

Journée d'études Antiquité 2.0 – Résumé

Paris, INHA (Institut National d'Histoire de l'Art), salle W. Benjamin, le 11 décembre 2014.

Journée d'études internationale organisée par Anne-Violaine Houcke et Alain Kleinberger (Université Paris Ouest-Nanterre-La Défense, équipe HAR – Histoire des Arts et des Représentations).

La journée est soutenue par le Labex Les Passés dans le Présent (<http://passes-present.eu/fr/les-projets-de-recherche/prefiguration/antiquite-20>)

Résumé du projet

Le projet Antiquité 2.0 est né d'une interrogation sur les trois coordonnées fondamentales d'un des premiers succès cinématographiques du troisième millénaire, *Gladiator* (R. Scott, 2000) : un marqueur temporel fort, l'an 2000, année de sortie du film sur les écrans de cinéma ; un retour de l'Antiquité cinématographique (on parle d'un « troisième âge d'or » du péplum) ; un recours affiché au numérique. Ce sentiment est redoublé par une actualité particulièrement sensible qui témoigne de l'intérêt pour l'Antiquité et conduit à s'interroger sur les nouvelles formes de manipulation et médiation de ce passé. Quels sont les nouveaux outils de reproduction de l'Antiquité ? Quelle(s) Antiquité(s) sont inventées aujourd'hui par le cinéma, les séries, les jeux vidéo, les créations multimédia, les installations, les mises en scène théâtrales, ou encore l'internet ? Le champ retenu est celui de l'histoire et de la mythologie gréco-romaine. La réflexion que le projet Antiquité 2.0 se propose d'initier aimerait diversifier les approches en se situant à la croisée de plusieurs champs disciplinaires : esthétiques, sociologiques, philosophique et culturels, technologiques, économiques, historiques, idéologiques, politiques.

Modalités de participation

La journée d'étude s'attachera à établir un dialogue entre chercheurs français et étrangers relevant donc de disciplines différentes et prendra en compte une grande diversité d'objets d'étude.

Elle a une vocation avant tout exploratoire : elle vise à faire émerger des propositions théoriques et méthodologiques, à identifier des objets de recherche et des corpus, à proposer des axes de réflexion, à mettre au jour les enjeux qui constitueront la base d'un futur programme de recherche international consacré à la représentation de l'Antiquité depuis l'an 2000, à l'ère du numérique.

Nous vous remercions de bien vouloir nous envoyer vos propositions pour une communication d'une durée de vingt minutes (titre et résumé, 3000 signes maximum, en format .pdf) avant le 8 septembre 2014.

Contact : antiquite2.0@gmail.com

Journée d'études Antiquité 2.0 – Argumentaire

Antiquité : troisième millénaire, troisième âge d'or ?

L'idée que *Gladiator* (R. Scott, 2000) a inauguré un 3^{ème} âge d'or du péplum est devenue monnaie courante. De fait, la production de films « à l'antique¹ » reprend après des décennies d'endormissement. Ainsi, parmi d'autres : *Troie* (2004), *Alexandre* (2004), *300* (2007), *Agora* (2009), *Le Choc des Titans* (2010), *Centurion* (2010), *Les Immortels* (2011), *L'Aigle de la Neuvième Légion* (2011), *La Colère des Titans* (2012), *Pompéi* (2014), *La Légende d'Hercule* (2014), *Hercule* (2014). L'Ancien Testament revient aussi sur les écrans, avec, récemment, *Noé* de Darren Aronofsky (2014, avec Russell Crowe), et *Exodus* de Ridley Scott prévu pour la fin 2014. Mais l'on pourrait aussi citer, loin de ces superproductions, l'adaptation des *Métamorphoses* d'Ovide dans le dernier film de Christophe Honoré, dont la sortie est également prévue pour la fin 2014. Sans se situer dans l'Antiquité, d'autres films surfent sur un intérêt renouvelé pour l'Antiquité : *Percy Jackson et le voleur de foudre* (2010) et *Percy Jackson : La Mer des monstres* (2013)².

