

## RÉSUMÉS ET NOTICES BIOGRAPHIQUES DES INTERVENANTS

### **Introduction et conclusion** (Nicolas Baptiste, Château de Morges)

Nicolas Baptiste est le commissaire de l'exposition « Fantastique ! Armes et armures dans les mondes imaginaires ». Auteur d'une thèse sur l'armement de princes de Savoie à la fin du Moyen Âge (Université de Chambéry, 2017), il travaille actuellement au Palazzo Ducale (Venise) et au Château de Morges et ses Musées.

### **Le cycle de conférence « Fantastique » à travers l'optique du couple technologie-magie** (Daniel Jaquet, Château de Morges)

Un cycle de sept conférences a permis de partager le regard de chercheurs spécialisés provenant de différentes disciplines sur l'exposition « Fantastique ! Armes et armures dans les mondes imaginaires » entre mai et novembre 2018. Cette communication propose une recension des différentes interventions du point de vue de la problématique de la journée d'étude.

Daniel Jaquet est le responsable de la médiation culturelle et de la recherche scientifique au Château de Morges et ses musées. Après une thèse (Université de Genève, 2013) consacrée au combat en armure au Moyen Âge, il se spécialise dans les études sur les arts martiaux européens. Il est l'éditeur de la revue scientifique *Acta Periodica Duellatorum* (ISSN 2064-0404) et a publié *Combattre au Moyen Âge* (Arkhê, 2017) et édité *Late Medieval and Early Modern Fight Books* (Brill, 2016). Il est également le coordinateur du projet de recherche *Martial culture in Medieval town* (FNS, Université de Berne).

### **L'armure de Mordred, de la forge à l'écran** (Marcos Vinuesa, Vinuesa Art)

Faire venir un designer et armurier professionnel du cinéma en Suisse dans le cadre de l'exposition Fantastique au château de Morges, à travers la présence d'Ugo Serrano, professionnel du secteur à Los Angeles, semblait une idée intéressante. Encore fallait-il, au-delà de sa venue et des conférences autour de son métier, générer une activité qui nous plonge au cœur de ce monde du cinéma fantastique pour en comprendre les rouages, des premières conceptions d'équipement à leur réalisation et leur apparition à l'écran, puis leur seconde vie dans nos imaginaires. C'est pour cette raison que nous avons réuni une équipe de choc autour de cet artiste, afin de reproduire devant les yeux des visiteurs les phases de la création d'une armure pour le cinéma. Imaginer que l'un des films les plus forts à ce sujet, *Excalibur* de John Boorman (1981) fasse l'objet d'un hypothétique remake semblait une solution parfaite. Centrale et unique, l'armure de Mordred, le fils d'Arthur et de Morgane, revêtu d'un harnois doré à semblance d'une statue d'Achille dans le film, s'est très vite imposée comme un chantier évident. Cette armure a toujours passionné Marcos Vinuesa, l'auteur des illustrations de l'exposition, également armurier pour le théâtre et la reconstitution, costume de guerre fantastique devenu culte, qui a aussi eu une grande influence sur le travail de M. Serrano et d'une réelle importance pour le commissaire d'exposition Nicolas Baptiste, cette armure culte n'attendait qu'une renaissance pour être au centre des attentions. Rejoignant l'équipe, Angel Rodriguez alias Mordekay Lord, armurier Catalan pour le spectacle (et d'après lui le seul qui ait jamais été), clôturait ainsi un *team* d'armurier, à l'image des ateliers de forge des armures de la fin du Moyen Âge. Il n'en fallait pas plus pour se lancer dans l'aventure, concevoir l'armure à Morges au château lors d'une Masterclass et ensuite la produire en laiton martelé et forgé dans le formidable écriin des forges de Vallorbe qui accueillait le groupe en résidence. Documentant l'ensemble du

procédé, captant les gestes et l'énergie, Soline Anthore couvrait l'événement dans une chronique numérique en direct. Marcos Vinuesa, présent depuis le début de la conception de l'exposition, actif lors de la Masterclass en réalisant notamment des peintures et croquis des nouveaux concepts de l'armure, intégré dans l'équipe des artisans est l'un des meilleurs témoins pour comprendre cette épopée, de la forge à l'écran.

