because of an idea that there should be a free press. (...) We had the idea that what we were doing was breaking the ice so that there should be free speech in the print medium to make way for art. » (cité dans Rosenkranz 2007, 262). Dans un second temps, en travaillant à leur propre compte, les bédéistes développent la conviction qu'ils sont de véritables artistes, et non de serviles employés de grosses compagnies, ou au mieux des tâcherons talentueux, comme le mentionne Bill Griffith : « The underground was the first time cartoonists considered themselves working for their own personal reasons, personal expression as opposed to working for a

⁶ On peut consulter une reproduction du Comics Code de 1954 en ligne à l'adresse suivante : <http://www.comicartville.com/comicscode.htm> (consulté le 7 mars 2011).

publisher, working for a comic book, working for a market » (cité dans Rosenkatz 2007, 263)⁷. La création d'un nouveau terme pour désigner le medium, *comix*, servait non seulement à mettre l'accent sur le caractère radical et parfois extrême des divers sujets abordés, mais aussi à opérer une franche dissociation d'avec le terme *comic book* qui, on l'a vu, était très connoté. Art Spiegelman insiste sur ce point dans une entrevue avec le *Time Magazine* : « But I spell it *c-o-m-i-x*, so you are not confused by the fact that comics have to be funny, as in comic. You think this is a co-mix of words and pictures. » (cité dans Bongco 2000, 51). Les positions idéologiques qui mènent ce mouvement, en rupture avec la tradition de la bande dessinée américaine, ont certes donné lieu à des productions bigarrées et ostensiblement vulgaires, emblématiques d'une certaine simplicité dans les positions, caractéristique d'une jeunesse en rébellion qui veut réinventer le monde. Or, la nécessité est la mère de l'invention, et le *comix underground* s'est développé justement parce que les bédésistes ne disposaient d'aucun espace éditorial établi afin de donner libre cours à leur créativité⁸. L'influence du commerce sur la bande dessinée se poursuit : c'est parce que les principaux éditeurs de *comic books* n'auraient jamais accepté de mettre sous presse des récits sexuellement explicites et aux protagonistes friands de LSD que les membres du *comix underground* ont choisi de faire des tirages limités de leurs œuvres et de les vendre dans Haight-Ashbury, s'offrant par le fait même la possibilité d'explorer de nouvelles avenues thématiques et esthétiques.

Will Eisner et « l'invention » du roman graphique

L'appellation « roman graphique » a été motivée par des ambitions artistiques, mais a été mise au monde par des intérêts mercantiles. Celui à qui l'on attribue généralement l'invention de ce terme⁹, Will Eisner, est un géant de

⁷ Loin de moi l'intention d'entériner le jugement hâtif adressé aux tenants du *comix underground* à leurs collègues travaillant pour des éditeurs commerciaux; à preuve, des auteurs comme Will Eisner, Harvey Kurtzman, Wally Wood, Jim Steranko, Jack Kirby, pour ne nommer que ceux-là, ont réussi à produire des chefs-d'œuvre dans une structure éditoriale de production à la chaîne...

⁸ D'ailleurs, le *comix underground* ne s'est jamais constitué en un espace éditorial unificateur, et s'est plutôt caractérisé par une production excentrée de fanzines à faible tirage et parfois assemblés de manière artisanale.

⁹ Il existe de nombreux exemples d'œuvres publiées préalablement et faisant office de « romans graphiques avant Eisner ». Il est important de rappeler que les œuvres de Töpffer étaient des « romans à estampes » mais pourraient revendiquer le titre de roman graphique selon la définition que nous allons en donner plus bas. Plus près géographiquement et chronologiquement d'Eisner, nous pouvons également mentionner *He Done Her Wrong* de Milt Grossman en 1930, le « picture novel » *It Rhymes With Lust* de Arnold Drake et Leslie Waller (scénario), Matt Baker (dessins) et Ray Orsin (encres) en 1950, *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary* de Justin Green en 1972, sans oublier les romans en gravure de bois publiés dans

la bande dessinée américaine. Actif dès le début des années 1930, il croit dur comme fer au potentiel de la bande dessinée comme forme d'art à part entière et non comme simple divertissement, comme il le résumera peu de temps avant sa mort : « I believe strongly that this medium is capable of subject matter well beyond the business of pursuit and vengeance or two mutants trashing each other » (cité dans Brownstein 2005, 342). La réalité de l'époque l'obligera toutefois à se contenter de mettre son talent au service de récits redondants et exécutés avec hâte. On peut cependant apprécier sa maîtrise totale des codes formels du médium dans sa série *The Spirit*, publiée et distribuée en forme d'encarts dans de nombreux journaux quotidiens de 1940 à 1952. Après une vingtaine d'années passées à répéter les mêmes histoires de détectives et de héros, Eisner se retire du monde de la bande dessinée et se consacre à l'illustration commerciale et aux manuels d'instruction à l'usage des mécaniciens militaires. Mais en découvrant les *comix underground*, notamment l'autofiction *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* de Justin Green, Eisner décide de sortir de sa retraite artistique afin de produire *Contract with God*, recueil formé de brefs récits autofictionnels campés dans un quartier pauvre de New York, réunis en un volume de quatre-vingts pages. Après avoir essuyé plusieurs refus en dépit de sa réputation enviable, il persévère et frappe à la porte d'une septième maison d'édition dans l'espoir que celle-ci acceptera son œuvre. Une fois de plus, l'éditeur manifeste un certain enthousiasme, mais rétorque qu'il ne publie pas de *comic books*. En désespoir de cause, Eisner lui fait une suggestion : « In a futile attempt to entice the patronage of a mainstream publisher, I called it a *graphic novel*. » (2006, vi) Cette mascarade n'est pas sans rappeler la stratégie fallacieuse du cheval de Troie, consistant à endormir la méfiance de l'ennemi sous le couvert d'une offrande, où, dans ce cas-ci, Eisner joue le rôle des Grecs et l'éditeur récalcitrant celui des Troyens. Cette stratégie porte fruit et l'éditeur accepte de mettre sous presse *Contract with God*.

Les poids lourds entrent sur le ring

L'impact de la parution de *Contract with God* ne s'est pas fait immédiatement ressentir : la première version du premier roman graphique désigné comme tel fut publiée chez un éditeur obscur, Bayonet Press, avant d'être reprise par Kitchen Sink Press (Weiner 2003, 20). L'influence d'Eisner

la première moitié du 20^e siècle notamment par Frans Maeserel et Lynd Ward, dont certains sont recueillis dans l'anthologie *Graphic Witness*, publiée en 2005. Il serait donc plus exact de dire qu'Eisner n'a pas inventé le terme, mais qu'il en a largement répandu l'usage (la distinction s'expliquerait en anglais en affirmant qu'Eisner « *did not invent the term, but has coined it* », autrement dit, que s'il n'est pas le premier à en avoir fait l'emploi, l'histoire le retient comme en étant le créateur en vertu de son importance historique).

se manifesta davantage de manière souterraine, puisqu'elle pava la voie à ce qui deviendra le premier roman graphique à connaître un véritable succès critique et commercial. En effet, Eisner a été le mentor d'un jeune Frank Miller, connu des lecteurs de *comic books* de superhéros pour son travail d'illustrateur, puis de scénariste, pour la série *Daredevil*, publiée par Marvel Comics. Miller dit de la parution de *Contract with God* qu'elle a eu sur lui un effet comparable à l'explosion d'une bombe atomique pour lui et ses confrères : « [Eisner] dropped his Contract with God on my field like an atom bomb – creating a movement toward permanence that has, magically but inevitably, persisted. » (cité dans Brownstein 2005, 3) L'effet le plus important sur Miller et ses collègues fut sans doute le simple constat qu'il était possible d'envisager la création en forme de bande dessinée d'un récit narratif clos, qui ne participait pas d'une série ouverte et publiée avec régularité. En raison de son statut de dessinateur et scénariste vedette, Miller obtint la permission par DC Comics de publier de 1983 à 1984 une minisérie de quatre *comic books*, dans le but de la publier ultérieurement en format relié et intégral. Ainsi parut *Ronin*, récit campé dans un Manhattan dystopique où un guerrier japonais du Moyen-Âge est propulsé dans le futur afin de lutter contre une intelligence artificielle envahissante. *Ronin* fut un échec commercial, ce qui refroidit quelque peu la volonté de DC Comics de répéter pareille expérience dérogeant à leur habituelle formule gagnante – des superhéros semaine après semaine. Miller implore alors son éditeur de lui donner une seconde chance, en acceptant cette fois de mettre en vedette un des personnages de l'écurie DC. Le résultat de cette nouvelle tentative de tendre vers une forme de roman graphique est *The Dark Knight Returns*, où le personnage de Batman est extirpé de sa continuité narrative et de son univers diégétique traditionnel, afin d'être représenté comme un homme âgé de 55 ans qui sort de sa retraite et qui reprend sa croisade contre le crime. Alors que la version traditionnelle de Batman faisait du chevalier de la nuit un justicier furtif et efficace qui se contentait bien souvent de neutraliser ses adversaires, Miller fait de son personnage un tortionnaire brutal qui insiste pour infliger la pire douleur à ses ennemis plutôt que de simplement les mettre hors combat. Cette version transgressive et sombre de Batman, qui a le mérite d'ignorer les interdits du Comics Code afin d'ajouter de la profondeur à un personnage canonique cantonné dans ses propres clichés, a intéressé les amateurs aussi bien que les néophytes : le résultat net est un chiffre de vente de plus d'un million d'exemplaires de l'édition intégrale (en format roman graphique) de *Dark Knight Returns*.

Presque simultanément à la parution du chef d'œuvre de Miller, Alan Moore et Dave Gibbons faisaient publier les douze numéros de ce qui allait devenir un autre des plus importants romans graphiques de l'histoire : *Watchmen*. Dans cette œuvre dystopique, des justiciers masqués et une créature démiurgique tiennent les rôles principaux d'une enquête policière sous fond de

tensions nucléaires pendant la Guerre Froide. Dans une optique différente de celle de Miller, Moore et Gibbons ont su employer les codes du récit de superhéros afin de subvertir le genre, en remettant en question l'autorité sans bornes que s'octroient ces personnages et les implications morales et politiques de leurs actions de *vigilante*. S'il s'est initialement moins bien vendu que *Dark Knight Returns* (notamment parce que *Watchmen* met en vedette des personnages inconnus du grand public, contrairement au Batman extrême de Miller, et qu'une compréhension minimale des enjeux éthiques du rôle du superhéros est requise afin d'appréhender les tenants et aboutissants de l'oeuvre), le roman graphique de Moore et Gibbons a connu un immense succès critique dépassant les frontières de la communauté *geek* entourant le monde du *comic book*, notamment en devenant l'une des œuvres les plus commentées dans les cercles académiques, mais aussi en remportant le prix Hugo, distinction littéraire remise à chaque année au meilleur récit de science-fiction ou de *fantasy* publié en langue anglaise.

La publication de ces deux romans graphiques a eu de nombreux impacts. D'abord, ces œuvres ont fait prendre conscience au public américain qu'il était possible de lire de la bande dessinée dans un autre format que le *comic book* (hermétique en raison de son univers diégétique en expansion constante depuis des dizaines d'années)¹⁰ et le *comic strip* (caractérisé par son humour, sa brièveté et sa disponibilité dans le journal quotidien). Ensuite, même si ces deux œuvres s'inscrivent dans le genre du récit de superhéros (sans pour autant perpétuer son manichéisme), elles proposent des personnages complexes et une écriture à des lieues de l'enfilade de clichés associée aux *comic books*, bref, une lecture « sérieuse ». Aussi, en vertu de leurs succès commerciaux, ces deux publications ont incité les principaux éditeurs de bande dessinée américaine, Marvel Comics et DC Comics, à rééditer des arcs narratifs extraits à même des séries d'aventure de superhéros connus afin d'en faire des « *graphic novels* », même si ces *money grabs* ne présentaient ni la cohésion ni la cohérence interne d'un véritable roman graphique. Finalement, pendant les premières années de la discussion médiatique autour de ce « phénomène » nouveau dans le 9^e art, les deux œuvres ont eu comme effet néfaste de camoufler la diversification des romans graphiques sous le poids écrasant d'un Batman de cinquante-cinq ans et du Dr Manhattan de *Watchmen*, un demi-dieu nu à la peau bleue.

¹⁰ À ce sujet, j'invite le lecteur à se référer au chapitre « Superheroes and superreaders » de l'essai de Douglas Wolk *Reading Comics. How Graphic Novels Work and What They Mean* afin de comprendre comment les principaux éditeurs de *comic book* américains publient depuis très longtemps des aventures de super-héros dont les arcs narratifs sont tant repliés sur eux-mêmes que le lecteur néophyte ne pourra parvenir à percer les tenants et aboutissants des rapports de force entre les très nombreux personnages de chaque série qu'au terme d'un effort soutenu.

Des souris, des chats et un Pulitzer : *Maus* d'Art Spiegelman

La dernière étape déterminante dans l'apparition du roman graphique comme terme consacré et associé à une pratique respectable de bande dessinée est venue avec la parution du deuxième tome de *Maus*, d'Art Spiegelman. *Maus* est le récit autobiographique de la relation difficile entre l'artiste et son père, juif polonais ayant survécu aux camps de concentration pendant la Deuxième Guerre mondiale. En 1992, soit l'année suivant la parution du deuxième tome de *Maus*, Spiegelman reçoit un prix Pulitzer spécial pour son œuvre et éveille les consciences d'un public encore récalcitrant à s'adonner à la lecture d'une œuvre littéraire où les images occupent un espace important. En se faisant décerner ce prix, Spiegelman reçoit une attention médiatique considérable, et de nouveaux lecteurs, nullement intéressés par les récits de superhéros, découvrent du même coup que la bande dessinée est capable de traiter d'autres sujets que la lutte éternelle entre deux montagnes de muscles costumées : Spiegelman aborde un sujet lourd par le biais d'images à la fois simples (les personnages sont des animaux anthropomorphisés, des souris pour les juifs et des chats pour les nazis notamment) et graves, puisque représentant l'un des épisodes les plus sombres de l'histoire du XXe siècle. La reconnaissance de cette œuvre permettra également au public de s'intéresser aux publications de jeunes éditeurs indépendants de bande dessinée tels que Drawn and Quarterly (Montréal) et Fantagraphics Books (Seattle), qui se caractérisent par leur intérêt pour le traitement de genres diversifiés en forme de bande dessinée, et qui préconiseront, dans leurs premières années, le format du roman graphique.

Conceptions erronées et fausses représentations.

Depuis la parution de titres comme *Maus* et *Contract With God*, mais aussi des œuvres comme *It's A Good Life If You Don't Weaken* de Seth, *Stuck Rubber Baby* de Howard Cruse et *Blankets* de Craig Thompson, on a hâtivement associé le roman graphique à la pratique autobiographique. Il est vrai qu'à la suite de la parution de *Maus*, bien des artistes ont choisi le format du roman graphique pour explorer, par le biais de la bande dessinée, la voie de l'autoreprésentation. Toutefois, on peut faire remonter aux *comix underground* les premières manifestations du récit de soi : Robert Crumb s'en est fait une spécialité, et le susmentionné *Binky Brown Meets the Virgin Mary* de Justin Green, autofictif, peut également être considéré comme un roman graphique avant l'heure. Toutefois, l'autobiographie n'est nullement une caractéristique du roman graphique, elle n'est qu'une des avenues thématiques et narratives qu'un bédéiste peut employer. La confusion présidant à l'association infondée entre roman graphique et autobiographie vient du fait que la possibilité de publier un récit narratif clos, long d'une centaine de pages ou plus, ainsi que l'apparition de nouvelles maisons d'éditions de bande dessinée en Amérique

qui choisissaient de publier autre chose que du *comic book* de superhéros, est survenue au moment même où le terme *graphic novel* a été mis en circulation et popularisé dans les médias en insistant sur des œuvres majoritairement autobiographiques. Toutefois, l'idée selon laquelle le roman graphique serait dans son ensemble un genre qui se caractérise par la présence de son auteur en ses cases est fautive — mentionnons simplement *Watchmen*, *Dark Knight Returns*, mais aussi *Black Hole* de Charles Burns, *Ghost World* de Daniel Clowes, ou *From Hell* d'Alan Moore et Eddie Campbell, afin de dissiper le doute sur la question.

Tout aussi inexacte est l'idée, encore plus largement répandue, selon laquelle le *graphic novel* serait un mouvement artistique, ou même un « genre » en soi — qui se spécifierait tout bonnement par son sérieux. Encore une fois, la confusion vient du fait que le terme, d'abord inventé pour convaincre un éditeur, a été repris par plusieurs acteurs du milieu artistique et littéraire afin d'opérer une distinction avec la forme précédente d'expression de bande dessinée, le *comic book* ; autrement dit, afin de se distancer d'un passé dont la réputation était ternie. C'est du moins ce qu'affirme Jan Baetens : « the graphic novel is, at least theoretically, used to make a clear-cut distinction between the “good guys” and the “bad guys”, between comics pulp fiction and more or less high-art visual narratives whose ambition it is to save the literary heritage in an illiterate world » (2001, 11). On retrouve la même idée chez Mila Bongco : « Hierarchies are established between graphic novels and superhero series and humorous ones, bound volumes and loose-leafed or single issues, traditional superheroes and mature, iconic new ones, established artists and unknowns » (2000, 27). Pour autant, si l'apparition du roman graphique a bel et bien incité certains artistes à produire des œuvres sérieuses, ceux-ci ne se sont pas rassemblés et organisés en un mouvement artistique bien défini, à la manière des avant-gardes artistiques de la première moitié du XXe siècle, ni n'ont choisi spontanément de travailler dans un genre particulier.

Mais alors, qu'est-ce qu'un roman graphique?