Le premier âge d'or (1910-1925) avait été celui de l'apprentissage et de l'expérimentation d'un nouveau langage, d'une nouvelle écriture : l'Antiquité fournit un répertoire d'histoires et garantit une légitimité au nouvel art, mais elle permet aussi de faire la preuve du pouvoir spectaculaire du cinématographe dès lors que les grands mouvements de caméra se systématisent (*Cabiria*, G. Pastrone, 1914). *La Tunique* (H. Koster, 1953), que l'histoire du cinéma retient comme premier film en CinemaScope, correspond au **deuxième âge d'or** de l'Antiquité cinématographique (1950-1965), âge d'or qui semble donc de nouveau lié à des évolutions technologiques ainsi qu'à la nécessité, pour un cinéma désormais concurrencé par le petit écran, de réaffirmer sa spécificité et sa supériorité. Notons néanmoins que dans le même temps, la télévision se met elle aussi à l'antique, et, dans la seconde moitié du vingtième siècle, des films tels que *Ben-Hur* font l'objet de rediffusions télévisées fréquentes, favorisant la diffusion d'un imaginaire audiovisuel de l'Antiquité, sur lequel s'appuie la vague inaugurée par le film de Ridley Scott.

Ainsi, si *Cabiria* est réputé pour son travelling, et *La Tunique* pour son grand écran, ***Gladiator* l'est pour son usage maîtrisé du numérique**. A chaque âge d'or sa spécificité technique, d'où, pour le chercheur, une interrogation : comment interpréter et étudier ce lien entre le retour de l'Antiquité cinématographique et des moments où le cinéma s'interroge sur lui-même, et cherche à faire la preuve de ses pouvoirs spectaculaires ?

Or, l'une des spécificités de ce nouvel âge d'or est justement qu'il **dépasse largement le cadre du grand écran**, concernant aussi la production sérielle télévisuelle, le docufiction, l'univers vidéoludique, mais aussi le théâtre et les installations, qui recourent de plus en plus à des dispositifs intégrant des écrans de projection pour animer cette Antiquité.

Contexte des recherches

La recherche sur l'Antiquité audiovisuelle 1) est relativement tardive (on peut citer l'ouvrage pionnier de Jon Solomon, *The Ancient World in the Cinema*, en 1978), 2) s'inscrit avant tout dans le champ des disciplines « classiques » (lettres classiques, histoire antique), 3) est d'abord anglo-saxonne. L'intérêt contemporain pour l'Antiquité dans le champ artistique et la faveur de ces productions auprès du public ont favorisé un essor considérable de la recherche – et des publications – ainsi qu'un renouvellement du champ avec le passage des *Classical Tradition Studies* aux **Classical**

¹ *Epics*, péplums, neo-péplums, *kolossals*, *swords and sandals* : la dénomination générique est une question en soi, qui mériterait une étude approfondie qui pourrait devenir un des objets de ce projet.

² Même si ces films surfent aussi – et sans doute plus encore – sur le succès de la saga Harry Potter. C'est d'ailleurs Chris Columbus, réalisateur des deux premiers *Harry Potter*, qui a réalisé le premier *Percy Jackson*.

Reception studies, l'accent étant mis sur les processus d'invention permanente (filtrage, sélection, transformations) opérés par chaque nouvelle œuvre à l'intérieur de son contexte propre de réception³.

Conjointement, depuis les années 2000, un certain nombre de publications intègrent de nouveaux objets d'étude et une attention aux différents publics de ces productions, si bien qu'on a pu parler d'un « **tournant démocratique** », sensible dans les titres des travaux de Sandra R. Joshel, Margaret Malamud et Donald T. McGuire, *Imperial Projection : Ancient Rome in Modern Popular Culture*, 2001 ; Gideon Nisbet, *Ancient Greece in Film and Popular Culture*, 2006 ou Dunstan Lowe et Kim Shahabudin, *Classics for All : Reworking Antiquity in Mass Culture*, 2009.