Marcos Vinuesa commence dès son enfance un apprentissage classique du dessin et de la peinture auprès de l'artiste Lila de Nobili, qui supervisera sa formation jusqu'en 1996. Après un baccalauréat d'Arts Appliqués au Lycée Auguste Renoir à Paris, il suit une formation d'Arts Appliqués à l'École Duperré (1992), puis de peinture en trompe-l'œil à l'école Van DerKelen à Bruxelles (1993). Dès la fin des années 1990, il s'intéresse aux armures médiévales, et se forme auprès de l'Association pour le Développement de l'Animation Culturelle (ADAC) en dinanderie (travail du cuivre en feuille) et en forge. Dès ce moment, il réalise de nombreuses répliques de pièces d'armures pour des collectionneurs, tout en continuant à effectuer des chantiers de peinture artistique décorative au sein du collectif MARCOPOLO principalement en Suisse Romande, mais aussi aux États-Unis. En 2013, il parachève sa formation en obtenant un diplôme universitaire d'Art-Thérapie auprès de la faculté Paris-Descartes.

### **Ender's Game : le jeu vidéo, une arme ?** (Marc Atallah, UNIL, Maison d'Ailleurs)

Le film *Ender's Game* (Gavin Hood, 2013), inspiré du roman éponyme d'Orson Scott Card (1985), semble raconter l'histoire – somme toute assez classique dans le genre du *space opera* – de la guerre spatiale qui oppose les humains à des extraterrestres insectoïdes intelligents et présentés comme belliqueux, nommés « Doryphores ». La perspective narrative adoptée par ce long-métrage – favorisant la surprise du *twist* final – est de nous faire adopter le point de vue de jeunes recrues humaines qui, lors de leur formation militaire, et en vue de se préparer au combat, s'entraînent sur des simulateurs virtuels prenant toutes les apparences, à l'écran, d'un jeu vidéo : les équipes de *gamers/soldats* s'affrontent alors sans avoir à s'interroger, d'un point de vue moral – la fiction suspend la question du vrai et du faux –, sur ce qu'il arrive aux entités décimées, puisque celles-ci le sont *in-game*. Or ce simulateur virtuel – rappelons-nous que le roman paraît en 1985, c'est-à-dire à l'époque où les consoles de salon vécurent leur premier essor –, ne peut pas être interprété, sauf par facilité herméneutique, comme une arme sophistiquée, au sens trivial du terme ; il est en revanche nécessaire, par une contextualisation historique et un décryptage métaphorique, d'aller plus loin et de comprendre ce « mot-fiction » (le simulateur virtuel), pour reprendre le concept développé par Marc Angenot (in : « Le paradigme absent », 1978), comme la métaphore, presque « vive » en 1985 (le jeu vidéo avait notamment été déjà thématiqué dans des films tels que *Tron* de Steven Lisberger, 1982), d'une substitution du virtuel au réel ainsi que des conséquences morales d'une telle substitution.

Mon étude se penchera sur l'analyse métaphorique – au sens de Paul Ricœur (in : *Temps et récit*, 1983-1985) – du film *Ender's Game*, et réfléchira à ce que le film nous dit, non de la guerre telle qu'on l'entend encore aujourd'hui, mais d'une autre « guerre », celle, plus contemporaine, qui menace le réel et nos catégories morales : la substitution du réel par une simulation – qui suspend la question du vrai et du faux – appelée *gamification*.

Marc Atallah est directeur de la Maison d'Ailleurs (musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires) et maître d'enseignement et de recherche à la Section de français de l'Université de Lausanne. Ses recherches portent principalement sur les littératures conjecturales (utopie, dystopie, voyages imaginaires, science-fiction) et sur les théories littéraires (théories des genres, théories de la fiction). Il est l'auteur de nombreux articles et a coédité plusieurs ouvrages, dont *L'Homme-machine et ses avatars* (2011), *Souvenirs du Futur. Les Miroirs de la Maison*

*d'Ailleurs* (2013), *Pouvoirs des jeux vidéo* (2015), *Portrait-Robot ou Les multiples visages de l'humanité* (2015), *L'Art de la science-fiction* (2016), *Pop Art, mon Amour. L'art de Tadanori Yokoo et du manga* (2016) ou encore *Je suis ton père ! Origines et héritages d'une saga intergalactique* (2017).