Si un roman graphique n'est ni une œuvre autobiographique en bande dessinée, ni un courant littéraire de la bande dessinée, il n'en reste pas moins que le terme désigne une nouvelle réalité dans le monde du 9^e art. La spécificité du roman graphique repose sur ses caractéristiques matérielles et narratives, d'un point de vue de l'édition : c'est un récit clos, en bande dessinée, généralement publié dans un format non régulier s'apparentant au livre, et d'une longueur d'au moins une centaine de pages¹¹. Stephen Weiner, par

¹¹ La « centaine de pages » est offerte à titre indicatif. D'une part, ce chiffre est quelque peu arbitraire et exclurait d'emblée une œuvre comme *Shortcomings* d'Adrian Tomine (2007), longue de 96 pages mais répondant en tous points aux autres critères du roman graphique.

exemple, écrit « Graphic novels, as I define them, are book-length comic books that are meant to be read as one story » (2003, ix). Bien qu'entraînant une certaine confusion par l'inclusion malheureuse du terme *comic book* dans son syntagme, cette définition est satisfaisante, puisqu'elle identifie une longueur approximative excédant le fascicule, d'une longueur habituelle de 32 pages, et la narrativité close du récit – autrement dit, un roman graphique n'est pas inscrit dans une continuité ou une série¹². Il est par ailleurs important de préciser que les deux conditions doivent être respectées afin de pouvoir véritablement parler de roman graphique : une définition comme celle de Philip Sandifer — «self-contained narratives with distinct beginnings and endings » (dans Kuskin 2008, 175) s'applique parfaitement à un récit de bande dessinée long de quatre pages, tandis que les manœuvres commerciales de DC Comics et Marvel Comics consistant à relier douze épisodes d'une série de superhéros et d'inscrire *graphic novel* sur la couverture sont trompeuses, considérant que le lecteur n'aura pas entre les mains l'ensemble d'un récit lors de sa lecture. Au final, le roman graphique ne devrait servir qu'à désigner un format de publication de bande dessinée qui, en vertu de l'hégémonie du format de *comic book* dans l'histoire de l'édition de la bande dessinée¹³, est plutôt récent et appelle à être distingué des formats traditionnels, sans que cette distinction ne soit accompagnée d'un quelconque jugement de valeur.

Le roman graphique comme coqueluche artistique et commerciale.

L'avènement du roman graphique comme nouveau format éditorial de publication de bande dessinée lors des dernières années a entraîné un grand nombre d'effets positifs. Une présence accrue dans les librairies, donc une

D'autre part, et de manière plus importante, il apparaît improductif de fixer un seuil minimal de pagination agissant comme barème à atteindre pour se « mériter le titre » de roman graphique. De plus, comme je le souligne, la qualité d'une bande dessinée ne repose pas sur sa longueur. L'idée d'une certaine ampleur pour un roman graphique doit être aussi neutre, d'un point de vue qualitatif, que la distinction entre roman et nouvelle pour un texte littéraire.

¹² Il faut également ici faire une précision importante : le fait de désigner une bande dessinée comme roman graphique n'exclut pas le fait que celui-ci ait pu faire l'objet d'une pré-publication sérielle. De tous les exemples nommés jusqu'à présent, seuls *Contract With God* et ses prédécesseurs, ainsi que *Fun Home* d'Alison Bechdel, *Stuck Rubber Baby* d'Howard Cruse et *Blankets* de Craig Thompson ont été publiés intégralement; *Watchmen*, *Dark Knight Returns*, *Maus* (dans des comix underground puis dans RAW au cours des années 1980), *Ghost World*, *Black Hole*, *It's A Good Life If You Don't Weaken* et *Persépolis* sont tout d'abord apparus dans les kiosques et les librairies sous forme de chapitres avant de connaître leur forme définitive. Les artistes peuvent avoir recours à la sérialisation préalable autant pour des questions de survie financière que d'ampleur du projet; il n'en demeure pas moins que dès le départ, ces projets de création étaient conçus comme des totalités narratives.

¹³ ... et, si l'on se fie à ce qu'affirme Jean-Christophe Menu dans *Plate-Bandes* (l'Association, 2005), le format tout aussi omniprésent de l'album de 48 pages couleur à couverture cartonnée (48CC) qui prédomine en Europe.

visibilité de la bande dessinée, est une de ces retombées favorables : « Désormais aux États-Unis, toutes les librairies bien achalandées se doivent d’avoir un département consacré aux *graphic novels* » (Gnosh 2010, 16). Sa présence accrue a également permis que des bandes dessinées soient étudiées dans les universités : « The “graphic novel” has become a kind of totem. (...) Graphic novels have sparked salutary changes, both creative and critical, in the comics field; without these changes, one doubts that scholarly texts about comics would enjoy the kind of attention they are now receiving. » (Hatfield 2004, 153). La stratégie du cheval de Troie a été reprise par les éditeurs afin de percer la forteresse du grand public et des acteurs du monde littéraire. Le contrecoup de ces gains importants est que soudainement, il semble que seul le roman graphique devient digne d’intérêt : la bande dessinée en général, particulièrement le *comic book* aux États-Unis, est encore associée à une production commerciale de piètre qualité, et son statut culturel comme pratique artistique ne s’élève pas à la hauteur du succès que remporte le roman graphique auprès des critiques, des universitaires et du public.

Peut-être l’écueil le plus important encouru par la valorisation du roman graphique comme *agent de promotion* de la bande dessinée (*promotion* comprise aussi bien dans son sens commercial que comme une élévation de son statut) est-il de laisser dans l’ombre les autres formats de publication de bande dessinée, ceux qui, après tout, ont cours depuis le début de l’histoire de cet art. Par exemple, on continue de saluer le génie du géant du *comic strip* Charles Schultz, mais on néglige de porter attention à Ben Katchor, un prodige contemporain de la forme brève de bande dessinée dont la série *Julius Knipl* est une merveille d’absurde et de mélancolie à propos des commerces étranges peuplant les grandes villes. Cela a aussi comme conséquence de passer sous silence des récits brefs (l’équivalent d’une nouvelle littéraire) comme *Don’t Get Around Much Anymore* d’Art Spiegelman, *Love’s Savage Fury* de Mark Newgarden, et *Here* de Richard McGuire. Il en va de même pour une forme très récente de production de bande dessinée, les Webcomics, publiés en ligne et faisant usage des possibilités techniques inhérentes à l’ordinateur et au réseau Internet¹⁴. Après tout, au début du XXe siècle, alors que la bande dessinée américaine ne se retrouvait que dans les journaux, peu de critiques et d’intellectuels accordaient une réelle attention à *Krazy Kat* de George Herriman, et l’on découvrit beaucoup plus tard que ce *comic strip* aura eu une influence profonde sur les membres européens du mouvement dadaïste et surréaliste (Wolk 2007, 351).

¹⁴ Pour en apprendre davantage à propos des Webcomics, se référer à mon article *Accessibilité, inventivité et réseautage*, disponible sur le site Web du Laboratoire NT2 : <http://www.nt2.uqam.ca/recherches/dossier/webcomics> (consulté le 7 mars 2011).

La rébellion des artistes

Tenir le roman graphique comme seule forme respectable de bande dessinée a comme conséquence le rejet, par les artistes contemporains, d'un terme qu'ils perçoivent comme envahissant, contraignant et réducteur. À cet effet, il est intéressant de constater que certains auteurs de bande dessinée ont donné des noms pour le moins étranges à leurs productions. Le « *Picture Novella* » de Seth pour *George Sprott*, le « *Family Tragicomic* » d'Alison Bechdel pour *Fun Home*, le « *Comic Strip Biography* » de Chester Brown pour *Louis Riel*, ne sont que quelques exemples de synonymes employés afin de s'opposer, de manière oblique, à l'idée selon laquelle tout ce qui ne serait pas du roman graphique est forcément inférieur. La plus belle démonstration de ce désaveu du terme roman graphique par un bédéiste est probablement le grinçant et ironique *Graphic Novel Manifesto* d'Eddie Campbell, qui dénonce, à juste titre, l'hypocrisie d'artistes prêts à répudier l'histoire de la bande dessinée pour se cantonner dans la niche d'un roman graphique accueilli et célébré par une pensée élitiste et snobinarde, en parodiant d'abord les prises de position prétentieuses et contradictoires d'artistes défenseurs du roman graphique, avant de conclure comme dernier point du manifeste : « The graphic novelist reserves the right to deny any or all of the above if it means a quick sale. » (2004)

Conclusion : aimer la bande dessinée et travailler sur le roman graphique

En somme, après une période au cours de laquelle bien des gens se sont tournés vers le roman graphique et y ont redécouvert une pratique artistique dont ils avaient pour la plupart abandonné la lecture au seuil de la puberté (certains préjugés sont tenaces); au moment même où personne ne semblait s'entendre sur ce en quoi consistait un roman graphique, les dernières années ont plutôt vu un retour du balancier, alors que les artistes et les spécialistes ont commencé à rejeter le terme en raison de son poids écrasant. De la stratégie du cheval de Troie qui avait servi son objectif, le roman graphique est devenu une égide qui repousse avec succès les préjugés associés à la bande dessinée, mais qui devient de la sorte la seule manière de continuer de jouir d'un traitement de faveur de la part des libraires et des académiciens. Pour filer la métaphore guerrière, l'infiltration ingénieuse ne s'est pas traduite par une invasion généralisée, mais s'est calcifiée en fortification immobile et étroite. Ceci résulte en une certaine ambivalence autour du roman graphique : son introduction a permis une émancipation certaine de l'ampleur éditoriale des projets de création chez les bédéistes américains, son développement a entraîné un galvaudage et un certain snobisme larvé nuisible à la reconnaissance de la bande dessinée, et son statut actuel est quelque peu entre deux chaises.

Je peux admettre pour ma part que je capitalise sur cette ambivalence, non sans vergogne, dans la vie de tous les jours. Comme l'anecdote rapportée en introduction l'a révélé, il est difficile de me faire prendre au sérieux lorsque je me pose comme un amoureux de la bande dessinée, et il est alors tentant de me réfugier derrière l'engouement provoqué par le roman graphique pour bénéficier du capital de sympathie et de respect que ce terme détient.

J'ose cependant espérer qu'il est possible de jouer sur les deux tableaux, qu'il est même préférable d'être amené à la bande dessinée par le leurre du roman graphique (ce fut mon cas il y a quelques années) et, une fois hameçonné, de découvrir la richesse du neuvième art sans continuer à se restreindre à un seul de ses formats. Malgré les usages précédents de métaphores guerrières, je ne pense pas que le roman graphique doive être utilisé afin de pénétrer dans le camp d'un hypothétique ennemi, et en ceci, je rejoins la position de Joseph Gnosh lorsqu'il écrit : « Avant tout, il s'agit de ne pas se tromper de combat, de ne pas chercher une vérité là où elle serait impossible à trouver : un roman graphique est une bande dessinée autrement nommée et l'on pourrait s'arrêter là, dans la définition. » (2010, 9). Toutefois, je ne partage pas son point de vue lorsqu'il écrit :

Même si une acception basique serait de dire que le roman graphique est avant tout un récit complet, plutôt en noir et blanc, publié dans un format évoquant celui de la littérature, il serait dommage de s'y restreindre. Des œuvres de formes diverses peuvent en effet prétendre au titre, de la même manière qu'un recueil de nouvelles n'est pas moins de la littérature qu'un roman. (Gnosh 2010, 43)

L'acception de Gnosh est assez exacte, et son emploi est commode ; toutefois, sa volonté d'étendre l'appellation de roman graphique à des œuvres qui ne répondent pas à cette définition, autrement dit, de vouloir étendre erronément le champ d'influence du terme éditorial à la connotation prestigieuse, ne ferait qu'entretenir l'élévation sur un piédestal d'un format, encore une fois, au détriment du reste. Il ne faudrait plus qu'une bande dessinée cherche à « prétendre à un titre »; il n'est pas ici question de compétition sportive ou d'aristocratie. La légitimation totale de la bande dessinée ne peut pas avoir lieu et être pleinement efficace avec une stratégie partielle, en utilisant un de ses formats comme véhicule princier de son ascension. C'est pourquoi j'espère que la situation actuelle, qui fait en sorte que j'aime unilatéralement la bande dessinée mais que je dois travailler officiellement sur le roman graphique, en est une de transition.

BIBLIOGRAPHIE

- Baetens, Jan (éd.) *The Graphic Novel*. Leuven: Leuven University Press, 2001.
- Baker, Matt, Arnold Drake, Ray Orsin et Leslie Waller. *It Rhymes With Lust*. New York : St. Johns Publishing, 1950.
- Bechdel, Alison. *Fun Home : A Family Tragicomic*. New York : Houghton Mifflin, 2006.
- Bongco, Mila. *Reading Comics: Language, Culture and the Concept of the Superhero in Comic Books*. New York : Garland, 2000.
- Brown, Chester. *Louis Riel : A Comic Strip Biography*. Montréal: Drawn and Quarterly, 2003.
- Brownstein, Charles. *Eisner/Miller*. Milwaukee : Dark Horse Press, 2005.
- Burns, Charles. *Black Hole*. New York : Pantheon, 2006.
- Campbell, Eddie. (Revised) *Graphic Novel Manifesto*. 2004, en ligne : http://lucafllect.com/handouts/eddie_campbell_manifesto.pdf (consulté le 7 mars 2011).
- Clowes, Daniel. *Ghost World*. Seattle: Fantagraphics, 1997.
- Code of the Comics Magazine Association of America, Inc. en ligne: <http://www.comicartville.com/comicscode.htm> (consulté le 7 mars 2011).
- Couperie, Pierre (dir. Pub), *Histoire mondiale de la bande dessinée*. Paris : Pierre Horay Éditeur, 1989.
- Cruse, Howard. *Stuck Rubber Baby*. New York: Paradox Press, 1995.
- Eisner, Will. *The Contract With God Trilogy*. New York : W. W. Norton, 2006.
- Gaudette, Gabriel. *Accessibilité, inventivité et réseautage*. En ligne : <http://www.nt2.uqam.ca/recherches/dossier/webcomics> (consulté le 7 mars 2011).
- Ghosn, Joseph. *Romans graphiques. 101 propositions de lectures des années soixante à deux mille*. Paris : Les mots et le reste, 2009.
- Gravett, Paul. *Graphic Novels : Everything You Need to Know*. New York : Collins Design, 2005.
- Green, Justin. *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*. San Francisco: Last Gasp, 1972.
- Groensteen, Thierry. *Un objet culturel non identifié*. Angoulême: L'an 2, 2006.
- Gross, Milt. *He Done Her Wrong*. Seattle : Fantagraphics, 2006.
- Hajdu, David. *The Ten-Cent Plague : The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York : Farrar, Strauss and Giroux, 2008.
- Harvey, Robert. *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Jackson: University of Mississippi Press, 1996.
- Hatfield, Charles. *Alternative Comics : An Emerging Literature*. Jackson : University of Mississippi Press, 2004.
- Heer, Jeet et Worcester, Kent (éd.). *Arguing Comics : Literary Masters on a Popular Medium*. Jackson : University of Mississippi Press, 2004.
- Kunzle, David. *Rodolphe Töpffer: The Complete Comic Strips*. Jackson : University of Mississippi Press, 2007.
- Kuskin, William (ed), *Graphia: The Graphic Novel and Literary Criticism*, English Language Notes 46.2 (fall/winter 2008), University of Colorado at Boulder, 2008.
- McGuire, Richard. « Here », dans *Comic Art*, numéro 9 (2006). Oakland: Buenaventura press, 16-22.
- Miller, Frank. *Ronin*. New York: DC Comics, 1984.
- Miller, Frank. *The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 1986.
- Menu, Jean-Cristophe, *Plates-bandes*, Paris : L'Association, 2005.
- Moore, Alan et Gibbons, Dave. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1987.
- Moore, Alan et Campbell, Eddie. *From Hell*. Marietta : Top shelf, 2004.
- Morgan, Harry. *Principes de littératures dessinées*. Paris : L'an 2, collection « Essais », 2003.
- Newgarden, Mark. « Love's Savage Fury », dans *Everybody Dies Alone*. Seattle: Fantagraphics Books, 2004, 160-163.

- Rosenkantz, Patrick. *Rebel Visions : The Underground Comix Revolution 1963-1975*. Seattle : Fantagraphics, 2007.
- Sabin, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. New York : Phaidon, 1996.
- Satrapi, Marjane. *Persépolis*. Paris : L'association, 2007.
- Seth. *It's A Good Life If You Don't Weaken*. Montréal: Drawn and Quarterly, 2004.
- Seth. *George Sprott*. Montréal: Drawn and Quarterly, 2009.
- Smolderen, Thierry. « Graphic novel / roman graphique. La construction d'un genre littéraire », dans *Neuvième Art*, numéro 12 (janvier 2006). Angoulême : L'an 2. pp.11-18.
- Spiegelman, Art. « Don't Get Around Much Anymore ». dans *Breakdowns : Portrait of the artist as a young %@&*!*. New York: Pantheon, 2008, n.p.
- Spiegelman, Art. *Maus: A Survivor's Tale*. New York: Pantheon, 1992.
- Thompson, Craig. *Blankets*. Marietta (Georgia): Top Shelf, 2004.
- Versaci, Rocco. *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature*. New York : Continuum, 2007.
- Walker, George. *Graphic Witness*. New York : Firefly, 2007.
- Weiner, Stephen. *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*. New York : NBM, 2003.
- Wertham, Frederic. *Seduction of the Innocent*. New York: Reinhart & Company, 1954.
- Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge: Da Capo, 2007.

Notice biographique

Gabriel Tremblay-Gaudette est étudiant au doctorat en sémiologie à l'UQAM, sous la direction de Bertrand Gervais. Sa thèse porte sur la lecture des rapports entre texte et image dans la littérature contemporaine, aussi bien dans le roman que dans la bande dessinée. Ses recherches portent sur le neuvième art, la littérature américaine contemporaine, les arts hypermédias et les théories de la lecture. Assitant à la coordination médiatique au Laboratoire NT2 (<http://nt2.uqam.ca/>), il est membre du comité de rédaction de Salon Double, l'observatoire de la littérature contemporaine (<http://salondouble.contemporain.info/>) et membre du comité éditorial de bleuOrange, revue de littérature hypermédias (<http://revuebleuorange.org/>)

Mots-clés

Bande dessinée, *comic book*, *comic strip*, roman graphique, *graphic novel*

Abstract

This paper addresses the introduction of the term “Graphic novel” in the field of comic art and its usage as an agent of legitimacy in the North American context. Coined by Will Eisner in the late 1970s, the term rapidly spread to the vocabulary of editors, scholars and critics to designate, in a fallacious way, a form of comics with somewhat superior artistic merits. After a historical overview which aims to explain the causes and consequences behind the “bad press” linked to comic art before the arrival of the graphic novel, the author will assess that the term, despite its hackneyed and polemic usage, offers a rather useful terminology when used to

*Tensions, prétentions et galvaudage; gains et écueils du roman graphique
comme stratégie du cheval de Troie en Amérique du Nord*

describe a publication format, but can otherwise be perilous when deployed as a Trojan horse strategy, in which case it ends up as an aegis. The will to legitimate comic art, which was the initial intention of the “graphic novel”, is a noble cause, but it runs the risk of turning against its very objective if it in fact creates elitism among the readership that was recently acquired and conquered by the novelty of the graphic novel.