Problématique

Si les études de réception mettent ainsi l'accent sur le *contexte* dans lequel s'effectuent les réinventions de matériaux antiques, nous souhaitons accorder une **attention particulière à la dimension médiatique de ce contexte**, et en particulier aux **supports et dispositifs sur lesquels s'effectue cette réception**, dans l'idée qu'ils constituent des forces dynamiques qui participent activement aux processus de transformation, avec les contraintes et les possibilités qui leurs sont propres.

Notre proposition consiste à étudier l'**Antiquité gréco-romaine audiovisuelle depuis 2000**, dans deux directions, qui se rejoignent. D'une part, étudier **ce que le numérique fait à l'Antiquité** ; d'autre part, nous saisir de cet objet circonscrit – l'Antiquité audiovisuelle – pour participer à une réflexion théorique engagée depuis la fin des années 1990 et particulièrement sensible depuis les années 2000 : celle des **enjeux et impacts du numérique sur le cinéma et, plus généralement, sur les mutations médiatiques en cours**. L'évolution des dispositifs, et donc celle des pratiques, suscite en effet des débats animés, entre « mort du cinéma » ou « cinéma élargi » (étendu, éclaté etc.) A cet égard, la forme interrogative du titre du dernier ouvrage d'André Gaudreault : *La Fin du cinéma ?* semble significative⁴. Notre ambition n'est pas de nous demander *ce qu'est* le cinéma (hors de la salle de cinéma, est-ce encore *du* cinéma ?), mais d'étudier, à partir des productions audiovisuelles « à l'antique », l'**évolution des pratiques**, de la production à la réception, et en définitive d'apprécier leurs **conséquences sur la circulation contemporaine de l'imaginaire de l'Antiquité**.

Axes de recherches proposés

- Quelles raisons – économiques, techniques, sociales, politiques, idéologiques, esthétiques etc. – peut-on invoquer pour comprendre ce retour de l'antiquité cinématographique ?
- Dans quelles mesures les contraintes et les stratégies de production peuvent-elles être invoquées pour expliquer ce retour de l'antique et les formes qu'il prend ? Quels types de liens peut-on établir entre les industries cinématographiques et vidéoludiques ?
- Pour représenter quelle Antiquité ? Privilégier quelles périodes, quelles aires géographiques, quels personnages, quels épisodes historiques ou mythologiques ?
- Avec ou sans solution de continuité ? Quels rapports généalogiques peut-on établir entre ces Antiquités contemporaines et les productions antérieures ? Selon quelles circulations et évolutions des *topoi* ? Par quels voies ?
- S'agit-il du 3^{ème} âge d'or d'un *genre* ? Le péplum, l'épic, le néo-péplum etc. ?
- Si cette Antiquité doit naturellement être envisagée comme mode de représentation du contemporain, peut-on retrouver en elle le miroir (déformé) de nos interrogations sociales et culturelles, de nos débats politiques, de notre crise économique ? Par exemple, est-elle un lieu d'investissement idéologique conservateur, ou au contraire progressiste ?

³ Voir, entre autres, Lorna Hardwick, *Reception Studies : Greece and Rome, New Surveys in the Classics*, Oxford University Press, 2003.

⁴ André Gaudreault, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.

- Quels liens peut-on repérer entre les contraintes et possibilités propres à un médium et les choix opérés pour la représentation de l'Antiquité ?
- Quelles mutations suscite l'utilisation des nouveaux médias dans les mises en scènes théâtrales de la tragédie grecque, et plus généralement de l'Antiquité ?
- Plus largement, quelles Antiquités sont construites par les spectacles contemporains, par les installations (parfois *in situ* : dans des musées, sites archéologiques etc.) ? Avec quels outils ?
- Quelle(s) Antiquité(s) circule sur internet ?
- Les nouvelles formes de narrativité qu'elle suppose, l'interactivité qu'elle promeut souvent, le virtuel qu'elle affiche, visent-ils un spectateur particulier ? Déterminent-ils de nouvelles pratiques specta(c)torielles ?
- Comment (re)penser l'histoire antique et sa pédagogie au prisme de ces circulations trans- et intermédiatiques, du docufiction, des jeux vidéo, de sa place sur internet ?