

## GRUPE DE RECHERCHE SUR L'AVÈNEMENT ET LA FORMATION DES INSTITUTIONS CINÉMATOGRAPHIQUE ET SCÉNIQUE (GRAFICS)

Le Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS), fondée en 1994 et dirigé depuis par André Gaudreault à l'Université de Montréal, est composé des membres réguliers, Viva Paci (UQAM), André Habib (Université de Montréal), Bernard Perron (Université de Montréal), Rosanna Maule (Concordia University), Jean-Pierre Sirois-Trahan (Université Laval), Jean-Marc Larrue (Collège de Valleyfield), des membres associés Germain Lacasse (Université de Montréal), Marta Braun (Ryerson University), Catherine Russell (Concordia University), Charlie Keil (University of Toronto) et des collaborateurs Tom Gunning (University of Chicago), Philippe Marion (Université catholique de Louvain la Neuve), Alain Boillat (Université de Lausanne), Richard Abel (University of Michigan, Ann Arbor), Frank Kessler (Universiteit Utrecht), Joseph Garncarz (Universität Gesamthochschule Siegen), Paul Moore, (Ryerson University), Giusy Pisano (Université Paris-Est/Marne-la-Vallée), William Uricchio (MIT), Laurent Le Forestier (Université Rennes 2), Pierre Véronneau (Cinémathèque québécoise). Des étudiants du baccalauréat, de maîtrise et du doctorat participent activement aux différents projets de recherches ainsi qu'aux différentes activités qu'organise le GRAFICS. Travaillant en étroite collaboration avec les chercheurs, ils sont ainsi initiés à la recherche universitaire et à la coordination d'événements.

### Projet de recherche du GRAFICS : Histoire et théorie de la nouveauté. Nouvelles perspectives sur les phénomènes cinématographiques émergents

Ce projet s'inscrit dans le renouveau historiographique qui traverse les études cinématographiques des dernières années. L'approche préconisée, que certains appellent « archéologie des médias », s'oppose à toute forme d'appréhension généalogique ou linéaire de l'histoire des médias en tentant plutôt de l'expliquer dans toute la multiplicité de ses manifestations, au contact d'une multitude de sources concurrentes. Ainsi, le GRAFICS se propose-t-il d'analyser les discours de l'époque – journalistiques, promotionnels, corporatifs, fictionnels, etc. – afin de saisir comment on percevait, à l'époque, le dispositif cinématographique et certaines technologies qui lui sont apparentées. Nos recherches passées ont révélé des contradictions entre le développement des technologies cinématographiques et les discours que l'on porte sur eux, ce qui laisse entendre que la nouveauté relève largement d'une construction discursive. Nous cherchons à dégager les traits principaux sur lesquels s'érige la nouveauté des vues animées, mais aussi à expliquer comment ces mêmes discours *inventent* la nouveauté à partir des nouvelles potentialités offertes par les vues animées.

## Projet de mise en valeur du patrimoine cinématographique québécois

Dans les dernières années, le GRAFICS a créé deux sites web consacrés à la mise en valeur du patrimoine cinématographique québécois. Le premier (<http://www.cinemamuetquebec.ca>) couvre la période du muet et le second (<http://www.cinemaparlantquebec.ca>) celle entre l'avènement du parlant et l'arrivée de la télévision. Ces sites de vulgarisation scientifique proposent des dossiers thématiques, des films ou des extraits de films, des activités pédagogiques conçues pour les élèves du niveau secondaire et une base de données donnant accès à plusieurs milliers de documents sur le cinéma, recueillis dans divers périodiques québécois.

## Colloque : Méliès, carrefour des attractions

Pour souligner le 150<sup>e</sup> anniversaire de naissance de Georges Méliès ainsi que les 50 ans de l'association « Les Amis de Georges Méliès – Cinémathèque Méliès », le Centre culturel International de Cerisy-la-Salle (Normandie, France) était l'hôte du colloque international *Méliès, carrefour des attractions*. Dirigé par André Gaudreault et Laurent Le Forestier et organisé avec l'aide de Stéphane Tralongo, Jacques Malhête, Madeleine Malthête-Méliès et Anne-Marie Quévrain. Avec la volonté de renouveler les recherches sur Méliès et sur la cinématographie des débuts, une vingtaine d'universitaires ont interrogé l'œuvre de Méliès à partir des séries culturelles qui lui sont antérieures, tant au niveau de leurs pratiques que de leurs procédures économiques, juridiques et sociales.