*« Ils n'en font qu'à leur tête »,
ou les lycéens Français face au cinéma qu'on enseigne*

Barbara Laborde,
Université Paris III-Sorbonne Nouvelle
Institut National de l'Audiovisuel

Résumé

Cet article a pour ambition de proposer une réflexion sur le comportement des lycéens face à l'enseignement du cinéma qui leur est proposé par l'institution scolaire en France. Il semble en effet que depuis une vingtaine d'années, le rapport des élèves de lycée à la culture consacrée soit de plus en plus distant, voire distendu. Comme l'ont montré les travaux d'Olivier Donnat ou de François Dubet en France dans les années 1990, les lycéens adoptent face à la culture dominante que l'école présente comme légitime une posture inédite jusqu'alors. Après un bref tour d'horizon des possibilités d'enseignement du cinéma dans les parcours scolaires des lycéens en France, cet article se propose d'explorer, par une approche sociologique et sociopragmatique, les comportements des lycéens – et des professeurs – face à ces enseignements.

For English abstract, see end of article

Cet article a pour ambition de proposer une réflexion sur le comportement des lycéens face à l'enseignement du cinéma qui leur est proposé par l'institution scolaire en France. Il semble en effet que depuis une vingtaine d'années, le rapport des élèves de lycée à la culture consacrée soit de plus en plus distant voire distendu. Comme l'ont montré les travaux d'Olivier Donnat ou de François Dubet en France dans les années 1990, les lycéens adoptent face à la culture dominante que l'école présente comme légitime une posture inédite jusqu'alors. Avant de tenter d'émettre des hypothèses d'ordre sociopragmatique, ma posture sera empirique, sans ambition globalisante ni quantitative. Je m'appuierai sur ma propre expérience professorale d'« enseignante de cinéma » et sur une série d'entretiens menés dans le cadre de ma thèse de doctorat portant sur les enjeux épistémologiques, sociologiques et esthétiques de l'enseignement du cinéma dans les lycées français.

Tout d'abord, il convient de définir, de façon très synthétique, les formes que prend l'enseignement du cinéma dans les lycées de France et de voir comment il s'inscrit dans le cursus scolaire d'un lycéen. Le lycée Français se constitue de trois années scolaires qui mènent à un examen national nommé « baccalauréat » (dit communément « bac ») qui constitue une validation de la

scolarité qu'a suivie l'élève avant sa majorité (fixée en France à 18 ans) et permet l'entrée dans les études dites « supérieures ». Le « bac » est l'examen obligatoire pour prétendre s'inscrire à l'Université par exemple. Le « lycée » regroupe donc une classe d'âge allant de 14-15 ans à 17-18 ans. Certains élèves s'écartent de cet âge moyen puisque chaque classe peut être « redoublée » une fois, en fonction des résultats. Les trois classes du lycée sont la Seconde (tronc commun indifférencié), la Première et la Terminale, ces deux dernières classes inscrivant l'élève, en fin de Seconde, dans un choix d'orientation vers la filière scientifique (BAC S), Littéraire (BAC L), Economique (BAC ES) ou Technologique (BAC ST). Ce cursus redouble celui des filières professionnelles (BAC PRO), accessibles dès la fin du collège¹.

L'enseignement du cinéma peut être disséminé dans toutes ces filières sous des formes diverses, par des enseignements proposés en classe, en vertu d'initiatives personnelles de professeurs ou de dispositifs nationaux favorisant l'accès à la connaissance d'œuvres choisies. Cependant, le seul enseignement spécialement dévolu au cinéma et donnant lieu à une évaluation au Baccalauréat est l'option « cinéma et audiovisuel » (CAV) qui est proposée dans certains lycées à partir de la seconde. Si elle ne revêt aucun caractère obligatoire en seconde, elle peut faire l'objet d'un enseignement artistique dit « de spécialité » dès la Première devenant ainsi un « enseignement artistique » obligatoire. Cet enseignement de spécialité n'est possible que si l'élève s'oriente vers un bac L. Dans toutes les autres filières, l'option n'est proposée que de façon facultative. La différence entre l'option facultative et l'enseignement de spécialité réside dans le volume horaire hebdomadaire dévolu à l'enseignement « cinéma et audiovisuel » (5H par semaine en enseignement de spécialité contre 3H en option facultative) et dans le statut de cet enseignement dans l'obtention du Baccalauréat. Tandis que l'option facultative permet d'apporter dans la moyenne du Bac, coefficient 1, les points supérieurs à la moyenne, l'enseignement de spécialité est comptabilisé dans cette moyenne au titre d'un enseignement artistique doté d'un coefficient 6. Les candidats sont soumis dans ce cadre à une épreuve écrite (coefficient 3) et à une épreuve orale (coefficient 3). Seule la Terminale L option « cinéma et audiovisuel » propose cette configuration, indiquant ainsi une certaine mise sous tutelle de l'enseignement du cinéma par la littérature dans le cursus scolaire. Le fonctionnement des enseignements en fonction des filières du Bac peut se résumer de manière synthétique comme suit :

¹ Le curriculum scolaire français est ici volontairement simplifié. Le terme « collège » est un « faux amis » pour les anglophones : en France il regroupe des élèves âgés de 10 à 14 ans et se situe donc avant l'entrée au lycée.

Bac S	Bac L	Bac ES	Bac ST
Option CAV facultative (3H / semaine)	Option CAV facultative (3H / semaine) et/ou (cumul possible) Enseignement artistique de spécialité CAV (5H / semaine)	Option CAV facultative (3H / semaine)	Option CAV facultative (3H / semaine)

L'enseignement du cinéma dans ce cadre se veut à la fois théorique : étude de trois œuvres au programme, analyses filmiques, histoire du cinéma ; et pratique : les élèves sont amenés à réaliser des produits audiovisuels, « ce travail mène à une réalisation courte mais aboutie et assumée mettant en œuvre une démarche globale ». (BO Terminale). Cette réalisation individuelle ou collective communément appelée « film pour le bac » fait l'objet d'une soutenance orale de présentation évaluée par un jury constitué de professeurs et d'un professionnel.

Pour encadrer cet enseignement à l'échelle nationale, le ministère de l'Éducation Nationale publie un Bulletin Officiel (BO) qui délimite les enseignements, décide des œuvres au programme, et indique les modalités d'apprentissage. Ce texte est rédigé par un comité d'experts (professeurs, universitaires, Inspecteurs Régionaux, partenaires culturels) sous la tutelle d'une Inspection Générale qui elle-même répond aux demandes du Ministère. Tout professeur a, dans ses obligations de services, le devoir de se conformer aux Instructions Officielles du BO, même si celles-ci laissent aussi une place à la « liberté pédagogique » de chaque enseignant pour mener ces apprentissages obligatoires comme il l'entend. L'enseignement du cinéma présente par ailleurs en France la particularité d'encourager la liaison avec des institutions culturelles sous la forme de partenariat : le Ministère de l'Éducation Nationale réfléchit donc à des ambitions communes avec le Ministère de la Culture. Ce cadre commun définit nationalement un « enseignement du cinéma et de l'audiovisuel » dans une perspective de « politique culturelle » à laquelle la France, historiquement et idéologiquement, tient beaucoup².

Une approche exhaustive des programmes étant impossible – et d'ailleurs inopérante – dans le cadre restreint de cet article, je me contenterai ici

² La question des politiques culturelles en France nécessiterait un développement à part entière dont il n'est pas question ici. Pour plus d'informations sur cette question voir entre autres : Patriat, Claude, *La Culture, un besoin d'Etat*, Editions Hachette Littératures, collection « Forum », Paris, 1998.

d'une approche synthétique des textes officiels orientant les enseignements de spécialité puisqu'ils sont les plus représentatifs d'un « enseignement du cinéma » aux enjeux clairement identifiés et définis. Un extrait du BO de 2001 qui sert aujourd'hui encore de cadre aux enseignements sera donc envisagé de façon paradigmatique pour permettre quelques constats préliminaires. Pour le programme de la classe de Première, le BO stipule par exemple que doit être enseigné des « cinématographies contemporaines », dans le cadre de l'enseignement de spécialité et en vue d'une « approche culturelle » :

Cette étude prolonge et complète celle qui, en Première, a porté sur les grandes étapes et les principaux genres de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel. Elle s'attache aussi bien aux cinématographies contemporaines déjà reconnues qu'aux formes et genres audiovisuels et cinématographiques relevant de la marge, ouvrant des failles à l'intérieur des codes dominants, et menant à l'expérimentation de pistes nouvelles dans l'art des images et des sons. C'est l'occasion de repérer et d'analyser les filiations directes ou indirectes avec quelques pionniers de l'avant-garde ou de l'expérimentation comme E. Von Stroheim, J. Renoir ou J. Casavettes, A. Warhol.

A titre d'exemples : les nouveaux auteurs du cinéma asiatique ou méditerranéen (L.Chan, Wong Kar Wai, T.Kitano, A.Kiarostami, ...), les auteurs du Dogme (Lars Von Trier, T. Vinterberg), le renouveau français du cinéma de genre, les nouvelles tendances du cinéma baroque (A. Ripstein, E. Kusturica, P. Almodovar), les nouvelles façons d'écrire et de tourner avec les outils numériques ("petites caméras" d'ARTE), les formes hybrides du nouveau cinéma européen, entre réel et fiction (K. Loach, R. Guédiguian, L. Cantet, J-L.et P. Dardenne, B. Dumont), entre cinéma et multimédia (J-L. Godard, C. Marker, ...). (Bulletin Officiel du ministère de L'Education Nationale et du ministère de la Recherche, Hors Série n°4 du 30 août 2001, accessible en ligne : www.education.gouv.fr/bo/2001/hs4/arts.htm)

Premier constat : l'École plébiscite majoritairement le film d'auteur, et le terme même d' « auteur » est récurrent dans la rhétorique du Bulletin officiel. Cette vision auteuriste du cinéma implique l'étude d'œuvres dont la compréhension n'est pas immédiate et nécessite - voire légitime - l'intervention d'un apprentissage des formes ou de l'histoire du cinéma.

Or il y a fort à parier que les jeunes, et y compris ceux qui choisissent l'option « cinéma et audiovisuel » au Baccalauréat, ne sont pas pour autant

déconnectés de toute la sphère audiovisuelle que leur offre leur époque : le cinéma « mainstream » bien sûr, mais aussi la télévision, les jeux sur console, les sites de partage de vidéos, les plateformes de « gamers », etc... Autrement dit, si Godard et Kiarostami sont au centre des programmes scolaires de l'enseignement du cinéma et de l'audiovisuel, les élèves ne peuvent que constater que leur propre pratique spectatorielle est bien loin des programmes scolaires. Leur goût affiché pour les séries américaines ou des blockbusters hollywoodiens paraît très éloigné du goût que l'École plébiscite. L'Institution scolaire refuse, obstinément parfois, d'envisager comme objets légitimes d'apprentissage ce qui semble appartenir à une « culture de masse ». D'ailleurs, alors même que cet extrait du BO tend vers la contemporanéité, on constate qu'il laisse de côté tout un pan de la production audiovisuelle actuelle. Ce n'est pas seulement un parti pris pragmatique de non exhaustivité, mais aussi un parti pris idéologique : ce qui est plébiscité ici ce sont « les failles à l'intérieur d'un système dominant » symbolisé par les « avant-gardes », et donc précisément ce qui va *contre* la production « mainstream », contre les « codes dominants ». L'École répugne à envisager le cinéma comme un art de masse, et l'on comprend que la dimension économique de ce médium paraisse peu en adéquation avec les ambitions scolaires d'un « enseignement artistique ».

Les facteurs de résistance de l'École à l'enseignement d'un cinéma « grand public » au sein des programmes spécifiquement étiquetés « cinéma et audiovisuel » sont pluriels. La fragilité de la légitimité culturelle du cinéma au regard des critères scolaires et des représentations sociales reste un problème inhérent à cet enseignement. Car si les textes officiels permettent la légitimation culturelle d'un certain cinéma, ils s'appuient également sur des films considérés par des instances extérieures comme légitimes.

Comment fonctionne cette légitimation en France ? Un rapide tour d'horizon de ces instances de légitimation externes au système d'enseignement permet d'expliquer la présence d'un certain type d'œuvres dans les textes officiels et de cerner précisément quel est le cinéma que l'on enseigne et quel est celui que l'on repousse. Je m'en tiendrai ici à un seul exemple. En France, la tradition cinéphilique est profondément ancrée dans la référence aux *Cahiers du cinéma*. La « Nouvelle vague » française, née des activités critiques et cinématographiques des « Jeunes Turcs », a œuvré dans les années 1950 et 1960 pour rehausser la légitimité culturelle du cinéma et lui donner l'aura artistique d'un septième Art. La figure de l'« Auteur » s'est ainsi construite autour de ces théories, tirant le cinéma vers la même légitimité culturelle que la littérature, l'« Auteur » apparaissant comme le garant d'une œuvre unique, géniale, inimitable. L'idéologie de la « politique des auteurs » telle qu'elle a été initiée dans les *Cahiers du cinéma* dès 1954-1955 est résumée ainsi par André Bazin – pour la mettre en question d'ailleurs – dans le numéro 70 de la revue :

Il s'ensuit que les tenants les plus stricts de la politique des auteurs sont à la longue avantagés puisqu'à tort ou à raison, ils discernent toujours dans leurs auteurs préférés l'épanouissement des mêmes beautés spécifiques. Ainsi Hitchcock, Renoir, Rossellini, Fritz Lang, Howard Hawks ou Nicholas Ray peuvent-ils, à travers les Cahiers, apparaître comme des auteurs quasi infaillibles dont aucun film ne saurait être raté. (Bazin, 1957)

Pour bien comprendre l'influence qu'exerce la revue sur la légitimité culturelle de certains films et cinéastes en France, on peut mettre en regard les réalisateurs légitimés par les *Cahiers du cinéma* au titre d'« Auteurs » et ceux légitimés par le BO au titre d'objets d'étude. Comparons au court texte d'André Bazin un autre extrait du BO, dévolu à l'enseignement du montage en Terminale, qui invite à étudier, entre autres : « La place éminente du montage dans l'oeuvre de quelques grands auteurs (K.Dreyer, J.Renoir, O.Welles, R.Bresson, A.Hitchcock, R.Rossellini, A.Resnais, J-L.Godard, S.Kubrick...) ». (BO hors série n°4 du 30 août 2001, texte toujours en vigueur.) Renoir, Welles, Hawks, Hitchcock, Rossellini, puis Resnais et Godard, membres actifs de la revue : le constat s'impose que les grands « Auteurs » plébiscités déjà dans les années 1950 par les *Cahiers du cinéma* restent dotés d'une forte légitimité culturelle sur laquelle les programmes officiels s'appuient largement : c'est ainsi que ces oeuvres deviennent « patrimoniales ». Le texte officiel assoit le caractère catégorique de ses listes d'« auteurs » dans ce panthéon établi par les *Cahiers*. Il existe bien sûr d'autres instances de légitimation fortes en France, comme le Festival de Cannes ou la Cinémathèque Française par exemple, mais j'en resterai, dans les limites de cet article, à cette influence des *Cahiers* pour montrer ce qu'est, en France, la « culture légitime » que l'École vise à transmettre : une culture cinéphilique adoubée par la critique selon un point de vue théorique auteuriste.

Cette théorie explique également une prédisposition à une conception très formaliste du cinéma, attachée à l'étude des « codes de production », plus qu'à l'analyse des réceptions : l'auteur est le garant d'une oeuvre close sur elle-même dont le sens est à déchiffrer dans la *forme* dont elle se dote. L'enseignement du cinéma ne peut donc que tendre vers l'herméneutisme : il s'agira de savoir déchiffrer dans l'oeuvre les intentions d'un auteur présumé génial. Car si la structure même des programmes oriente les enseignements vers une certaine appréhension de l'objet « cinéma », elle témoigne aussi d'une vision très cinéphilique des pratiques spectatoriennes. L'encouragement à la fréquentation assidue de salles de cinéma partenaires des établissements scolaires, salles dont la labellisation « art et essai » justifie l'intervention en milieu scolaire, fait partie des conditions essentielles de possibilité de ces cours de « cinéma et audiovisuel ». L'enseignement vise alors parfois, pour reprendre

la phrase d'un enseignant, à « sortir les élèves de la cinéphilie du plaisir », pour leur faire découvrir, en salle, les « grandes œuvres du grand patrimoine », qu'ils doivent apprendre à lire.

Et pourtant, les différentes approches sociologiques de la « culture lycéenne » permettent de concevoir une image du lycéen peu en adéquation avec la figure idéale du cinéphile que l'école tente de construire. Il semble que la vocation patrimoniale et culturelle de l'enseignement du cinéma aille de pair avec une certaine résistance idéologique de l'institution scolaire quant aux mouvances technologiques actuelles et à la grande variabilité des pratiques spectatorielles des lycéens d'aujourd'hui. Et cette résistance revient parfois à nier, à mésestimer ou à discréditer les pratiques culturelles juvéniles, alors même qu'elles ne sont pas incompatibles avec la culture légitime que l'École cherche à transmettre. Des entretiens menés avec des lycéens qui suivent les enseignements de cinéma, ainsi que mes propres observations en 6 ans de pratique professionnelle, conduisent à un constat empirique assez clair, que des études sociologiques plus poussées ont d'ailleurs confirmé : la cinéphilie est une pratique plurielle, aussi intime que collective, ce qui explique que des lycéens, face aux œuvres que le système scolaire leur présente comme légitimes, puissent autant s'y intéresser que s'en détacher. Ce détachement n'est pas forcément synonyme d'indifférence ou de rejet, mais constatons simplement, pour reprendre le propos d'un professeur, qu'« ils n'en font qu'à leur tête ». Et en cela, les lycéens sont finalement très représentatifs de la population générale et du rapport de tout un chacun au cinéma. L'enquête sociologique de Jean-Michel Guy sur la culture cinématographique des Français parue en 2000 affirmait déjà, suite à une enquête sociologique commanditée par le Ministère de la Culture :

Art populaire depuis toujours, le cinéma contribue à la formation des goûts et à la constitution de référence commune. Les Français s'y reconnaissent et donnent, là plus encore qu'ailleurs, l'image de publics non-cloisonnés, indociles aux hiérarchisations savantes et aux catégories fermées. (Guy, 2000, p.13)

Et c'est sans doute ici que se situe le nœud du problème que pose le cinéma à la culture scolaire. L'attitude lycéenne face à l'enseignement du cinéma est finalement beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. Du rejet pur et simple des œuvres au programme du bac, à la prise en compte désabusée d'une nécessité de « faire des points à l'examen », en passant par la découverte éblouie d'un réalisateur qu'ils ont étudié en cours, il semble que les goûts cinématographiques des jeunes soient aussi variables que leur engagement cinéphilique. Interviennent là de surcroît des données économiques et culturelles qui viennent interférer avec la culture de l'École et que des

sociologues ont bien délimitées. Ainsi, d'après Olivier Donnat, l'effervescence de l'économie médiatico-publicitaire depuis 20 ans a créé « un système concurrent de distinction », en offrant aux consommateurs « des moyens de se distinguer à travers des produits culturels sur lesquels ne pèsent pas les obstacles symboliques qui limitent l'accès à la culture consacrée. » (O. Donnat, 1994, p.146). Les goûts lycéens aujourd'hui se caractérisent en effet par leur éclectisme, leur « omnivorisme », leur versatilité, leur adhésion aux modes, et manifestent un rapport très individualisé à la culture légitime véhiculée par l'institution. « Ils n'en font qu'à leur tête » et n'acceptent que ponctuellement ou conjoncturellement de se soumettre aux diktats distinctifs de la culture cinéphilique scolaire.