### **Les « Etoiles de la Mort » dans la saga *Star Wars* : l'arme absolue comme dispositif (du) spectaculaire** (Alain Boillat, UNIL)

La présente étude porte sur le rôle narratif et les modalités de représentation d'un motif à ce point récurrent dans les productions de la franchises *Star Wars* (films, *comic books*, jeux vidéo, etc.) qu'il en devient emblématique d'un fonctionnement sériel caractéristique de la culture populaire : il s'agit de l'arme absolue construite par l'Empire (puis par le Premier Ordre) pour assurer sa suprématie sur les peuples de la galaxie, intitulée « Etoile de la Mort » dans les films *Un nouvel espoir* (1977), *Le Retour de Jedi* (1984) et *Rogue One* (2016) (et « Starkiller Base » dans *Le Réveil de la Force*, 2015, dans une logique de surenchère revendiquée). Présent dès les premières versions du scénario écrit par Lucas, ce motif qui traverse les récits de la saga depuis près de quatre décennies permet d'articuler le destin individuel des héros avec l'action collective des membres de l'Alliance Rebelle, et convoque un imaginaire mêlant des références à l'imagerie des *pulps* de science-fiction (vaisseau sphérique, canon laser,...) ainsi qu'aux deux guerres mondiales. La menace est alors fortement associée à la technologie, par opposition aux pouvoirs de la Force ; l'explosion finale de la station spatiale, rassurante et sans cesse réitérée, fait office de clou du spectacle. Nous proposons d'inscrire ce motif dans sa tradition iconographique, d'examiner son rôle narratif et de montrer comment il est utilisé, à différents égards, comme lieu du spectaculaire (exhibition d'effets spéciaux, recours à l'imagerie numérique, logique de l'attraction primant sur la narration, mise en scène de l'observation à travers des baies vitrées faisant office d'écrans, etc.).

Alain Boillat est professeur ordinaire à la Section d'histoire et esthétique du cinéma de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne. Ses recherches ont notamment pour objet l'histoire et la théorie du scénario (*L'Adaptation. Des livres aux scénarios*, 2017), le rôle de la voix dans les dispositifs audiovisuels (*Du bonimenteur à la voix-over*, 2007 ; *Dubbing*, 2014 ; *Dialogues avec le cinéma. Approches de l'oralité cinématographique*, 2016), certaines questions d'intermédialité touchant à l'adaptation, à la narration et à la fiction dans les productions médiatiques – en particulier le cinéma et la bande dessinée – (*Star Wars, un monde en expansion*, 2014 ; *BD-US: les comics vus par l'Europe et Case, strip, action!* en 2016) ainsi que les imaginaires de la technologie, en particulier dans le cinéma de science-fiction (*Cinéma, machine à mondes*, 2014 ; *Loin des yeux... le cinéma. Imaginaires visuels des technologies de télécommunication*, à paraître).

### **Un seul corps pour mener la guerre : L'armure géante de *Pacific Rim*** (David Javet, Unil)

Notre communication propose une étude de cas du film hollywoodien *Pacific Rim* (2013), qui se déroule dans un univers science-fictionnel mettant en scène des pilotes d'armures mécanisées géantes luttant contre une invasion de monstres eux aussi géants. L'armure géante – parfois sommairement désignée en tant que « robot géant » – y reproduit directement les mouvements du soldat sur le champ de bataille, ce qui nous amène non seulement à tracer un lien avec les recherches contemporaines autour d'exosquelettes motorisés qui « augmentent » les militaires mais aussi à inscrire plus généralement ces représentations dans le prolongement des rapports entre corps et technologie, entre chair et métal.

*Pacific Rim* thématise le syncrétisme des imaginaires techno-scientifiques entre la production d'univers fictionnel d'Hollywood et du Japon. Il se place dans la continuité des représentations du *Mecha* de la science-fiction nipponne, dessinée et animée notamment, qu'il s'agira de présenter par un bref historique. Nous montrerons comment l'évolution de ces imaginaires procède d'un rapprochement toujours plus important entre le corps et l'armure, ce qui « humanise » cette dernière.

Ensuite, nous nous pencherons sur le couple techno-magique qui s'observe au travers de la technologie convoquée dans le film et qui nécessite aux armures d'être pilotées par au moins deux individus dont les pensées et la mémoire composent les deux hémisphères du « cerveau » machinique. La technologie soutient le lien communicationnel entier et immédiat entre les humains (et plus précisément les soldats) : elle se fait servante d'une forme d'utopie militaire qui unifie les corps combattants. L'armure-corps est l'arme, elle est multi-usage : Les combats se mènent à la force de ses poings ou avec un arsenal qui provient d'elle-même (canon, épée, etc). Un seul « corps » suffit pour mener la guerre.