## Colloque : Impact des innovations technologiques sur la théorie et l'historiographie du cinéma

Le Permanent Seminar on History of Film Theory, regroupement international renommé qui rassemble d'éminents chercheurs, s'est associé au GRAFICS (Université de Montréal) et à ARTHEMIS (Concordia University), deux groupes de recherches montréalais, pour organiser un imposant colloque international. Pendant 6 jours, plus de 100 communications et 5 tables rondes ont traité des conséquences des innovations technologiques sur le développement de la pensée sur le cinéma et de l'impact des technologies sur la manière de penser le cinéma et, plus largement, les images en mouvement. Bernard Stiegler et W.J.T. Mitchell ont aussi présenté des conférences plénières. Cherchant à réinterroger les fondements historiques des études du cinéma et des médias et croyant aux bénéfices d'une approche intermédiaire, les organisateurs avaient convié des chercheurs de disciplines et domaines différents (philosophie, histoire de l'art, littérature, études cinématographiques, etc.). Ce colloque, sous la direction d'André Gaudreault (Université de Montréal) et de Martin Lefebvre (Concordia University), était aussi l'occasion pour Jean-Louis Comolli, Gérard Leblanc et Jean-Patrick Lebel de faire un retour sur le débat « Technique et idéologie » auquel ils avaient participé il y a quarante ans. Voir : <http://www.impact2011.ca>

## Publication : *The Blackwell Companion to Early Cinema*

Cette publication, destinée autant aux spécialistes qu'aux non-initiés, entend offrir une vue d'ensemble des principaux questionnements qui animent les études du cinéma des premiers temps

en plus de réflexions sur les idées et thèmes qui seront cruciaux dans le futur. André Gaudreault, avec la collaboration de Nicolas Dulac et de Santiago Hidalgo, a convié une trentaine de chercheurs universitaires à aborder le cinéma des premiers temps sous différents angles. La publication est prévue pour le printemps 2012.

## Autres projets en cours au GRAFICS (liste partielle)

ANDRÉ GAUDREULT dirige un projet de recherche intitulé « De la formation à l'assemblage : le 'montage' à l'époque de la cinématographie-attraction ». Cette recherche entend faire, dans une perspective nouvelle, l'histoire du montage cinématographique en repérant les opérations de segmentation et d'assemblage dans les films produits par la firme Pathé entre 1905 et 1910, de même que les consignes implicites de « montage » dans les catalogues de ventes ou les magazines corporatifs. Par une réévaluation des conditions et des événements qui auraient traditionnellement participé à l'émergence du montage, en tenant compte des théories de l'attraction cinématographique, cette recherche souhaite sonner le glas de l'équation biunivoque entre le développement du montage et la narrativisation progressive des vues animées et permettre l'élaboration d'une théorie générale de l'émergence du montage cinématographique depuis l'avènement du cinématographe à l'institutionnalisation du cinéma. L'équipe est également constituée des deux co-chercheurs Charlie Keil (University of Toronto) et Bernard Perron (Université de Montréal) et de cinq collaborateurs : Richard Abel (University of Michigan), Alain Boillat (Université de Lausanne), Tom Gunning (University of Chicago), Frank Kessler (Universiteit Utrecht) et Laurent Le Forestier (Université Rennes 2).

BERNARD PERRON dirige un projet de recherche intitulé « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique : étude générique du jeu vidéo d'horreur ». Ce projet de recherche entend circonscrire le domaine du jeu vidéo d'horreur par l'entremise de trois axes de recherche concomitants : histoire, intermédial et générique. Une étude historique trace une histoire générale du jeu vidéo d'horreur qui éclaire à la fois les influences littéraires et cinématographiques, les œuvres marquantes, les thèmes et figures omniprésentes, les stratégies de mise en scène de l'horreur, l'évolution technologique, etc. Une étude intermédiaire explicite l'influence qu'ont exercée la littérature et le cinéma sur l'horreur vidéoludique. Toutefois, puisque l'intégration symbolique du joueur au système actionnel du jeu vidéo modifie fondamentalement l'économie de l'horreur, c'est la spécificité des stratégies de l'horreur vidéoludique et l'implication affective correspondante chez le joueur qui sont mises en lumière. Une étude générique précise ces aspects en regard du genre plus spécifique du *survival horror* et, adaptant des outils théoriques élaborés pour le cinéma interactif, analyse et compare les systèmes de règles de genres connexes et dégage sa spécificité générique à partir de sa dimension interactive. L'équipe est également constituée de Dominic Arsenault, Carl Therrien, Andréane Morin-Simard, Simon Dor, Guillaume Roux-Girard, Martin Picard (Université de Montréal).

ANDRÉ HABIB dirige présentement un projet de recherche intitulé : « La cinéphilie à l'épreuve du temps : histoire, théorie, mélancolie ». Il mène également des travaux de recherche sur la relation entre le cinéma expérimental et le cinéma des premiers temps, sur la présence d'Henri Langlois au Québec (et plus généralement, sur les relations conflictuelles entre la Cinémathèque québécoise et la Cinémathèque française) en plus de participer au projet de recherche du CRI « les archives à l'époque du numérique ».

JEAN-MARC LARRUE co-dirige un projet de recherche intitulé : « Le son du théâtre. Intermédialité et spectacle vivant : les technologies sonores et le théâtre de la fin du XIX<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> siècle ».