En effet, les évolutions sociales et technologiques actuelles obligent à prendre en compte le rôle grandissant de la culture de masse dans l'organisation des rapports entre les jeunes, dans leurs modes de sociabilité et, partant, dans leur rapport à la culture légitime que tente de véhiculer l'École. Si toutes les cultures ne se valent pas dans l'esprit d'un lycéen, il paraît de plus en plus problématique de déterminer quel degré d'efficacité a encore le modèle scolaire de la culture « humaniste » sur la constitution d'une culture juvénile. Comme le disent François Dubet et Danilo Martuccelli :

L'image d'une norme scolaire qui se « déverse » dans la personnalité des élèves est bousculée par plusieurs éléments : le rapport stratégique aux études, le désajustement des attentes des élèves et des professeurs, l'incertitude du modèle culturel de l'école qui en appelle à des figures de l'individu largement contradictoires. (Dubet/Martuccelli, 1996, p. 327)

Déplions cette idée en l'appliquant à l'enseignement du cinéma dans les lycées français. Du côté des lycéens, la mise en doute de la capacité du système d'enseignement à assurer une réussite sociale qui serait promise par l'adhésion aux modèles culturels dominants entrave l'adhésion aveugle à la culture scolaire. Se former au cinéma passe sans aucun doute par des compétences artistiques et culturelles, mais aussi – ce que le système d'enseignement nie en partie – par des compétences scientifiques et techniques. Cantonner l'enseignement du cinéma à la filière littéraire induit donc une certaine tromperie dont la plupart des élèves de sont pas dupes : à part s'ils rêvent d'être universitaires ou critiques dans une revue de cinéma – et les places sont rares ! – les emplois les plus accessibles dans ce « milieu » nécessitent des compétences techniques poussées liées au son et à l'image. D'un point de vue « stratégique », l'enseignement de spécialité « cinéma et audiovisuel » dans une Terminale Littéraire s'avère finalement peu rentable sur le marché du travail et dans le cursus post bac. La plupart des élèves de Terminale L se voient

d'ailleurs refuser l'accès aux Brevets de Technicien Supérieur en audiovisuel³ car leurs acquis en Sciences Physiques et en Mathématiques sont jugés insuffisants. Que reste-t-il alors à cet enseignement ? Le privilège de se prévaloir d'acquisitions culturelles appuyées sur une pratique amateur du cinéma permise par la réalisation du « film du bac » dans le cadre des enseignements pratiques. C'est beaucoup, certes, mais cette pratique amateur et ces connaissances culturelles ne pourraient-elles s'acquérir en dehors de l'École ? Ne nions pas que la rencontre avec des œuvres, l'expérimentation du travail de création dans le cadre scolaire des options sont déjà des possibilités offertes à l'élève qui « valent le coup », mais si une vision relativement consumériste du cursus scolaire met actuellement en avant l'épanouissement individuel au travers de choix stratégiques et/ou personnels rentables sur le marché du travail, le choix de l'enseignement en « cinéma et audiovisuel » se justifie très variablement. Il peut s'agir de « prendre l'option ciné pour faire des points au bac », pour « faire des films » ou « pour la culture générale », mais aussi « parce que ma copine l'a prise », alors que l'on n'est pas spécialement féru de cinéma. Il faut donc sans doute sortir d'un certain idéalisme : l'enseignement du cinéma est un enseignement d'éveil, qui peut amener à des révélations fortes, très certainement, mais s'il s'agit de la « formation patiente et permanente d'un goût fondé sur de belles choses » comme le défend Alain Bergala dans *L'hypothèse cinéma* (Bergala, 2006, p.55), son efficacité reste casuelle et relative.

Car peut-on affirmer que l'École parviendra à influencer la culture juvénile ? La question s'avère d'autant plus problématique que les interactions diverses avec la société des pairs ont également un fort pouvoir de légitimation des goûts culturels. Rien n'indique que les goûts cinématographiques des élèves - ou leur évolution - soient la conséquence des apprentissages proposés en classe plus qu'un ajustement à des modèles extérieurs à l'École. « Aller au ciné » entre amis reste l'activité préférée des jeunes et le mode de socialisation le plus représenté dans les statistiques récentes : 67 % des 15-19 ans disent « sortir le soir » pour aller au ciné⁴. L'influence des pairs est donc d'autant plus grande quand il s'agit de cet objet populaire qu'est le cinéma. La forte fréquentation juvénile des salles pose paradoxalement un problème de taille au système d'enseignement : la confusion entre « enseignement artistique » et « loisirs » brouille les pistes de la transmission patrimoniale et du rapport à la culture scolaire. À l'ère du téléchargement (plus ou moins légal) et de l'explosion des modes de fréquentation des produits audiovisuels, on constate

³ Formation post bac ouvrant aux métiers de l'image, du son et de la production audiovisuels. Formation de techniciens supérieurs (BAC + 2).

⁴ Voir les chiffres de la dernière enquête d'Olivier Donnat : en 2008, 88% des jeunes entre 15 et 24 ans sont allés au moins une fois au cinéma dans l'année, dont 29 % au moins une fois par mois. C'est le plus fort pourcentage toute population confondue.

« la porosité des frontières entre culture et loisirs, entre le monde de l'art et celui du divertissement » (Donnat, 1998, p. 311). L'École doit-elle apprendre à se divertir ? Peut-on légitimement « faire cours » dans cette même salle obscure que les jeunes investissent pour leur loisir le samedi soir ? Dans cette obligation de « sortir de la cinéphilie du plaisir » se joue aussi plus largement toute la légitimité de l'Institution elle-même. Ici encore, l'Institution scolaire semble se réfugier dans une radicalisation de sa posture : alors que l'enquête d'Olivier Donnat révèle que les « genres cinématographiques préférés » des Français en 2008 restent les « films comiques » (44%) et les « films d'action » (27%), ces deux genres sont les moins représentés dans les films au programme du Bac « cinéma et audiovisuel »⁵. D'ailleurs, pour voir des films dans le cadre de l'option cinéma, les partenariats se nouent en grande majorité avec les salles « arts et essais », et quasiment jamais avec les multiplexes UGC.

L'École a en effet tendance à se considérer comme un bastion garant du « bon goût », or, en ce qui concerne le cinéma, elle ne peut s'isoler du reste de la société ni marquer si fermement sa spécificité. L'enquête de Jean-Michel Guy le disait déjà :

Tout le monde peut devenir cinéophile. Les voies qui y conduisent restent mystérieuses : elles ne se laissent pas baliser par les variables sociodémographiques usuelles que notre enquête a mobilisées. Des jeunes de tous les milieux sociaux se « spécialisent » dans le cinéma. Peut-être les mobiles diffèrent-ils d'un milieu à l'autre – et sans doute les jeunes cinéphiles se recrutent-ils un peu plus fréquemment dans les milieux aisés – mais le statut du cinéma comme art populaire, à la fois noble et roturier, permet l'expression de nombreuses « cinéphilies ». Les effets du diplôme sont incontestables – il s'exerce principalement sur le goût et sur les connaissances en matière de cinéma –, mais ils ne sont pas rédhitoires. (Guy, 2000, p. 302).

Le constat est donc clair : la cinéphilie déborde très largement les frontières de l'École et ne saurait se confondre avec elle. Ici encore, « l'hypothèse » d'Alain Bergala, qui fait le pari que la présence dans les classes de films « à la valeur artistique indiscutable » pourrait transmettre et « former » le goût des élèves, trouve ses limites. Si tant est que cette « valeur artistique indiscutable » existe

⁵ Liste des films de ces 10 dernières années pour l'enseignement de spécialité « cinéma et audiovisuel » en Terminale L (3 films par année scolaire renouvelés à raison d'un par année scolaire : tous les ans, un des trois films change) : *A nos amours* (Pialat 1983), *Les Contes de la lune vague après la pluie* (Mizoguchi 1953), *Le Vent nous emportera* (Kiarostami 2000), *Sans Soleil* (Marker 1982), *L'Homme de la plaine* (Mann 1955), *L'Aurore* (Murnau 1927), *2046* (Wong Kar Wai 2005), *Hiroshima mon amour* (Resnais 1959), *La Mort aux trousses* (Hitchcock 1959), *Yeelen* (Souleyman Cissé 1984), *L'Homme à la caméra* (Vertov 1929).

au-delà de la rhétorique de l'évidence qui la promeut, force est de constater que lorsque l'École - de manière relative d'ailleurs - forme un goût en matière de cinéma, c'est surtout et simplement parce qu'elle instruit. Si l'Institution scolaire influence les goûts des élèves, ce n'est pas spécifiquement par l'enseignement du cinéma, mais par l'enseignement tout court... Voir des films dans le cadre scolaire est bien une possibilité d'ouvrir les jeunes à une culture qu'ils n'ont pas forcément, mais l'École gagnerait sans doute à admettre que la formation du goût en ce qui concerne un art si indiscutablement populaire lui échappe partiellement.

Par ailleurs, si le lycée accorde aux lycéens une grande liberté quant à leurs goûts (vestimentaire ou musicaux entre autres), cette liberté consentie les conduit à affirmer leur différence et entraîne la revendication d'une autonomie face aux modèles des adultes, autonomie qui est parfois aussi le gage ou l'enjeu d'une socialisation spécifiquement juvénile. J'ai rencontré des élèves qui revendiquaient un rapport au cinéma « décalé », déclarant un goût prononcé pour les films « gore » ou les films de Kung fu. Derrière ces affirmations, une certaine « bravade » sans doute : puisque ces films n'ont aucune place dans les programmes scolaires, ils sont d'autant plus la marque d'une résistance à la culture de l'école et aussi sans doute à la culture des adultes. Du côté de l'institution, il apparaît que la forte diversité culturelle des populations lycéennes accueillies dans les classes ait fait perdre à l'école sa capacité à maintenir un standard culturel présenté comme indiscutable, même si elle continue à en faire le fondement de ses programmes. Le lycéen « héritier » de la sociologie de la reproduction si bien décrit par Bourdieu et Passeron (1964, 1970) est désormais « noyé dans la masse », Le « nouveau » lycéen issu de la massification de l'enseignement secondaire et de la démocratisation du système scolaire a forcément d'autres rapports à l'École et au savoir. Si les élèves « n'en font qu'à leur tête », c'est aussi parce que ces nouveaux lycéens se sentent beaucoup moins tenus à la « bonne volonté » culturelle.

Il semble d'ailleurs qu'aucune enquête ne permette aujourd'hui d'établir vraiment un rapport de causalité entre la soumission aux modèles culturels dominants et la réussite scolaire. Ce constat se vérifie pour l'enseignement du cinéma. En tant que professeur, je le constate souvent : cette année encore, mon meilleur élève a une culture cinématographique qu'il qualifie lui-même de « très pauvre » et « préfère regarder les films en VF ». *A contrario*, il apparaît que les pratiques nobles, à forte légitimité culturelle, ne soient pas forcément le gage d'un bon niveau scolaire. J'ai rencontré aussi des élèves passionnés de cinéma, voyant jusqu'à un film par jour, qui n'étaient pas pour autant de bons élèves. Le passage à l'écrit leur pose souvent problème et la forte valeur symbolique de la langue dans le système scolaire français - que Bourdieu soulignait déjà en son temps - fait parfois entrave à toutes les bonnes volontés cinéphiliques, puisqu'il ne s'agit pas seulement de regarder des films, mais

aussi de savoir rédiger. L'idée selon laquelle le cinéma pourrait « sauver des élèves de l'échec scolaire » apparaît dès lors bien fragile : l'enseignement du cinéma n'évite pas certains déterminismes plus socialement explicables en termes de réussite scolaire.

De leur côté, des professeurs ont du mal à admettre le constat d'une relativisation des valeurs hiérarchiques des œuvres dans les représentations de leurs élèves, ou même parfois de leurs plus jeunes collègues. La relative indifférence que certains élèves manifestent à la culture humaniste peut aller jusqu'au renversement des valeurs entre culture populaire et culture cinéphilique. Ce « désajustement » entre les professeurs et les élèves peut alors conduire à une crispation et à une radicalisation des postures : les professeurs se sentent plus légitimes précisément quand ils n'enseignent pas le cinéma que les élèves connaissent et qu'ils aiment, ce « cinéma que nos élèves regardent et que nous n'aimons guère » pour reprendre l'expression de Claude Bailblé⁶. L'enseignement d'un cinéma « commercial » ou « grand public » se voit alors taxé de démagogie et très peu de professeurs s'aventurent dans cette voie. Les textes officiels du BO de Première cités plus haut définissent assez clairement les limites du cinéma « grand public » qui peut servir de support à l'enseignement : Tarantino, Almodovar, Wong Kar Wai, tandis que Spielberg ou Cameron restent absents.

Ne négligeons pas que ce sont aussi les pratiques culturelles qui occasionnent ce clivage : regarder les films sur son iPhone, sur son PC, poster son « film du bac » sur *YouTube*, travailler avec une aisance presque intuitive sur un logiciel de montage virtuel, autant de nouveaux modes d'appropriation du savoir qui, parfois, font penser à certains professeurs qu'ils sont « dépassés ». Le constat n'est pas général bien sûr et l'institution scolaire travaille à s'adapter à ces nouveaux dispositifs, mais il n'en reste pas moins que dans ce domaine, la culture médiatique va largement plus vite que l'École, qui en est le plus souvent réduite à constater son retard. Ce retard n'est pas seulement une question de moyens, il est aussi lié à la philosophie générale de l'Institution : l'École Française issue de la Troisième République craint de ne devenir « high tech » qu'au prix d'un sacrifice de ses ambitions humanistes désintéressées qui l'oppose fondamentalement aux valeurs de la concurrence, de la performance, de l'entreprise, mises à l'honneur par les évolutions sociétales actuelles. Pourtant, la mise en doute du modèle républicain risque par réaction de provoquer un repli de l'École vers le conservatisme : tel est, à mon sens, le danger politique de ce divorce actuel entre culture populaire et culture scolaire.

⁶ Claude Bailblé est enseignant-chercheur et Maître de Conférences au département « cinéma » de l'Université Paris VIII à Saint-Denis. Il intervient également dans quelques écoles professionnelles, dont l'ENS Louis- Lumière.

L'École peut-elle survivre à contre-courant de la société ? Même en dehors d'elle, il semble que les frontières entre culture légitime et culture populaire soient de plus en plus poreuses. Dans le champ de la sociologie, Dominique Pasquier, à l'issue de ses enquêtes sur les lycéens français constate qu'une « mise à l'honneur des formes culturelles populaires s'inscrit dans une dynamique médiatico-publicitaire qui contribue non seulement à la divulguer auprès des couches sociales plus favorisées (...) mais aussi à la transformer en secteur marchand très profitable. » (Pasquier, 2005, p.76). Comment l'institution scolaire pourrait-elle dès lors lutter contre cette puissance médiatique accordée aux « formes culturelles populaires » qui la dépassent si largement ? Nombre de professeurs ont pu constater que, pour un jeune, affirmer qu'il a vu *Avatar* en avant-première à l'UGC lui rapporte plus de succès d'estime auprès de ses pairs que d'avoir vu l'intégrale d'Éric Rohmer. Pour un jeune d'aujourd'hui, être « bien vu » de ses copains paraît souvent plus précieux qu'être « bien vu » de ses professeurs, et ce y compris dans les couches sociales les plus élevées où continuent de se situer les meilleurs élèves : « l'omnivorisme » est « à la mode ». En cela, il n'est pas seulement question ici d'un rapport à la culture scolaire, mais d'un rapport à la culture tout court. Le lycéen n'endosse pas, pour l'École, un « costume » spécifique de spectateur, car il est, y compris au sein de son lycée, un individu traversé par les discours publics, médiatiques, sociaux.

À la suite d'Olivier Donnat, une approche sociologique comme celle de Granjon et Bergé parvient à ce constat :

La diversification de l'offre culturelle et des formats de consommation et de réception des contenus aurait même tendance à s'imposer comme la référence de la posture cultivée qui, paradoxalement, s'appuierait de moins en moins sur l'appropriation exclusive des culturèmes de la culture consacrée (si tant est qu'une orientation culturelle légitime de tous les instants puisse exister). (Granjon-Bergé, p. 5)

L'accès aux films est devenu tellement facile qu'il n'est plus question de cette sacralisation cinéphilique de l'œuvre dont on attendait fiévreusement la copie pour la diffuser au sein d'un ciné-club : le « marché » des biens culturels affaiblit de toute évidence l'autorité culturelle institutionnelle, dont on a vu, avec Jean-Michel Guy, qu'elle n'avait de toute façon jamais été omnipotente sur les goûts du public. L'École en France a précisément tendance à réagir contre ces « industries culturelles », se présentant comme le dernier rempart de « l'art pour l'art » face à l'envahissement du marché. En 2006, un rapport du Haut Conseil de l'Éducation Artistique et Culturelle, commandité par le

Ministère de la Culture et le Ministère de l'Éducation Nationale fait état de cette résistance idéologique, qui devient même alors une mission de l'École :

On a aussi parlé de la situation actuelle : l'éclatement, le morcellement, le ludique futile, le rôle néfaste des industries culturelles (...) les industries culturelles sont néfastes mais après tout, au lieu de livrer ce qui s'apparente pour moi au combat de Don Quichotte contre les moulins à vent, essayons de récupérer cela pour en faire un outil d'acculturation. (rapport 2006, HCEAC, p. 121)

Il y a donc bien une prise de conscience de l'Institution face à ce qu'elle considère comme un danger. Mais le mouvement général de massification des publics scolaires en France depuis les années 1980 rend la tâche difficile :

Ce mouvement général répond en fait à une double dynamique. Il prédispose une frange nouvelle d'individus à une réception plus légitime des œuvres d'art et de la culture, mais il conduit également à des formes de relâchement vis-à-vis de la culture cultivée qui s'observent dans les fractions (les plus) diplômées de la société (Granjon-Bergé, p.3).