David JAVET (04.06.1984) est doctorant en Section d'histoire et esthétique du cinéma à l'Université de Lausanne. Il mène actuellement un projet de thèse consacré aux représentations du prothétique dans les franchises intermédiaires de science-fiction japonaises. Au prisme des liens complexes tissés entre média et technologie dans les espaces créatifs contemporains, David Javet explore les dialogues intermédiaires créés durant le renouveau économique japonais de l'après-guerre à nos jours. En tant que co-fondateur du UNIL Gamelab, le groupe d'étude sur le jeu vidéo de l'Université de Lausanne, David Javet participe à l'organisation de nombreux événements de médiation culturelle : tables rondes, cours public, ateliers de création.

En parallèle à ses recherches, en tant que *game designer* du collectif Tchagata Games, David Javet développe des jeux et travaille comme curateur dans différents festivals, Numerik Games (Yverdon) et Ludicious (Zürich) notamment.

### **L'épée de *fantasy* et sa symbolique dans le récit.** (Léo Rostan , Unil)

L'épée est l'un des éléments récurrents les plus populaires dans les récits de *fantasy* ; elle peut prendre des formes diverses, allant de réaliste à totalement fantastique et improbables, et joue parfois un rôle primordial dans le récit, mais pas toujours comme on peut se l'imaginer à première vue. Son rôle utilitaire d'objet vient bien entendu à l'esprit, mais l'un des aspects les plus intéressants est sa fonction symbolique sur le récit, le monde fictionnel et sur les personnages. Qu'elle soit magique ou une arme simple dans les récits où le fantastique est moins prononcé, l'épée de *fantasy* sert souvent à mettre en avant les thèmes avancés par la narration ou à caractériser les personnages qui l'utilisent, que ce soit par son apparence, son état ou la manière dont elle est représentée et utilisée. Elle est une extension de la psychologie des personnages, elle nous révèle leurs indécisions ou désirs de paix lorsqu'elle est gainée, leur courage quand elle ne l'est pas, leur rage ou leur perte de contrôle lorsqu'elle est couverte de sang, ou encore marque une rupture quand elle est brisée, et une renaissance quand elle est reforgée. La question qu'il nous reste à nous poser est comment cette symbolique est mise en avant dans la mise en scène et dans la narration, comment ces connexions entre objets et personnages sont représentées à l'écran ?

Léo Rostan est doctorant en seconde année de recherche à l'Université de Lausanne dans la section d'Études Cinématographiques et rédige actuellement sa thèse intitulée « La construction d'un genre transmédiatique, une approche mondaine de la *fantasy* » sous la direction d'Alain Boillat, doyen de la Faculté des Lettres à l'Université de Lausanne. Son projet s'intéresse à la place des univers fictionnels et de leur construction narrative dans la détermination du genre de la *fantasy*, aussi bien dans les

milieux académiques que par le public. Cette recherche s'étend sur plusieurs médiums, allant de la littérature au jeu vidéo, en passant par le cinéma, la série télévisée ou encore la bande dessinée

**Les armes dans les films Marvel. Transfiguration d'un réel fantasmé** (Gustave Brandys, Ecole Sup. de bande dessinée et d'illustration)

Iron-Man, Black Widow, Captain America, des noms aujourd'hui incrustés dans le paysage cinématographique. Depuis dix ans, les super-héros ont marqué la culture pop comme des constructions de nos sociétés modernes en mal de récits héroïques. Les super-héros des comics américains ont un point commun. Ils ont tous été créés dans les années 30 et 40 aux Etats-Unis par des immigrés juifs européens comme Stan Lee, Jack Kirby, Joe Simon, même Jerry Siegel et son Superman chez DC. Quand ce n'est pas leur propre corps qui en est une, chaque super-héros possède sa propre arme spécifique, personnalisée et puissante. Entre magie et technologie, pas d'opposition mais une cohabitation, les armes dans Marvel ont toujours été l'expression d'une transfiguration d'un réel fantasmé. Prenons notre cape, notre bouclier, notre marteau et notre armure et envolons-nous dans ces récits épiques et héroïques.

Gus Brandys, scénariste, écrivain et enseignant de comics américains à l'Ecole Supérieure de bande dessinée et d'illustration de Genève.