## Thèses en cours de rédaction des doctorants du GRAFICS et stage post-doctoral

PIERRE CHEMARTIN examine l'évolution des récits en images (bandes comiques, suites de cases avec ou sans texte, suites de dessins légendés, etc.) au tournant du XX<sup>e</sup> siècle (c. 1880-1910). Son projet envisage l'évolution des pratiques de figuration narrative et d'énonciation graphique à l'aune des séries culturelles et des plateformes institutionnelles qui ont permis leur émergence ou leur transformation (l'industrie du livre et de la presse, le café-concert, etc.).

NICOLAS DULAC se penche sur les différents procédés sériels qui, depuis l'avènement des serials dans les années 1910 jusqu'aux franchises hollywoodiennes actuelles, contribuent à prolonger une trame narrative au-delà de sa manifestation inaugurale. Plus précisément, il propose d'aller au-delà du discours critique accusateur habituel pour voir en quoi la sérialité a été centrale non seulement à l'institutionnalisation d'une véritable industrie cinématographique, mais aussi au développement de nouveaux modes de spectature et à l'apparition de stratégies de commercialisation qui changent résolument notre appréhension traditionnelle du récit filmique.

PHILIPPE GAUTHIER propose un nouveau découpage historiographique tenant compte davantage du contexte dans lequel les différents discours historiques étudiés ont émergé et des limites imposées par le contexte en question. Ce découpage reposera non pas sur le concept de « génération » (histoire traditionnelle/nouvelle histoire), qui tend à enfermer le chercheur dans le carcan d'une approche téléologique, mais sur le concept de « paradigme », qui permettra plutôt de s'affranchir des impératifs de périodisation et de certaines contraintes temporelles.

QUENTIN GILLE dresse ce que l'on pourrait appeler la généalogie du vidéoclip. Partant du postulat que les vidéoclips s'inscrivent dans la continuité de réalisations audiovisuelles qui remontent aux débuts du cinématographe, il délinéera le « paradigme culturel » qu'il baptise « phonocinématographie », soit l'ensemble des réalisations audiovisuelles qui associent des images à une chanson qui leur est préexistante dans le but de promouvoir ladite chanson.

LOUIS PELLETIER étudie le contrôle et les stratégies de programmation des différents réseaux de salles de cinéma en activité à Montréal entre 1912 et 1952, soit de la construction des premiers palaces cinématographiques à l'arrivée de la télévision. Son projet vise plus particulièrement à démontrer que l'intégration verticale de l'industrie cinématographique nord-américaine eut notamment pour conséquence de forcer plusieurs salles montréalaises d'abord vouées aux vues animées à consacrer une part grandissante de leurs programmes à des attractions scéniques locales.

STÉPHANE TRALONGO replace les films de Georges Méliès et d'autres spécialistes des féeries cinématographiques dans le contexte théâtral parisien du tournant du XX<sup>e</sup> siècle, afin de montrer que leur histoire s'inscrit plus largement dans celle des techniques, des savoir-faire et des métiers du spectacle de scène tel qu'on le conçoit à cette époque au Châtelet, aux Folies-Bergère ou à l'Olympia.

Dans le cadre de son stage post-doctoral, CAROLINE CHIK, interroge l'image optique animée du point de vue de l'immobilité et de la photographie. Elle s'intéresse en particulier à la photographie animée telle qu'elle est apparue au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, bien avant la naissance du cinéma, mais aussi telle qu'on peut la rencontrer aujourd'hui sous une toute autre forme, numérique voire interactive, sur le web. Parmi ses préoccupations se trouve également la notion d'arrêt au sein de l'image cinématographique (tableau vivant, arrêt in vivo, arrêt de caméra, animation image par image, arrêt sur image).

## Publications récentes

- Caroline Chik, *L'Image paradoxale, fixité et mouvement*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq 2011.
- André Gaudreault, *Film and Attraction : From Kinematography to Cinema*. University of Illinois Press, Champaign, IL 2011.
- André Habib, *L'Attrait de la ruine*, Yellow Now, Crisnée 2011.
- Viva Paci, Beniamino Mirisola, Ronald de Rooy, *Romanzi di (de)formazione*, Franco Cesati Editore, Firenze 2010.
- Viva Paci, *La Comédie musicale et la double vie du cinéma*, Aléas/Forum, Lyon-Udine 2011.
- Viva Paci, *La Machine à voir. À propos de cinéma, attraction, exhibition*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq 2011.
- Bernard Perron, Mark J.P. Wolf (sous la direction de), *The Landmark Video Games*, book series, University of Michigan Press, Ann Arbor 2010.

## En préparation

- Philippe Gauthier, André Gaudreault, *From Pathé to Griffith : The Emergence of Crosscutting to 1915*, Columbia University Press, New York.
- André Habib, Michel Marie (sous la direction de), *L'Avenir de la mémoire. Patrimoine, restauration et réemplois cinématographiques*, Éditions du Septentrion, Villeneuve d'Ascq.
- Bernard Perron, *Silent Hill: The Engine of Terror*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Bernard Perron, Richard Bégin et Lucie Roy (sous la direction de), *Figures de violence*, L'Harmattan (coll. Esthétiques), Paris.

Informations colligées par Hubert Sabino