Au moment où la culture légitime pourrait se diffuser plus largement, elle est contrebalancée par tous ces facteurs qui relativisent les hiérarchies culturelles. Et c'est sans doute une des spécificités du cinéma par rapport aux autres arts, à l'École comme dans la société tout entière : art de masse populaire et commercial, aux frontières sociologiques singulièrement élargies, il est au centre de la manifestation d'une culture populaire qui résiste parfois à la transmission par le système d'enseignement d'un idéal « d'humanités ».

Il ne s'agit pas pour autant de balayer d'un revers de la main tous les déterminismes sociaux, mais de les relativiser en fonction des nouvelles données de la culture de masse, d'autant plus que le cinéma relève à la fois des univers de consommation, d'enjeux d'affirmation de soi, de dynamiques sociales et d'interactions entre pairs. Plus peut-être que d'autres « matières » scolaires qui peuvent rester ancrées dans les « humanités », le cinéma et l'audiovisuel attisent et avivent la question des rapports entre culture populaire et culture légitime, débat encore exacerbé quand il se tient dans ce lieu de luttes qu'est l'École. Si la socialisation horizontale se substitue à la socialisation verticale, le rapport au cinéma et à l'audiovisuel n'en est pas moins le lieu de tension et de rapports de force. Entre les genres tout d'abord – ce qui pourrait constituer un sujet d'article à part entière - les filles et les garçons semblent se démarquer assez nettement en termes de goûts cinématographiques ; mais aussi entre les

différents degrés d'implication face au « projet » de faire des études de cinéma et d'audiovisuel, projet qui peut relever de l'utopie pure comme d'un véritable désir réaliste de professionnalisation, se fonder sur un désir d'enrichissement culturel ou sur un choix conscient de rentabilisation du cursus scolaire. On ne peut donc que constater la grande variabilité des postures, des pratiques, des choix et des représentations, dans un monde scolaire où l'affaiblissement des modèles dominants ne fait peut-être que renforcer finalement « la tyrannie de la majorité » (Pasquier, 2005).

Risquons-nous ici à avancer une hypothèse de solution : s'il ne peut être question de faire entrer la culture populaire à l'école, sans doute faudrait-il donner les moyens aux élèves-spectateurs de se forger une véritable expertise face aux images omniprésentes. L'enseignement du cinéma devrait sans doute alors abandonner une part de son formalisme pour se concentrer sur les modalités de réception des œuvres, ouvrir la porte aux théories sociologiques, aux *cultural* et aux *gender studies* encore si peu représentées en France. S'il s'agit de savoir lire des images et des sons, l'enjeu d'une « culture scolaire » serait peut-être d'apprendre à nos élèves à voir clair dans leurs propres modalités de fabrication d'un jugement de goût et non pas « d'enseigner le goût ». On pourra alors véritablement parler d'une « école du spectateur » et sortir du clivage des représentations par une véritable conscientisation de nos postures spectatoriennes. Si, comme le dit Spinoza, l'illusion de la liberté n'est que l'ignorance des causes qui nous déterminent, ayons pour ambition que l'enseignement du cinéma soit aussi une École de la liberté.

BIBLIOGRAPHIE

- Barrière, Anne, *Travailler à l'école. Que font les élèves et les enseignants du secondaire ?*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2003.
- Bazin, André, *Cahiers du cinéma* n°70, avril 1957, in *La politique des auteurs, les Textes*, Paris, 2001, Édition des Cahiers du Cinéma, collection « petite bibliothèque des cahiers du cinéma », p.100.
- Bergala, Alain, *L'Hypothèse cinéma, petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs*, Édition des Cahiers du cinéma, collection « Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma », Paris, 2002, réédition 2006.
- Bourdieu, Pierre et Jean-Claude Passeron, *La reproduction. Eléments pour une théorie du système d'enseignement*, Éditions de Minuit, Paris, 1970.
- Bourdieu, Pierre et Jean-Claude Passeron, *Les héritiers. Les étudiants et la culture*, Paris, Éditions de Minuit, Paris, 1964.
- Chartier, Marie-Anne, « Les modèles contradictoires de la lecture entre formation et consommation, de l'alphabétisation populaire à la lecture de masse », in *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, n°54, 2002.
- De Certeau, Michel, *La culture au pluriel*, édition Christian Bourgeois, collection « Points », Paris, 1980.
- Dubet, François, *Les lycéens*, édition du seuil, collection « Points », Paris, 1991.

« Ils n'en font qu'à leur tête »,
ou les lycéens Français face au cinéma qu'on enseigne

- Dubet, François, *Le déclin de l'institution*, édition du seuil, collection « l'épreuve des faits », Paris, 2002.
- Dubet, François /Martuccelli Danilo, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Edition du Seuil, Paris, 1996.
- Donnat, Olivier, *Les Français face à la culture*, Edition « La découverte », Paris, 1994.
- Donnat, Olivier, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, enquête 2008*, Edition « La découverte », Paris, 2009.
- Granjon, Fabien et Armelle Bergé, « De quelques considérations sur la notion d'*éclectisme culturel* », article inédit. Mis en ligne le 29 mars 2006. Disponible en ligne : http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2005/Granjon-Berge/index.php (consulté le 7 mars 2011).
- Guy, Jean-Michel, *La culture cinématographique des Français*, Édition La documentation Française, Paris, 2000.
- Pasquier, Dominique, *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Edition « Autrement », collection « Mutations » n°235, Paris, 2005.

Notice biographique

Barbara Laborde est doctorante en études cinématographiques à l'Université Paris III-Sorbonne Nouvelle, et affiliée à l'Institut de Recherche en Cinéma et Audiovisuel (IRCAV). Elle est également professeur agrégée de Lettres Modernes et chargée de cours en BTS audiovisuel depuis 2004 à l'Institut National de l'Audiovisuel (INA).

Mots-clés

Culture populaire, culture scolaire, enseignement du cinéma en France.

Abstract

This article aims to provide a reflection on the behavior of high school students toward the educational institution's teaching of film in France. It seems that since the last twenty years, the relationship of high school students to culture is increasingly stretched and distant. As demonstrated by the work of Olivier Donnat or Francois Dubet in France in the 1990s, the students take a previously unseen stance in face of the dominant culture that the school presents as legitimate. After a brief overview of the opportunities for teaching film studies in French high schools, this article aims to explore, through a sociological and sociopragmatic approach, the behavior of students - and teachers - to them.



Vers un « Nouveau Hollywood »? Considérations sur la métalepse dans le cinéma populaire contemporain

Louis-Paul Willis,
Université de Montréal
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Résumé

Cet article vise à proposer des pistes de réflexion sur l'apport de la métalepse dans la complexité narrative croissante au sein du cinéma populaire contemporain. En tant que trope suscitant un intérêt passablement important dans le champ de la narratologie, la métalepse demeure largement absente des intérêts propres au champ des études cinématographiques et ce, malgré le fait qu'elle joue un rôle de taille dans l'élaboration des stratégies narratives plus complexes typiques au cinéma avant-gardiste, et plus récemment récupérées par le cinéma populaire. Le but de cet article est donc avant tout de définir les caractéristiques et les manifestations de la métalepse au cinéma, afin d'établir par la suite la pertinence d'une étude proprement cinématographique de cette figure et de son lien avec la réflexivité, un lien qui semble être à la base de certaines confusions conceptuelles.

For English abstract, see end of article

Figure de rhétorique étudiée depuis l'Antiquité, la métalepse est originalement apparentée avec la métonymie et la synonymie en ce sens qu'elle procède à « la substitution d'un signifiant à un autre » (Roussin 2005, 42). Acceptée comme telle pendant deux millénaires, et confinée au domaine de la poétique et de la stylistique, il faudra attendre le début du 19^{ème} siècle pour que le rhétoricien français Pierre Fontanier en vienne à proposer la métalepse plutôt comme un trope permettant à l'auteur de s'immiscer dans l'univers de sa fiction¹. Finalement ce n'est que beaucoup plus tard, soit en 1972, que Gérard

¹ Dans le but de centrer notre propos sur la métalepse dans le cinéma narratif, nous éviterons de revenir sur le passé de cette figure « ballottée à travers sa longue et complexe histoire entre synonymie et métonymie » (Pier et Schaeffer 2005, p. 10), et nous nous contenterons de

Genette établit les fondations sur lesquelles reposent encore aujourd'hui les débats modernes entourant cette figure. En effet, dans *Figures III*, Genette s'inspire de Fontanier pour approfondir en quelques pages une étude narratologique de la métalepse, qu'il rebaptise « métalepse narrative », sans doute dans le but de lui conférer toute sa spécificité et de bien la discerner de la figure précédemment étudiée. Pour Genette, la métalepse narrative représente « le passage [transgressif] d'un niveau narratif à un autre » (Genette 1972, 243). Certes, il appert que Genette n'est pas le premier à s'interroger sur la métalepse; son apport récent sert néanmoins de point de départ pour l'étude contemporaine et narratologique de ce trope.

L'intérêt marqué de la narratologie pour la métalepse peut de surcroît paraître encore plus récent, considérant la tenue en 2002 du colloque « La métalepse aujourd'hui » à Paris, qui a mené Genette (2004) à approfondir sa propre réflexion et qui a donné lieu à la parution d'un ouvrage collectif dirigé par John Pier et Jean-Marie Schaeffer (2005). Perçue par la narratologie contemporaine comme une « intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.) » (Genette 1972, 244), la métalepse narrative participe amplement à la construction de formes artistiques modernes et postmodernes, qu'elles soient littéraires, théâtrales, picturales ou cinématographiques. Mais il reste que la présence de la métalepse dans le cinéma narratif prédate les débats plus récents entourant cette figure complexe. En effet, lorsque Pier et Schaeffer (2005) affirment que « la métalepse narrative est une pratique beaucoup plus ancienne que son nom » (10), force nous est de constater que la présence de cette figure dans le cinéma est presque aussi vieille que le cinéma narratif lui-même. En acceptant provisoirement une définition plus élargie de la métalepse comme étant à la fois une « violation des niveaux narratifs » et un bris du « pacte représentationnel » (Pier et Schaeffer 2005, 12), il devient aisé de noter la présence de métalepses dans plusieurs films ayant marqué l'histoire du cinéma².

signaler la présence d'une contribution fort pertinente sur l'histoire et la typologie de la métalepse dans l'ouvrage collectif de Pier et Schaeffer (voir Roussin 2005).

² Notons au passage que, lorsque Pier et Schaeffer (2005) précisent que « toute contamination d'un niveau [diégétique] par l'autre semblerait aller à l'encontre de la nature même de la représentation, et plus spécifiquement du récit » (p. 11), ils permettent de mieux comprendre ce qu'ils entendent par l'expression « pacte représentationnel ».

Dès ses premières décennies d'existence, le cinéma narratif fait l'expérimentation de récits enchâssés, tel que Robert Wiene (1920) le fait dans *Das Cabinet des Dr. Caligari* par exemple, où le récit enchâssant appartient à une réalité distincte du récit enchâssé³. Ce type d'expérimentation filmique permet l'élaboration de complexités narratives qui se manifestent spécifiquement par la présence de niveaux diégétiques et ontologiques distincts. La transgression des frontières séparant ces niveaux ne tardera pas à se manifester, donnant ainsi lieu à la métalepse narrative au cinéma – le voleur tirant sur le spectateur dans *The Great Train Robbery* (Porter 1903) se montre d'ailleurs un exemple notoire des premières métalepses du cinéma narratif. Mais si la figure est généralement associée à la modernité et à la postmodernité au cinéma, comme c'est le cas chez Campora (2009), il importe de souligner sa présence et sa persistance dans les productions comiques de l'âge d'or de Hollywood. En effet, la métalepse se manifeste régulièrement au sein du cinéma burlesque et vaudevillesque de cette époque, particulièrement par le biais de mouvements des acteurs qui entrent et sortent de leurs rôles diégétiques. On peut notamment remarquer ce genre de métalepse dans les films mettant en vedette Bob Hope, le duo formé par William Abbott et Lou Costello, le duo formé par Dean Martin et Jerry Lewis et, plus récemment, dans les films réalisés par Mel Brooks (pour ne nommer que ces exemples). Jean-Marc Limoges (2008a) a d'ailleurs publié dans *Humoresques* un article qui explore précisément la question des effets comiques liés à certaines formes de métalepses filmiques dans le cinéma de Brooks, et sur lequel nous aurons la chance de revenir. Ajoutons pour l'instant que le cinéma animé expérimente rapidement avec la métalepse dans le but de générer, lui aussi, des effets comiques; les animations créées par Tex Avery pour les studios Warner Brothers, MGM et Walter Lantz constituent ici d'excellents exemples⁴. Plus récemment, les animations *The Simpsons* et *Family Guy* tendent à poursuivre cette longue tradition de ruptures métaleptiques diverses dans l'animation filmique et télévisuelle. Notons également que le comique reste le seul genre

³ Au plan narratif, le fait d'inclure un récit enchâssé (et donc métadiégétique) ajoute un degré de complexité dans la réception du film. Cette complexité se décuple lorsque les récits appartiennent à deux réalités distinctes, comme c'est le cas dans le film de Wiene et, beaucoup plus récemment, dans *Inception* (Nolan 2010), par exemple.

⁴ Les actes du colloque « Metalepsis in Popular Culture », qui paraîtront au cours de la prochaine année, contiendront d'ailleurs un article de Jean-Marc Limoges à cet effet, qui s'intitulera « Metalepsis according to Tex Avery: Pushing back the frontiers of transgression (an extended definition of metalepsis) ».

populaire ayant fait usage de la métalepse, la figure étant longtemps restée absente des autres genres hollywoodiens. Toutefois, comme le remarque Limoges (2008a), la métalepse ne crée pas « forcément des effets comiques » (31), même si elle s’y prête très bien; elle peut également être tributaire d’une certaine radicalité dans le cinéma (et dans la fiction au sens plus large), une fonction pour laquelle elle est plus couramment reconnue dans le champ des études narratologiques.

En effet, en mettant de côté le genre comique, il est possible de noter que l’usage de la métalepse a longtemps été typique au cinéma expérimental et avant-gardiste. Dans l’introduction de leur ouvrage collectif, Pier et Schaeffer (2005) notent bien comment la métalepse se veut un « dispositif expérimental qui explore les frontières de l’acte représentationnel » (12), ce qu’elle fait de façon marquée à partir des années 1950 et 1960 surtout. Dès ce moment, on peut noter la présence grandissante et persistante de la métalepse dans le cinéma moderne, notamment celui de la Nouvelle Vague française qui tente de remettre en question le réalisme du cinéma hollywoodien. La figure se voit alors récupérée par des auteurs et réalisateurs qui visent non pas à faire rire, mais à déstabiliser. Dans cette optique, *À bout de souffle* (Godard 1960) se veut certes un exemple des plus notoires, l’illusion de réalité étant rompue par plusieurs dispositifs. Alors que les faux-raccords de Godard ne sont pas métaleptiques en soi, les interpellations de Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo) à l’endroit du spectateur, elles, le sont. Godard explore également cette forme de métalepse dans *Pierrot le fou* (1965), notamment au moment où Ferdinand (Jean-Paul Belmondo) se tourne pour adresser la parole au spectateur ; Marianne (Anna Karina) lui demande alors à qui il parle, et il lui répond qu’il parle au spectateur. Le réalisateur va même jusqu’à effectuer des citations au caractère métaleptique, incorporant dans le monde diégétique des connaissances extradiégétiques; c’est le cas dans *Une femme est une femme* (1961), lorsque Alfred (Jean-Paul Belmondo) mentionne le fait que *À bout de souffle* joue à la télévision et qu’il ne veut pas manquer l’occasion de l’écouter chez son ami Marcel⁵. Conséquemment, il est aisé de voir dans le refus des conventions narratives hollywoodiennes chez Godard l’exemple parfait d’une mise en forme moderne et avant-gardiste de la métalepse narrative; Dorrit Cohn (2005) dira

⁵ Certes, il est plutôt commun que l’univers diégétique d’un film fasse référence à des connaissances culturelles extradiégétiques. Par contre, la spécificité de l’exemple ici mentionné réside dans le fait que Godard cite un de ses propres films et, qui plus est, que le personnage joué par Belmondo cite un autre film dans lequel Belmondo tient le rôle principal.

d'ailleurs de la métalepse qu'elle se veut « une rupture *radicale* de la frontière normalement close entre l'action narrative et l'acte narrateur » (125, nous soulignons). Ainsi, depuis l'avènement du cinéma moderne, qui cherche délibérément à créer une rupture avec les conventions du cinéma populaire hollywoodien, la métalepse peut être perçue comme tributaire d'un cinéma radical et avant-gardiste.

Étant données les diverses manifestations précédemment évoquées de la métalepse au cinéma, il demeure surprenant de constater que relativement peu ait été écrit sur le sujet dans le champ des études filmiques. Cela laisse planer plusieurs interrogations, dont la plus importante viserait à savoir comment un dispositif associé à la culture cinématographique burlesque et vaudevillesque a été repositionné comme un des catalyseurs de la radicalité avant-gardiste. De plus, en considérant cette connexion de la métalepse avec la modernité plus radicale au milieu du 20^{ème} siècle, il serait légitime de se demander dans quel contexte et dans quelles visées esthétiques la figure se trouve à refaire surface, comme il nous sera possible de le constater, dans plusieurs genres hollywoodiens depuis les années 1990. Alors que de rares contributions au champ des études filmiques tentent de proposer des pistes de réponse à cette question, l'impossibilité de la résoudre définitivement mène vers la nécessité d'avancer une notion précise de la métalepse narrative au cinéma, et cela notamment en raison des possibles confusions avec la réflexivité et l'autoréflexivité, des phénomènes amplement scrutés dans le champ des études cinématographiques⁶. En effet, dans sa forme actuelle et à travers ses parentés avec les dispositifs réflexifs, le concept de métalepse risque une expansion telle qu'il devient difficile d'en cerner le sens et la portée avec concision. Il devient donc nécessaire de se pencher sur de possibles précisions permettant de discerner la métalepse des phénomènes liés à la réflexivité. Dans cette veine,

⁶ Parmi les rares contributions portant sur la métalepse dans le champ des études cinématographiques, mentionnons celles de Werner Wolf (2009) et de Sonja Klimek (2009), ainsi que celles de Jean-Marc Limoges (2007, 2008a et 2008b), Aube Weber-Houde (2009) et Matthew Campora (2009). Le colloque « Metalepsis in Popular Culture », tenu à Neuchâtel en juin 2009, se veut un exemple à la fois récent et notoire de cet intérêt très actuel pour la figure, et confirme sa réapparition plus élargie au sein de la culture populaire. Aussi, afin d'alléger un parcours qui se veut déjà chargé, nous éviterons volontairement les débats conceptuels et esthétiques entourant la réflexivité et l'autoréflexivité, tout en mentionnant au passage les travaux de Robert Stam (1992), qui ont eu un impact de taille dans le domaine des études littéraires et filmiques, ainsi que ceux de Jean-Marc Limoges (2007 et 2008b), qui procède à un examen plus contemporain de ces questions.

après avoir effectué un bref retour typologique sur la figure, nous serons à même de constater comment la présence de la métalepse au cinéma tend à impliquer le spectateur dans le mécanisme narratif ainsi que dans la réception filmique, ce qui confère à la figure une certaine spécificité. Cela nous mènera enfin à voir comment la métalepse peut (et doit) être abordée de façon distincte et dissociée de la réflexivité. Le but de cet article se déploie conséquemment sur deux fronts : nous soulignerons d'une part des problématiques entourant l'étude filmique de la métalepse, tout en interrogeant d'une autre part les apparitions plus fréquentes de la figure au sein du cinéma hollywoodien contemporain. Loin de prétendre résoudre de façon définitive ce questionnement émergent et complexe, nous tenterons pour le moins de proposer des pistes de réflexion pouvant servir à des études plus poussées de la métalepse filmique, qui suscite un intérêt croissant dans le champ d'études.

1- Typologies de la métalepse

Avant de discuter des types de métalepses et de leurs caractéristiques respectives, il convient de rappeler certaines notions narratologiques propres à l'étude des récits cinématographiques présentant des trames narratives plus complexes⁷. La théorie du cinéma a effectivement vu se développer plusieurs approches visant à aborder les films présentant de telles narrations. Selon la contribution récente de Jane Stadler et Kelly McWilliam (2009), ces narrations complexes peuvent comporter à la fois plusieurs récits parallèles, ou plusieurs récits enchâssés; on se retrouve alors devant deux grandes catégories de « narrations complexes » : les narrations multi-composantes (« multi-strand narratives ») et les narrations multiformes (« multiform narratives »). Stadler et McWilliam définissent comme multi-composante la structure d'un film qui présente plus d'une narration. Nous pourrions citer en exemple des films tels *Magnolia* (Anderson 1999), *Amores Perros* (Iñárritu 2000) et *Crash* (Haggis, 2004), qui présentent plusieurs protagonistes évoluant dans des temporalités fragmentées et des espaces séparés. Comme les personnages évoluent dans le même univers diégétique, la complexité de ces films découle spécifiquement de la multiplication des éléments narratifs que le spectateur doit prendre en compte afin de construire le sens et la chronologie du film. Stadler et McWilliam définissent par ailleurs la narration multiforme comme une narration qui présente plusieurs univers diégétiques. Ces films sont similaires aux films avec

⁷ Le terme « narration complexe » désigne ici une narration qui ne suit pas la forme plus linéaire typique du cinéma hollywoodien classique.

narration multi-composante puisqu'ils présentent plusieurs narrations; leur particularité réside dans le fait que leur multiplicité narrative n'est pas seulement structurale, mais également ontologique. Ces narrations présentent des réalités parallèles ou alternatives au sein de leurs composantes diégétiques; elles sont communes dans le cinéma artistique, où elles servent souvent à illustrer la perspective interne/subjective d'un ou des personnage(s), entre autres⁸. Nous pourrions citer en exemple *Das Cabinet des Dr. Caligari*, mentionné précédemment, ainsi que *8½* (Fellini 1963) et, plus récemment, *Mulholland Drive* (Lynch 2001), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry 2004) et *Inception* (Nolan 2010). Dans ces films, le spectateur est confronté non seulement à plusieurs narrations, mais à plusieurs niveaux de réalité qui se déclinent à travers la multiplication des trames narratives⁹. Étant données leurs structures englobant plusieurs univers diégétiques, les films présentant une narration multiforme peuvent aisément se prêter à des configurations métaleptiques, ce qui nous mène à effectuer un bref détour conceptuel visant à mieux définir cette figure complexe.

Même si la discussion qu'effectue Genette (1972) sur la métalepse dans *Figures III* reste sommaire, elle renferme néanmoins les fondations nécessaires ayant permis à des penseurs contemporains de discerner deux types de métalepse, qui seront développés entre autres par Brian McHale (1987) et Marie-Laure Ryan (2004 et 2005). Genette s'attarde avant tout à effectuer un rapatriement définitif de la notion de métalepse dans le champ de la narratologie. Dans les trois pages qu'il consacre à la figure en 1972, il réussit à soulever un nombre important de questions sur son déploiement narratif, ainsi que sur ses répercussions sur le lecteur/spectateur. Marie-Laure Ryan résume de façon efficace la façon dont les propos de Genette désignent avant tout la métalepse rhétorique, alors que ceux de McHale, publiés quinze ans plus tard, s'attardent plutôt à la métalepse ontologique (Ryan 2005, 207). Dans sa forme la plus répandue, du moins avant l'avènement de la modernité, la métalepse se veut avant tout rhétorique : dans cette optique, elle « fait vaciller la distinction entre les deux niveaux narratifs – entre le monde de celui qui raconte et le monde de ce qui est raconté » (Pier et Schaeffer 2005, 11). C'est généralement

⁸ Pour un approfondissement de la question de la narration multiforme et de ses effets sur l'identification et la subjectivité, voir McMahan (1999).

⁹ Considérant leurs traitements narratifs et esthétique distincts, ainsi que leur caractère subjectif, les rêves intradiégétiques sont considérés par plusieurs, dont Campora (2009), comme des niveaux narratifs et ontologiques distincts.

ce genre de métalepse qui est au cœur des traditions comiques mentionnées précédemment, notamment au sein des animations de Tex Avery – nous pourrions également ajouter comme exemple ici les animations *La Linéa* de Osvaldo Cavandoli (1972), dans lesquelles le personnage s'adresse régulièrement à son dessinateur, souvent pour se plaindre des situations dans lesquelles il a été dessiné; il s'en dégage un effet comique lié aux interactions entre créateur et personnage. Ainsi abordée, la métalepse rhétorique permet communément à l'auteur de s'immiscer dans son œuvre, tel que Diderot le fait dans *Jacques le fataliste* lorsqu'il propose au lecteur de passer d'une partie du récit à une autre. Pour emprunter des exemples au cinéma, nous pourrions citer l'intervention que fait Alfred Hitchcock au début de *The Wrong Man* (1956), lorsqu'il explique au spectateur l'origine véridique de l'histoire du film qu'il s'appête à visionner. Les interpellations de Jean-Paul Belmondo à l'endroit du spectateur dans plusieurs films de Godard, dont certains ont été mentionnés précédemment, constituent ainsi une forme de métalepse rhétorique, une métalepse qui est également courante dans le cinéma de Woody Allen – l'exemple le plus notoire étant l'interpellation de Alvy Singer (Woody Allen) à l'endroit du spectateur au début de *Annie Hall* (1977). Ce même film comporte d'ailleurs une autre séquence métaleptique au sein de laquelle un personnage extradiégétique (Marshall McLuhan) s'adresse aux personnages diégétiques, brouillant à nouveau les niveaux narratifs. Ainsi, comme le résume adéquatement Matthew Campora (2009), « the boundary crossing of rhetorical metalepsis, as the name suggests, is verbal » (125) – ou du moins est-ce fréquemment le cas au cinéma.

De son côté, la métalepse ontologique repose plutôt sur un bouleversement narratif qui confond des niveaux diégétiques distincts, ce type de métalepse pouvant aisément déborder du récit pour intégrer la réalité – c'est le cas dans la nouvelle littéraire *The Kugelmass Episode* de Woody Allen (1977), utilisée en exemple par Marie-Laure Ryan (2005), où un professeur d'université se rend dans l'univers flaubertien pour entretenir une relation amoureuse avec Emma Bovary. Ce faisant, il change l'intrigue du roman, menant « les professeurs de littérature du monde entier [à être] affolés de découvrir Emma en compagnie d'un juif de New York » (Ryan 2005, 204). Présentant une transgression beaucoup plus destructive des frontières séparant les niveaux diégétiques (Campora 2009, 125), la métalepse ontologique procède à un effondrement des niveaux et à « l'interpénétration des domaines qu'ils représentent » (Ryan 2005, 208). En voulant proposer une distinction limpide

entre les deux types de métalepse, Ryan affirme d'ailleurs que « la métalepse rhétorique présente un acte de communication entre deux membres du même monde au sujet d'un membre d'un autre monde, [alors que] la métalepse ontologique met en scène une action dont les participants appartiennent à deux domaines distincts » (Ryan 2005, 207)¹⁰. Force nous est donc de constater que les types de métalepse se distinguent non seulement par leur façon de rompre le pacte représentationnel, mais également par les effets qu'ils produisent; alors que la métalepse rhétorique se prête aisément à des effets plus comiques, la métalepse ontologique se veut porteuse d'une forme de radicalité qui la rend peu utilisée dans le cinéma populaire classique.

Pour sa part, Dorrit Cohn (2005) apporte certaines précisions en distinguant la métalepse extérieure, qui « se produit entre le niveau extradiégétique et le niveau diégétique » (122), de la métalepse intérieure, qui « se produit entre deux niveaux de l'histoire elle-même » (122), et donc entre le niveau diégétique et le ou les niveaux métadiégétiques. Une métalepse rhétorique peut donc être extérieure, lorsqu'il y a adresse au spectateur ou à l'auteur, mais elle peut aussi être intérieure, lorsqu'un personnage métadiégétique s'adresse à un personnage diégétique. Il en va de même pour la métalepse ontologique, qui peut être extérieure en brouillant la frontière entre le monde extradiégétique et le monde diégétique, ou intérieure en brouillant la frontière entre le monde diégétique et un ou des mondes métadiégétiques. Tout en complexifiant la donne, cette distinction s'avère cruciale puisque Cohn précise plus loin que la métalepse intérieure « ne semble appartenir qu'à la modernité » (125), confirmant de ce fait la différence entre la métalepse « comique » et la métalepse « radicale » proposée précédemment. En conjuguant les typologies de métalepse proposées par Ryan et par Cohn, il nous est conséquemment possible de mieux comprendre ce qui différencie la métalepse présente dans le cinéma comique de la métalepse propre au cinéma avant-gardiste et radical. Effectivement, lorsqu'elle est rhétorique et extérieure (comme c'est le cas dans les adresses au spectateur et dans les mouvement des acteurs dans et hors de leurs rôles diégétiques), la métalepse rhétorique vise à faire tomber le quatrième mur, révélant le processus discursif ainsi que l'acte énonciateur de la narration; les effets ainsi générés peuvent être comiques, comme Jean-Marc Limoges le démontre bien dans son article sur Mel Brooks

¹⁰ Il importe d'apporter une précision au propos de Ryan : il n'est pas nécessaire qu'il y ait « deux membres du même monde » pour qu'il y ait métalepse rhétorique. En effet, les adresses au spectateur n'impliquent souvent qu'un seul personnage provenant du monde diégétique.

(2008a). La métalepse ontologique agit quant à elle sur la narrativité elle-même, et est communément intérieure; elle produit des effets que Dorrit Cohn (2005) apparente à « un désarroi, une espèce d’angoisse ou de vertige » (129). Elle ne peut être comique que dans un contexte absurde, tel celui des films *Being John Malkovitch* et *Adaptation* (Jonze 1999 et 2002) par exemple, mais elle reste avant tout déstabilisante en raison de son aspect plus radical et antifictionnel. Si la métalepse rhétorique/extérieure apparaît fréquemment et depuis longtemps au cinéma commercial, c’est la complexité narrative inhérente à la métalepse ontologique (intérieure ou extérieure) qui mènera avant tout notre réflexion sur la présence de ce trope dans le cinéma populaire contemporain, ainsi que sur l’implication qu’elle suscite chez le spectateur.

Métalepse rhétorique		Métalepse ontologique	
<u>Intérieure</u> Adresses entre personnages diégétiques et métadiégétiques	<u>Extérieure</u> Adresses au spectateur; Mouvement d’acteurs dans et hors de leurs rôles diégétiques	<u>Intérieure</u> Rupture de frontière séparant le monde diégétique d’un monde métadiégétique	<u>Extérieure</u> Rupture de frontière séparant le monde diégétique du monde extradiégétique
<u>Exemple</u> <i>Annie Hall</i> (séquence de flashback)	<u>Exemples</u> <i>À bout de souffle, Une femme est une femme, High Fidelity, Annie Hall</i> (monologue d’ouverture)	<u>Exemples</u> <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Lost Highway, Mulholland Drive</i>	<u>Exemples</u> <i>Wes Craven’s New Nightmare, Last Action Hero, The Player, Annie Hall</i> (intervention de Marshall McLuhan)

2- L’implication du spectateur

Dans un des rares articles étudiant la présence de la métalepse au cinéma, Matthew Campora (2009) établit des liens entre les narrations multiformes et la métalepse. Son article explore plus en profondeur la métalepse sonore dans *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, qui est ontologique (et intérieure), et vient bouleverser le rapport des personnages et du spectateur avec les mondes diégétiques. Mais étant donnée l’unicité de son propos, il s’attarde tout de même à soulever des réflexions plus élargies entourant la présence de cette figure dans le cinéma populaire contemporain.

Faisant suite à un article paru en 2007 dans *The New Yorker*, où David Denby constate la présence grandissante de narrations complexes dans le cinéma de masse, Campora (2009) avance que « narrative pleasures formerly reserved for knowing audiences are now available to everyone » (120). Si, comme le mentionne Denby (2007), l'arrivée du cinéma expérimental suit presque immédiatement l'invention du cinéma (« As soon as film was invented, experimental film was invented »), ce cinéma ne ciblait pas du tout la masse, selon lui, mais plutôt un auditoire spécifique constitué de cinéphiles pour qui la réception de nouvelles formes narratives se voulait une source de plaisir. Cependant Campora, tout comme Denby, note qu'à partir des années 1990 et du succès de films tels *Pulp Fiction* (Tarantino 1994), le public prend de plus en plus plaisir à se faire ébranler par des formes narratives plus complexes, ce qui va bien entendu à l'encontre des trames narratives linéaires tributaires du classicisme hollywoodien, qui lui ont longtemps convenu et qui, pourrions-nous ajouter, répondent encore à une demande élargie. Le succès du film *Inception*, mentionné précédemment, se montre un exemple récent d'un film à « narration complexe » ayant connu du succès. Bien que Campora semble omettre les configurations métaleptiques propres au cinéma comique et vaudevillesque de l'âge d'or de Hollywood, il reste que son examen de l'usage plus radical de la métalepse s'avère hautement pertinente; sans doute pourrions-nous interpréter son omission comme la manifestation d'un intérêt spécifique pour la métalepse ontologique et intérieure, qui apparaît de plus en plus fréquemment dans le cinéma populaire.

Parmi les pistes de réflexion soulevées par Campora, une des plus probantes reste l'idée selon laquelle les narrations plus complexes nécessitent une implication accrue du spectateur qui doit contribuer, par une activité cognitive plus étendue, à la construction du sens – une affirmation qui pourrait mener vers une étude proprement cognitive de la métalepse, un détour conceptuel impossible dans le cadre de notre parcours actuel¹¹. Si certains des films mentionnés par Denby et Campora présentent des narrations multiformes et/ou multi-composantes (c'est le cas notamment des films de Alejandro González Iñárritu, de *Amores Perros* à *Babel* [2006]), ces narrations ne sont pas toujours métaleptiques. Par contre, à mesure que ces types de narration

¹¹ Notons néanmoins que si les travaux novateurs de Hugo Münsterberg, précurseurs de l'approche cognitive du cinéma, permettent rapidement d'avancer que « le film n'existe ni sur la pellicule, ni sur l'écran, mais seulement dans l'esprit, qui lui donne sa réalité » (Aumont et al. 1994, 161), il reste que Campora ne fait aucune mention de cette approche dans son article.

complexe se font plus fréquents, les films intégrant la métalepse se greffent également au corpus du cinéma populaire. Alors que les interpellations de Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo) à l'endroit du spectateur se voulaient en rupture avec le cinéma hollywoodien, ce même cinéma nous présente Rob Gordon (John Cusack) s'adressant de nombreuses fois au spectateur dans *High Fidelity* (Frears 2000). Dans les deux cas, le quatrième mur est enfoncé par le biais d'une métalepse rhétorique et extérieure; l'effet généré se différencie de celui, purement comique, que Limoges (2008a) associe à la métalepse dans les films de Brooks. Le film *Stranger Than Fiction* (Forster 2006), pour sa part, se veut un exemple à la fois récent et notoire de la métalepse ontologique dans le cinéma hollywoodien; le film met en scène un fonctionnaire à l'existence plutôt morne qui entend une voix narrer sa vie, pour découvrir qu'il est le personnage d'un roman écrit par une auteure connue. La métalepse dans ce film est résolument ontologique, en plus d'être intérieure, puisque l'auteure en question vit dans la même réalité diégétique que son personnage. Ce genre de métalepse se retrouve épisodiquement dans le cinéma hollywoodien, surtout à partir des années 1990 et avec des films tels *Last Action Hero* (McTiernan 1993), où un jeune adepte de films d'action se voit transporté dans l'univers métadiégétique où évoluent ses héros. En suivant la logique de Campora, nous pourrions être portés à attribuer le succès de *Mulholland Drive* – qui surprend étant donné la réception tiède des films précédents de David Lynch auprès du public élargi – à l'implication que le film suscite chez le spectateur. Les versions sur support DVD vendues en Amérique et en Europe témoignent de cette implication, le film étant accompagné des « 10 clés de David Lynch » permettant de lever le voile sur les énigmes de cette œuvre métaleptique. Cet exemple authentifie l'intérêt croissant des spectateurs pour les intrigues plus complexes, et confirme une nouvelle tendance vers l'interactivité et l'approfondissement dans la lecture des films, une question soulevée par Campora et qui mériterait une attention plus poussée. Cependant, il demeure tout à fait aisé d'adhérer à la solution partielle proposée par Campora; si ces films cherchent à ébranler le spectateur et à le confronter à des réalités diégétiques plus complexes, ils lui permettent également de s'engager de façon beaucoup plus dynamique dans la construction du sens.

3- Métalepse et réflexivité

Tout en impliquant plus activement le spectateur, les films présentant plusieurs niveaux narratifs se contaminant par le biais de métalepses

ontologiques permettent fréquemment au cinéma une forme de réflexivité (et d'autoréflexivité); d'emblée, il semblerait donc tout à fait normal de regrouper l'étude de ces deux procédés. De plus, étant donnée la place relativement importante de l'étude des processus réflexifs dans le champ des études cinématographiques, l'intégration adéquate de la métalepse dans ce champ d'études s'avère plus qu'appropriée; elle apparaît incontournable. Par contre, cette inclusion doit tenir compte des spécificités propres à la métalepse. Les travaux récents ont tendance, de leur propre aveu, à apparenter la figure avec la réflexivité, alors qu'il s'agit en fait de deux phénomènes distincts. En permettant une rupture du pacte représentationnel – souvent dans une visée esthétique et/ou critique – la métalepse (ontologique) demeure assurément le procédé discursif par excellence pour mettre en place un cinéma proprement réflexif – une visée que les tropes plus conventionnels ne sauraient combler, la métalepse étant une figure beaucoup plus complexe au plan narratif. Roussin (2005) s'attarde d'ailleurs sur les aspects rhétoriques de la métalepse pour constater qu'il s'agit d'une « *figure d'expression par réflexion* »; il en vient ainsi à la déduction que « la métalepse est une figure réflexive et la réflexivité n'est pas la fiction » (51), ce qui positionne la métalepse comme un processus de destruction fictionnelle, permettant l'articulation d'une radicalité cinématographique, et permettant fréquemment de « déchirer » le « contrat fictionnel » afin de « mettre à mal la fameuse 'suspension volontaire de l'incrédulité' » (Genette 2004, 23). S'il demeure intéressant de noter comment la réflexivité étayée par la métalepse occupe une place grandissante dans le cinéma populaire contemporain, réduisant de ce fait les frontières entre le film d'auteur et le film commercial (Campora 2009, 119), il reste néanmoins crucial de proposer une approche plus focalisée de l'étude de la métalepse au cinéma. Pour ce faire, il nous apparaît pertinent de relever des exemples filmiques où une confusion entre métalepse et réflexivité semble se matérialiser, afin de dégager des approches possibles visant à départager ces notions.

Les exemples filmiques contemporains permettant de lier la métalepse à la réflexivité, tout en incarnant un cinéma accessible à un public plus élargi, sont particulièrement nombreux. Parmi les exemples plus notoires, et étudiés, mentionnons *Mulholland Drive*, qui utilise la métalepse ontologique pour véhiculer une critique surréaliste du système de production hollywoodien et, plus spécifiquement, du *star-system* qui y est lié. Le film porte sur le cinéma et est donc réflexif, cela va de soi; mais il met également de l'avant une complexité narrative et ontologique qui finit par exposer une configuration

proprement métaleptique. En effet la narration principale, qui se présente sous une forme linéaire et réaliste, éclate après les deux premiers tiers du film pour révéler la présence d'un niveau narratif supérieur; ici, l'esthétique réaliste raconte le rêve, alors que l'esthétique onirique raconte les déboires « réels » d'une jeune actrice incapable d'intégrer l'univers chimérique de la production cinématographique commerciale. Les niveaux narratifs sont souvent brouillés, notamment par la présence anamorphique d'éléments appartenant à un autre niveau diégétique. Si le film de Lynch offre des pistes de solution aux énigmes qu'il met en place, ce sont sans doute ces pistes qui ont permis à *Mulholland Drive* de connaître un succès beaucoup plus retentissant que *Lost Highway* (Lynch 1997), un film qui utilise pourtant des procédés métaleptiques et narratifs similaires; car contrairement à *Lost Highway*, *Mulholland Drive* offre au spectateur une résolution possible, résolution qui nécessite plusieurs visionnements et qui génère ainsi un plaisir cognitif et interactif chez le spectateur^{12,13}.

En explorant un registre de cinéma plus commercial, il demeure possible de relever des métalepses ontologiques dans des films très diversifiés, surtout à partir des années 1990, ce qui permet de confirmer à nouveau les constats effectués par Campora (2009) – nous avons d'ailleurs déjà fait mention, à cet effet, du film *Last Action Hero*. Le film *Wes Craven's New Nightmare* (Craven 1994) s'avère lui aussi un exemple fort pertinent qui réussit à utiliser la métalepse ontologique et la réflexivité cinématographique pour poser un regard novateur sur la généricité et ses manifestations dans le cinéma d'horreur. Le film met en scène plusieurs des acteurs ayant joué dans le film *A Nightmare on Elm Street* (Craven 1984); on les suit « jouant » leurs propres rôles à l'approche du dixième anniversaire du premier film de la série. L'histoire se déroule autour de l'actrice Heather Langenkamp, qui est invitée à considérer l'opportunité de reprendre le rôle de Nancy dans une énième suite à la saga. Le film brouille incessamment les frontières entre les univers diégétique, métadiégétique et extradiégétique; Craven pousse d'ailleurs

¹² Il est tout à fait opportun de noter ici que, rapidement après la sortie de *Mulholland Drive* en 2001, des articles visant à démystifier le film apparaissent sur Internet. Certains de ces articles proposent des pistes de réflexion tout à fait efficaces – c'est le cas notamment de l'article de Wyman, Garrone et Klein (2001) paru sur *salon.com*.

¹³ En affirmant que *Lost Highway* n'offre pas de résolution possible au spectateur, nous faisons référence à la circularité qui relie ses deux principaux niveaux ontologiques. Cette circularité court-circuite toute possibilité de construire un sens logique au film; nous pourrions à cet effet affirmer que *Lost Highway* est un film schizophrène, à l'image de son protagoniste.

l'audace jusqu'au point où il se met lui-même en scène, scénarisant le film que le spectateur visionne. Le film se clôt d'ailleurs sur une métalepse ontologique complexe, alors qu'on voit Heather Langenkamp lire le scénario du film même qui se termine. Par contre, il importe de noter que le dispositif ici décrit peut tout aussi bien être vu comme une mise en abyme aporétique, étant donné que le récit enchâssé semble « inclure l'œuvre qui l'inclut » (Dällenbach 1977, cité dans Limoges 2007).¹⁴ Ce constat vient toutefois brouiller, une fois de plus, les pistes pouvant mener à une définition claire, spécifique et concise de la métalepse. Bien entendu, il reste que métalepse et mise en abyme sont des procédés discursifs distincts; cependant il peut selon nous y avoir métalepse lorsqu'une narration mise en abyme se fond avec le niveau narratif supérieur, puisque le pacte représentationnel s'en trouve sérieusement mis à mal¹⁵. Ce constat de proximité entre métalepse et mise en abyme aporétique dans le film de Craven est par ailleurs fort bien étudié par Aude Weber-Houde (2009), dans son mémoire de maîtrise consacré aux deux films de Craven; elle y constate notamment l'aspect métaleptique de plusieurs dispositifs mis en scène dans le film. Œuvre présentant un exercice de style original et intéressant, *Wes Craven's New Nightmare* se veut la réplique de Craven aux dérapages des multiples films faisant suite à *A Nightmare On Elm Street*. Son recours à la métalepse se veut une forme de critique, au caractère réflexif, dirigée vers la pauvreté narrative qui frappe les diverses séries de films d'horreur, où un film original mène à l'apparition d'innombrables suites plus ou moins bien réussies; son film est par le fait même annonciateur d'une tendance vers l'apparition dans le cinéma populaire d'une forme de métalepse propre à la radicalité avant-gardiste.

La métalepse se présente sous un angle tout aussi réflexif et satirique dans *The Player* (Altman 1992). Tout d'abord, le long plan-séquence qui ouvre

¹⁴ Dans son incontournable *Essai sur la mise en abyme*, Lucien Dällenbach (1977) définit la figure comme un « miroir interne réfléchissant l'ensemble du récit par réduplication simple, répétée ou spéculaire » (52), avançant du coup trois « versions » de la mise en abyme. Alors que les mises en abyme « simple » et « répétée » se limitent à la duplication (ou réduplication) de « miroirs internes » (ou récits emboîtés), la mise en abyme aporétique se veut incalculable de par son aspect illusoire et trompeur, le fragment mis en abyme semblant inclure le récit même qui le met en abyme, comme c'est le cas dans le film de Craven.

¹⁵ Pour une distinction rigoureuse de ces deux figures, voir Cohn (2005); pour une typologie détaillée de la mise en abyme, ainsi qu'une explication rigoureuse de la notion de mise en abyme aporétique, voir Dällenbach (1977) ainsi que Limoges (2007 et 2008b); pour une analyse détaillée du film de Wes Craven, et de son recours à la métalepse, voir Weber-Houde (2009).

le film vient participer au processus réflexif qui y est déployé; en effet, le plan-séquence présente à plusieurs reprises des personnages discutant de divers plans-séquences ayant marqué l'histoire du cinéma. L'effet est subtil, mais demeure tout de même réflexif dans la mesure où des personnages diégétiques échangent sur le dispositif énonciatif et esthétique qui les met en scène. Par contre, nous y voyons également une forme de métalepse étant donné le fait qu'ils confrontent le spectateur à ce qu'il voit simultanément à l'écran et dans la narration, ce qui tend à ébranler un tant soit peu le réalisme de la scène, ainsi que le pacte représentationnel. Mais cette introduction du film se veut avant tout annonciatrice de la suite. En effet, le film de Altman met en place d'importants dispositifs métaleptiques et réflexifs, cette fois plus évidents, notamment en présentant un nombre important d'acteurs connus jouant leurs propres rôles – dont « Julia Roberts dans le rôle de Julia Roberts jouant le rôle de l'héroïne fictionnelle d'un film-dans-le-film qui flirte avec la mise en abyme » (Genette, 2004, p. 73). Et si le « film-dans-le-film » mis en scène dans *The Player* peut effectivement être perçu comme une mise en abyme, et non comme une métalepse, il en va tout autrement de la fin du film, qui vient brouiller les niveaux narratifs mis en abyme pour révéler une fascinante métalepse ontologique. Au moment où Griffin (Tim Robbins) rentre chez lui, un scénariste le contacte pour lui proposer une histoire qui est en fait l'histoire même de *The Player*. Le spectateur entend alors un personnage du film raconter l'histoire de ce même film, qui est en train de se terminer. À travers ce procédé, qui relève du déboîtement énonciatif, Altman révèle en quelque sorte un « film-dans-le-film-dans-le-film »¹⁶. Le dispositif ainsi mis en place s'avère hautement réflexif et semble, lui aussi, renvoyer à la fois à la mise en abyme et à la métalepse, ce qui vient confirmer à nouveau la nécessité de réfléchir aux distinctions qui doivent être effectuées autour de cette dernière. Car si les dispositifs narratifs en place à la fin de *The Player* (et de *Wes Craven's New Nightmare*) ont tout d'une mise en abyme aporétique (Limoges 2007 pour *The Player*; Weber-Houde 2009 pour *Wes Craven's New Nightmare*), ils nous apparaissent tout de même, et avant tout, métaleptiques étant donnée la transgression des frontières diégétiques qui s'y opère. Ainsi, comme Denby (2007) et Campora (2009) le font avec *Pulp Fiction*, nous pouvons voir dans des films tels *Wes Craven's New Nightmare*, *Last Action Hero* et *The Player*

¹⁶ Voir Limoges (2008a et 2008b) pour une explication détaillée des concepts de déboîtement et d'emboîtement énonciatifs.

l'arrivée de tendances narratives plus complexes dans la sphère du cinéma populaire.

À la lumière du parcours conceptuel sinueux nous ayant guidé jusqu'à présent, il est aisé de comprendre pourquoi la théorie du cinéma a mis autant de temps avant de s'intéresser à la métalepse, tout en faisant couler beaucoup d'encre autour des questions liées à la mise en abyme, à la réflexivité et à l'autoréflexivité : ces notions se recoupent autant dans leur articulation conceptuelle que dans leurs manifestations filmiques. Ainsi l'intérêt porté aux uns a retardé celui porté à l'autre. Dans son article sur la métalepse dans l'œuvre de Mel Brooks, Jean-Marc Limoges (2008a) affirme d'ailleurs que la mise en abyme se veut un « procédé (par moment) métaleptique » (38), confirmant de ce fait les liens étroits unissant ces deux dispositifs pourtant distincts. Limoges aborde d'ailleurs, dans sa thèse doctorale sur la mise en abyme et la réflexivité, la dynamique qui relie ces concepts, affirmant que « si toute configuration autoréflexive [est] forcément métaleptique, toute métalepse [n'est pas] forcément autoréflexive (ni même plus simplement réflexive) » (Limoges 2008b, 299). Il apparaît dès lors nécessaire de se pencher beaucoup plus longuement sur ces questions. Car malgré leurs similitudes, ces procédés se différencient autant dans leurs visées que dans leurs effets : alors que la réflexivité se veut avant tout, et dans sa configuration la plus simple, « un retour du cinéma sur lui-même » (Gerstenkorn 1987, cité dans Limoges 2007), la métalepse se définit par une transgression du pacte de la représentation, rupture s'opérant par le non-respect des frontières ontologiques entre les univers diégétiques, métadiégétiques et extradiégétiques. Sans doute pourrions-nous proposer ici un dernier exemple des correspondances entre métalepse et réflexivité en abordant brièvement le générique du film *Le mépris* (Godard 1963). Dans ce générique, l'univers diégétique (le monde de ce qui est raconté) se fond dans l'univers extradiégétique (le monde de celui qui raconte), générant une rupture du pacte représentationnel sur lequel plusieurs se sont penchés, notamment en raison de son aspect réflexif. En effet, le générique est réflexif notamment parce qu'on y voit un tournage cinématographique, et aussi en raison de la citation de André Bazin sur le cinéma qui est lue à la toute fin, lorsque la caméra se tourne vers le spectateur. Par contre, ce générique est tout autant métaleptique puisque Godard (l'auteur, le réalisateur) s'adresse à nous et que la caméra nous regarde, rompant le pacte de la représentation et brisant la frontière diégétique séparant l'univers extradiégétique (le monde de celui qui raconte) de l'univers diégétique (le monde de ce qui est raconté). Cet exemple,

comme les nombreux qui l'ont précédé, démontre selon nous la nécessité de repenser, dans des contributions futures, la spécificité de la métalepse et de ses effets sur l'esthétique filmique et sur la réception.

Métalepse et narrativité cinématographique

Si notre parcours nous a permis d'effectuer plusieurs constats sur la métalepse, sa spécificité et sa parenté avec la réflexivité, il reste tout à fait possible de reconduire le constat effectué par Pier et Schaeffer (2005), selon qui « la métalepse nous en apprend [...] beaucoup sur les conditions de fonctionnement normal de la représentation. » (12). En impliquant plus directement le spectateur dans le processus de réception filmique, et en lui procurant un rôle plus interactif dans la construction du sens, le cinéma métaleptique remet en question la primauté du réalisme et du classicisme hollywoodien, et permet l'immersion de procédés narratifs associés à l'avant-garde et à la modernité dans un grand nombre de genres propres au cinéma populaire contemporain. Ainsi, la présence grandissante de la métalepse – surtout ontologique et intérieure – dans le cinéma populaire révèle une tendance vers une nouvelle forme de spectature filmique. Par contre, alors que l'étude du rôle de la métalepse dans le processus réflexif est absente chez Stam (1992), qui reste un des penseurs les plus lus et cités sur les questions de la réflexivité, les narratologues ayant étudié cette figure ne s'attardent pas vraiment au cinéma – une tendance qui s'avère néanmoins en plein changement, comme en témoignent les textes récents dont les propos ont permis d'étayer notre parcours conceptuel.

Ainsi peut-on constater une certaine absence théorique qui mériterait d'être comblée, car si les critiques francfortistes, Theodor Adorno et Max Horkheimer en tête, voyaient dans le cinéma commercial de leur époque un médium asservissant qui évacuait toute nécessité d'implication de la part du spectateur, force nous est de constater que cette tendance a été renversée au fil des deux dernières décennies. Sans affirmer que le cinéma hollywoodien contemporain est dénué des visées idéologiques critiquées par l'école de Francfort, nous pouvons pour le moins avancer que ces visées empruntent une nouvelle esthétique narrative. En intégrant dans son corpus des procédés métaleptiques typiques au cinéma d'avant-garde, le cinéma hollywoodien semble ainsi procéder à une forme de légitimation culturelle, mettant à profit le large éventail de dispositifs narratifs et esthétiques issus des explorations avant-gardistes, et repoussant du même coup les limites de l'acceptabilité

spectatorielle. Denby (2007) semble particulièrement intéressé par cette question, allant jusqu'à affirmer que les réalisateurs hollywoodiens manipulent de plus en plus des dispositifs propres au cinéma d'auteur, et suggérant que « [they] may be trying to jolt us into a new understanding of art », une affirmation à la fois porteuse et sans doute un peu ambitieuse. Dans cette veine, et étant donnés les intérêts théoriques et pratiques pour la métalepse et ses effets sur le spectateur et sur la narrativité, il ne serait pas surprenant de voir naître un plus grand intérêt théorique pour la réception de séries télévisées récentes; certaines mettent effectivement de l'avant des procédés discursifs proprement cinématographiques, et parfois métaeptiques – c'est le cas des séries *Lost* et *FlashForward*, toutes deux diffusées sur le réseau américain ABC. Ultimement, par le biais de la présence grandissante de la métalepse dans le cinéma populaire contemporain, il est possible de percevoir de nouveaux rapports entre le spectateur et le récit cinématographique. Par l'interactivité et l'implication qu'il exige du spectateur, ce cinéma mène vers de nouveaux comportements spectatoriels, comportements qui mériteraient une attention plus poussée en raison de l'avènement du BluRay et de la consommation cinématographique en ligne, phénomènes qui modifient à leur tour le rapport entre le film et son spectateur.

MÉDIAGRAPHIE

- Allen, Woody. « The Kugelmass Episode. » *The New Yorker*, 2 mai 1977, p. 34.
- Allen, Woody, dir. *Annie Hall*. Rollins-Joffe Productions, 1977. Film.
- Anderson, Paul Thomas, dir. *Magnolia*. New Line Cinema, 1999. Film.
- Altman, Robert, dir. *The Player*. Avenue Pictures Productions, 1992. Film.
- Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. *Esthétique du film*. Paris : Nathan, 1994.
- Campora, Matthew. « Art cinema and New Hollywood: multiform narrative and sonic metalepsis in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. » *New Review of Film and Television Studies* 7 (2) (2009) : p. 119-131.
- Campora, Matthew. *From the Arthouse to the Multiplex : An Exploration of Multiform Cinema*. University of Queensland (Australia), 2009. Thèse de doctorat.
- Cavandoli, Osvaldo, dir. *La Linea*. Belokapi, 1972. Animation.
- Cohn, Dorrit. « Métalepse et mise en abyme. » *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Pier, John & Jean-Marie Schaeffer, Éd. Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2005. p. 121-130.
- Craven, Wes, dir. *A Nightmare On Elm Street*. New Line Cinema, 1984. Film.
- Craven, Wes, dir. *Wes Craven's New Nightmare*. New Line Cinema, 1994. Film.
- Dällenbach, Lucien. *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Paris : Seuil, 1977.
- Denby, David. (2007). The New Disorder : Adventures in Film Narrative. *The New Yorker* 5 mars 2007. Consulté en ligne le 2 octobre 2009.

http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2007/03/05/070305crat_at_large_denby

- Fellini, Federico, dir. *8½*. Cineriz, 1963. Film.
- Forster, Marc, dir. *Stranger than Fiction*. Columbia, 2006. Film.
- Frears, Stephen, dir. *High Fidelity*. Touchstone, 2000. Film.
- Genette, Gérard. *Figures III*. Paris : Seuil, 1972.
- Genette, Gérard. *Métalepse. De la figure à la fiction*. Paris : Seuil, 2004.
- Godard, Jean-Luc, dir. *À bout de souffle*. Société Nouvelle de Cinématographie (SNC), 1960. Film
- Godard, Jean-Luc, dir. *Une femme est une femme*. Euro International Film, 1961. Film.
- Godard, Jean-Luc, dir. *Le mépris*. Rome Paris Films, 1963. Film.
- Godard, Jean-Luc, dir. *Pierrot le fou*. Société Nouvelle de Cinématographie (SNC), 1965. Film.
- Gondry, Michel, dir. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Anonymous Content, 2004. Film.
- Haggis, Paul, dir. *Crash*. Bob Yari Productions, 2004. Film.
- Hitchcock, Alfred, dir. *The Wrong Man*. Warner Brothers, 1956. Film.
- Iñárritu, Alejandro González, dir. *Amores Perros*. Altavista Films, 2000. Film.
- Jonze, Spike, dir. *Being John Malkovitch*. Gramercy Pictures, 1999. Film.
- Jonze, Spike, dir. *Adaptation*. Propaganda Films, 2002. Film.
- Klimek, Sonja. « Metalepsis and Its (Anti-)Illusionist Effects in the Arts, Media and Role-Playing Games ». Wolf, Werner, Bantleon, Katharina, and Jeff Thoss, Éd. *Metareference Across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam : Rodopi, 2009, p. 169-187.
- Limoges, Jean-Marc. « Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain : Pour une distinction de termes trop souvent confondus ». De l'autre côté du miroir : Transformations, déplacements, adaptations. University of Toronto, 2007. Consulté en ligne le 25 août 2010.
[<http://www.chass.utoronto.ca/french/SESDEF/miroir/accueil.htm>].
- Limoges, Jean-Marc. « Quand Mel dépasse les bornes : d'un usage comique de la métalepse chez Brooks ». *Humoresques*, no 28, Grand écran, petit écran. Le comique filmique et télévisuel (2008a) : p. 31-41.
- Limoges, Jean-Marc. *Entre la croyance et le trouble : essai sur la mise en abyme et la réflexivité depuis la littérature jusqu'au cinéma*. Université Laval (Québec), 2008b. Thèse de doctorat.
- Lynch, David, dir. *Lost Highway*. October Films, 1997. Film.
- Lynch, David, dir. *Mulholland Drive*. Les films Alain Sarde, 2001. Film.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. New York : Methuen, 1987.
- McMahan, Alison. « The Effect of Multiform Narrative on Subjectivity. » *Screen*, vol 40, no 2 (1999) : p. 146-157.
- McTiernan, John, dir. *Last Action Hero*. Columbia Pictures, 1993. Film.
- Nolan, Christopher, dir. *Inception*. Warner Brothers, 2010. Film.
- Pier, John & Jean-Marie Schaeffer. « Introduction. La métalepse aujourd'hui. » *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2005. p. 7-15.

- Pier, John. « Metalepsis ». In Hühn, Peter et al. (eds). *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg : Hamburg University Press, 2009. Consulté le 17 septembre 2010. [hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Metalepsis&oldid=802]
- Porter, Edwin, dir. *The Great Train Robbery*. Kino Vidéo, 1903. Film.
- Roussin, Philippe. « Rhétorique de la métalepse, états de cause, typologie, récit. » *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Pier, John & Jean-Marie Schaeffer, eds. Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2005. p. 37-58.
- Ryan, Marie-Laure. « Metaleptic Machines. » *Semiotica*, 150, nos 1-4 (2004) : p. 439-469.
- Ryan, Marie-Laure. « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. » *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*. Pier, John & Jean-Maire Schaeffer, Eds. Paris : École des hautes études en sciences sociales, 2005. p. 201-224.
- Stadler, Jane & Kelly McWilliam. *Screen Media: Analysing Film and Television*. Crows West (Australia) : Allen & Unwin, 2009.
- Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York : Columbia University Press, 1992.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne, and Sandy Flitterman-Lewis. *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. New York : Routledge, 1992.
- Tarantino, Quentin, dir. *Pulp Fiction*. A Band Apart, 1994. Film.
- Weber-Houde, Aude. *A Nightmare On Elm Street et Wes Craven's New Nightmare: Spécularité et métahorreur*. UQAM, 2009. Mémoire de maîtrise.
- Wiene, Robert, dir. *Das Cabinet Des Dr. Caligari*. Decla-Bioscop AG, 1920. Film.
- Wolf, Werner, Bantleon, Katharina, and Jeff Thoss (Eds). *Metareference Across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam : Rodopi, 2009.
- Wyman, Bill; Garrone, Max & Andly Klein. (2001). *Everything You Were Afraid To Ask About Mulholland Drive*. Consulté le 4 octobre 2009. [http://archive.salon.com/ent/movies/feature/2001/10/23/mulholland_drive_analysis/].

Notice biographique

Doctorant en études cinématographiques à l'Université de Montréal, Louis-Paul Willis est également professeur invité à l'UER en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Rouyn-Noranda), où il enseigne depuis 2006. Il s'intéresse principalement aux problématiques féministes et psychanalytiques du cinéma, tout en manifestant un intérêt actif pour les questions liées la réception. Sa recherche doctorale (*De Jocaste à Lolita : Œdipe et l'hypersexualisation des jeunes filles au cinéma*) porte sur le regard, l'identification et le désir dans le phénomène de l'hypersexualisation des jeunes filles. Il a notamment reçu en 2008 la Bourse du 6-décembre, décernée par le comité permanent sur le statut de la femme de l'Université de Montréal.

Mots-clés

Métalepse, cinéma hollywoodien, cinéma et narratologie, réflexivité, narration multiforme, metalepsis, cinema, multiform narrative

Abstract

This article aims to put forward possible reflections on the role of metalepsis within the growing narrative complexity manifested in contemporary mainstream cinema. As a trope largely discussed inside the field of narratology, the study of metalepsis within the field of film studies is somewhat rare, despite its important role in the elaboration of complex narrative strategies developed by avant-garde cinema, and gradually recuperated by mainstream cinema. Therefore the goal of this article is twofold: firstly it aims to define characteristics and manifestations of metalepsis within the cinema; it then also tries to establish the pertinence of a cinematic study of metalepsis, as well as its (sometimes) problematic relation to reflexivity.



The consecration of musical incoherence

Will Straw,
McGill University

Abstract

Meridian 1970 is a compilation gathering 20 musical pieces, that was released in 2005. These musical pieces' only shared trait is the fact that all these songs were originally produced in the year 1970. I argue that this lack of aesthetic unity is what makes this compilation—and all the others done in the same spirit—significant; the temporalization becomes the basis of the intelligibility, and hence, the legitimation of these songs and this era. The consecration is performed through the celebration of incoherence, of disorder, even confusion.

Pour le résumé de l'article en français, voir la fin de l'article

*Meridian 1970*¹ is a compact disc compilation released in 2005 on the EMI label. Compiled by Jon Savage, the well known British pop music critic and historian, *Meridian 1970* gathers up 20 pieces of Anglo-American music that were released in 1970. In this brief article, I wish to treat *Meridian 1970* as a media artefact engaged in endowing a particular historical moment with value and intelligibility. As I shall argue, as well, the meanings we may attach to *Meridian 1970* are those we may attach to the compact disc itself in a late, waning phase in its life as a material form. A compact disc compilation like this acts, I suggest, to produce a temporary pause in the otherwise multidirectional

¹ The songs presented on this record are: 1. Free, "Mouthful of Glass", 2. The Doobie Brothers, "Nobody", 3. Steve Miller Band, "Industrial Military Complex Hex", 4. Little Feat, "Hamburger Midnight", 5. Sir Douglas Quintet, "Catch Your Man on the Rise", 6. Danny O'Keefe, "3:10 Smokey Thursday", 7. The Move, "Message From the Country", 8. Dave Mason, "Shouldn't Have Taken More Than You Gave", 9. Nick Drake, "Three Hours", 10. Meic Stevens, "One Night Wonder", 11. Rod Stewart, "Man of Constant Sorrow", 12. Alexandra 'Skip' Spence, "Cripple Creek", 13. The Byrds, "Tulsa County", 14. Jesse Winchester, "Biloxi", 15. Donovan, "The Song of the Wandering Aengus", 16. Jefferson Airplane, "Good Shepherd", 17. Loudon Wainwright III, "Black Uncle Remus", 18. Leo Kottke, "Hear the Wind Howl", 19. Tommy Flanders, "The Moonstone", 20. The James Gang, "The Ashes The Rain and I". More details available at <http://www.jonsavage.com/compilations/meridian-1970/>

circulation of music in digital form. In doing so, it invites us to reflect upon the usefulness of a circumscribed historical moment (in this case, the calendar year) as the basis of cultural understanding. The *mediality* of *Meridian 1970* (its status as a cultural storage device) has something to do with the ways in which it uses the temporal limits of the compact disc as a frame or border within which 20 pieces of music are made to resonate with each other and produce a particular sense of historical time.

The idea behind *Meridian 1970*, Savage says in his liner notes, was to celebrate the year 1970 as “a particularly misunderstood musical moment.” “Contrary to received opinion,” Savage continues, “the cusp of the 60’s/70’s was not a musical wasteland.” Savage is partly offering *Meridian 1970* as a collection of forgotten gems from a particular year, but this is its least interesting operation. What is more sharply conveyed on this compilation is a widespread, retrospective sense of this particular “cusp” between decades as almost indecipherable: as marked by hazy stylistic transitions, as a moment in musical history that saw the decomposition of certain forms and failed or successful attempts at collective redirection involving others. If *Meridian 1970* is an effective historiographical project, it is in part for the ways in which it is able to absorb and recapitulate within itself the uncertainties and incomplete transitions of this moment in the history of Anglo-American popular music.

Whether or not 1970 was a good year for Anglo-American popular music need not concern us here. What interests me in relation to *Meridian 1970* is the act of gathering up (of “curating”) a collection of musical texts whose most notable characteristics are stylistic uncertainty. Georgina Born has suggested the following about the organization of musical time: “It seems to me unarguably true that, as genre theory shows us, each art or musical work constructs connections to both prior and future or prospective works; that it acts on time in this dual way and can produce temporality -- the ‘outer time’ of cultural history” (Born 2005, 63) The individual musical texts contained on *Meridian 1970* construct the connections that Born describes, reworking elements of the immediate past and evoking possible new directions for stylistic development. Each does so, however, in such a distinctive, even idiosyncratic manner that we are left with an image of cultural history wrestling with chaos, straining to find new lines of development about which there is not even the glimmer of consensus.

Some of the cleverness of *Meridian 1970* resides in the fact that it refuses to offer any principle of coherence other than the fact of these tracks all having been released in a particular 12-month period. There is no attempt to

trace trajectories of development whereby musicians or styles work their way from one period to another. There is no genealogy of influences which would set any given track within a broader project of working through musical influences or traditions. The value and meaning of each track here is seen to reside in its “1970-ness”, in the way in which it sits within a complex set of musical currents arriving from multiple directions and heading in just as many.

The literary theorist Michael North has written of the observable tendency in cultural history towards what he calls “annualization:” the recourse to the year as a unit of analysis. North is referring to books like Hans Ulrich Gumbrecht’s *In 1926: Living at the edge of time*, which work to find coherence in the cultural expression of a particular calendar year. In this reading of historical moments, North suggests, “the diachronic is put under such fierce pressure that it approaches synchrony” (North 2001, 408). In other words, processes of change become spatialized as a set of positions within a cultural field. In its mapping of a collective but uncoordinated effort at redirection in Western popular music, *Meridian 1970* undertakes this spatialization. The collectivity of this enterprise of redirection is less evident in individual pieces of music than in the range of options that become spatialized through the proximity of forms to each other: psychedelic rock, perhaps the key musical style here, exists in various forms of proximity to country music or medieval folk, to progressive rock, to boogie blues or to the novelty pop song. A compilation like this offers an image of multiple places within a transition; the historical moment assumes shape as one marked by a broadly dispersed incoherence.

CD compilations like *Meridian 1970* are expansive enough that they may serve to map, for a year like 1970, what literary theorist Franco Moretti has called “a system of variations” (Moretti 2000, 64). At the same time, they are sufficiently limited and circumscribed that, in a sense, the musical pieces contained within them echo back from the boundaries of the compilation and resonate with each other. This resonance compels us, on each listen, to seek out the shared features of a period style, to identify a structure of feeling that would render 1970, as a musical field, legible.

To pursue some of these issues a little further, I want to back away from *Meridian 1970* and speak, briefly, of other compact disc compilations that deal with the same historical period. I refer, here, to the seemingly endless series of compilations, most of them from the last decade, that have circled around the edges of late 1960s/early 1970s folk-psychedelic music – around these forms that are variously called psyche folk, freak folk, acid folk, strange folk, and so

on. Compilations devoted to these forms and styles have been around for two or three decades, but their release intensified in the early and mid 2000s, in tandem with the expansion of contemporary performances and recordings of psychedelic folk. As a result, there has been a two-way movement between new music that reinvents versions of psychedelic folk and the ongoing unearthing and compiling of examples from the late 1960s and early 1970s. These historical compilations bring together examples of late psychedelia, of folk music inflected with modern instrumentation, of so-called “sunshine pop,” of more acoustic instantiations of progressive rock, and so on. The compilations that collect this music have titles like *Folk is not a four-letter world*, *Strange folk*, *Gather in the Mushrooms*, *Early Morning Hush*, *Fuzzy felt folk*, *Fading Yellow*, *Ladies of the Canyon* and *Wayfaring Strangers*.

These compilations do not find their unity in the mechanicity of a single year or in the coherence of individual genres or styles. Rather, in a slightly more focused version of the historiographical arguments implicit in *Meridian 1970*, they show the unsettled character of music from this period, its constant loosening of boundaries and experiments with new kinds of stylistic synthesis. There are, of course, a great many compilation series that memorialize historical musical forms, from surf music to doo wop. What interests me about the psyche-folk compilations is in part what interests me about *Meridian 1970*: all of these pose the question of what it means to produce collections of music that constantly reassert the incoherent and transitory character of a period. The archival sensibility that manifests itself in these psyche-folk compilations is invested in a constant reenactment of the fraying and fragmentation of musical sensibilities, during years that were ones of significant transition in white Anglo-American popular music

More interestingly, in my view, the media form of the single CD is entirely appropriate to conveying this decomposition. The compilations that mine this corpus are very rarely boxed sets of multiple discs, or even double-CDs, formats typically employed in the archiving and consecration of other forms. It is as if the totality of musical practices from the years around 1970 could never be mapped in their entirety, so it is the job of each compilation to perform and repeat the fraying and fragmentation of this period’s music in a more limited fashion, and for this gesture to be constantly repeated. The single-disc compilation contains a sufficient number of tracks for a period sensibility to be grasped, but not so many that it allows this period sensibility to become fully intelligible. On single disc after single disc, the sense of a tentative

inventiveness and of failed gestures of collective redirection in popular music during a particular short period of time is restated.

One could, of course, simply fill a download site or a three-terabyte hard drive with all the music of the late 1960s and early 1970s that exemplifies any possible relationship between folk and psychedelic music. To do so would be to lose the sense of music being curated, in the sense that Jean-Michel Rey defines it. The curated art exhibition, Rey suggests, takes on ever more importance in an age in which one assumes that everything is available; the logic of the event, of the act of gathering together, then comes to supercede any logic of discovery or revelation (Rey 2007, 125). *Meridian 1970*, like the other compilations mentioned, is a particularly interesting “event” of this sort. Collecting pieces of music that are already available, within a frame which invites us to explore the possible relationships between them, *Meridian 1970* reinvents the compact disc as historiographical argument and, in doing so, offers evidence of its continued value as a cultural form.

BIBLIOGRAPHY

- Born, Georgina. “On Musical Mediation: Ontology, Technology and Creativity.” *Twentieth-Century Music*, vol. 2, no. 1 (2005): 7-36.
- Moretti, Franco. “Conjectures on world literature.” *New Left Review*, no. 1 (2000): 54-68.
- North, Michael. “Visual Histories: the Year as Literary Period.” *Modern Language Quarterly*, vol. 62 (2001): 407-424.
- Rey, Jean-Michel. “The Discourse of the Exhibition.” In Jerome Game, ed. *Porous Boundaries: Texts and Images in Twentieth-Century French Culture*. Oxford, Berlin: Peter Lang Publishers, 2007, pp. 123-135.
- Savage, Jon. “Meridian 1970: Protest, Sorrow, Hobos, Folk and Blues.” *www.jonsavage.com*, September 19 2008. Web. March 9 2011.
<<http://www.jonsavage.com/compilations/meridian-1970/>>.

Biographical notice

Will Straw is Professor of Communications in the Department of Art History and Communications at McGill University and currently serves as Departmental Chair. From 1997 to 2004, he was Director of the Graduate Program in Communications. Dr. Straw was awarded the David Thomson Award for Graduate Supervision and Teaching from McGill University in 2006. Will Straw has been music correspondent for Prime Time (CBC Radio), popular culture correspondent for the Women's Television Network, and a cultural commentator for *Newswatch* (CBC Television, Montreal). Dr. Straw is the author of *Cyanide and Sin: Visualizing Crime in 1950s America* and of over 100 articles in film, popular culture and cities.

Key words

Music compilation, temporality, circulation, mediality, music curating.

Résumé

La compilation *Meridian 1970*, sortie en 2005, réunit 20 pièces musicales ayant comme seul point commun le fait qu'elles ont été produites en 1970. J'argumente que ce manque d'unité esthétique est justement ce qui rend cette compilation - et toutes les autres faites dans le même sens - significative; la temporalisation devient la base même de l'intelligibilité, et donc, de la légitimation, de ces chansons et de cette époque. La consécration s'effectue à travers la célébration de l'incohérence, du désordre, voire de la confusion.