



Présentation

Marc Joly-Corcoran,
Université de Montréal

Vincent Mauger,
Université Laval

Dans ce numéro, nous vous proposons de réfléchir à la posture du fan contemporain, et cela, tout en soulignant l'analogie souvent relevée entre celui-ci et le comportement religieux. Notre objectif est d'essayer de comprendre, malgré la sécularisation de la société occidentale, comment la religiosité, ou la néoreligiosité (Hills, 2002) se retrouvent dans les productions médiatiques contemporaines. Or, les nombreuses mises en garde provenant, entre autres, de chercheurs comme Hills (2002) et Jenkins (2006) contre l'analogie entre fan et religion nous obligent à prendre un certain recul afin d'expliquer rapidement la problématique.

Posons d'abord que le sacré se définit théoriquement en opposition au profane. Toutefois, ces deux modes d'être ne sont pas aussi hermétiques qu'ils en ont l'air. L'historien des religions Mircea Eliade écrivait ceci dans son ouvrage célèbre *Le sacré et le profane* : « [...] l'homme qui a opté pour une vie profane ne réussit pas à abolir le comportement religieux. [...] l'existence même la plus désacralisée conserve encore des traces d'une valorisation religieuse du monde » (1965, p. 27). En ce sens, même l'homme contemporain qui se dit laïc ou agnostique est un *homo religiosus*. Le sacré a investi la sphère des activités profanes. On retrouve en outre différentes figures du sacré qui s'incarnent symboliquement et narrativement dans certaines productions médiatiques actuelles, et sur lesquelles les auteurs des articles de ce numéro se pencheront. En effet, le sacré s'exprime de différentes manières dans les œuvres de fiction à travers de nombreux emprunts aux mythes, qu'ils soient narratifs ou encore iconographiques, ainsi qu'à la structure des rites, puis à travers l'attitude que certains fans adoptent face à ces mêmes œuvres.

Dans le champ des études sur les fans, on a souvent discuté de la pertinence ou non de faire l'analogie entre l'expérience du fan et celle de

l'homme religieux, c'est-à-dire l'homme qui adhère à une pensée religieuse institutionnalisée (le christianisme, le judaïsme, l'islam, etc.), puisque la manière avec laquelle l'*homo religiosus* gère son expérience avec le sentiment du sacré serait la même que celle du fan moderne par rapport aux objets culturels qu'il affectionne particulièrement et avec lesquels il peut entrer dans un rapport de communion intense de par l'importance qu'ils entretiennent dans sa vie quotidienne.

À ce propos, Matt Hills et Henry Jenkins débattent de la question de manière très éloquente dans l'ouvrage *Fans, Bloggers, and Gamers* (2006). Jenkins exprime la réserve suivante à propos de l'analogie fréquemment faite entre religion et fan : « [...] people use religion as a metaphor to refer to the social practices of fandom; [...] I don't see why the metaphor should be a religion any more than it could be a union or a political party [...] any number of which serve that same social function of being a community that articulates values and shared affect » (p. 19). Ce à quoi Hills répond en faisant une distinction marquée entre la *religiosité* et la *religion* : « I try to make a distinction between “religion” as an organized social group and “religiosity” as an impulse toward meaning and affect. [...] fandom is about religiosity and not religion » (p. 20).

Or, on se rend vite compte que le fan manque de mots pour parler de son expérience, et que le vocabulaire religieux, parce qu'il touche également, dans une certaine mesure, à la dévotion, constitue une solution logique pour qualifier et décrire sa relation affective avec l'objet culturel fétichisé. Dans son ouvrage *Fan Culture* (2002), Hills cite Daniel Cavicchi qui aborde dans ce sens : « [...] fans are aware of the parallels between religious devotion and their own devotion. At the very least, the discourse of religious conversion may provide fans with a model for describing the experience of becoming a fan » (2002, p. 118). Ainsi, la néoreligiosité dont parle Hills semble ici tout à fait appropriée, car le mot *religion*, et donc *religiosité*, renvoie directement à l'institution. Afin de faire une distinction entre l'homme religieux qui adhère à l'institution religieuse et le fan qui adhère à un fandom, il est opportun, à l'instar de Hills, de considérer le fan comme néoreligieux, et que son institution n'est pas la religion, mais bien le fandom spécifique à l'objet culturel qu'il affectionne (*Star Wars*, *Star Trek*, *Doctor Who*?, etc.).

Il est vrai que le fan peut exprimer ses intérêts de manières peu communes. Cependant, il faut faire la différence entre la structure comportementale du croyant religieux typique, celui qui exprime une foi inébranlable pour sa religion – j'entends ici la religion comme une institution – et le fan qui exprime une passion pour un film, une série télé ou un jeu vidéo.

Jenkins souligne : « As a religion you bring back in this notion of literal belief, and it implies that fans are unable to separate fiction from reality, or that they supposedly act on the text as if it were literally true » (2006, p. 17). Ce n'est pas le cas des fans, heureusement, qui sont bel et bien conscients qu'ils ont affaire à des fictions.

Jenkins éprouve toutefois une forte réticence face à l'analogie religion-*fandom*. Son problème semble avant tout terminologique : « I like religiosity better, but I still fret over it because of its strong connection back to religion » (2006, p. 21). Il est vrai que le terme « religion » évoque effectivement les sacro-saintes institutions religieuses, ces cerbères idéologiques gardant les portes menant vers le chaos primordial. De ce fait, difficile d'ignorer la parenté étymologique entre les mots *religiosité* et *religion*, somme toute patente, ajoutant à la confusion lors de leur utilisation. Toutefois, selon Jeannine Orgogozo-Facq, le mot religion proviendrait plutôt de la racine *relegere*, qui signifierait *relire* et qui ferait plutôt référence à l'observance scrupuleuse des rites « afin de respecter la tradition dans les moindres détails » (1991, p. 133), et non au caractère sacré de la liaison (*religare*) avec Dieu ou avec ses semblables. D'une interprétation à l'autre, une constante demeure, celle d'une relation (*religare*) qui a besoin d'être administrée à travers le respect des prescriptions liturgiques (*relegere*). Cependant, les chercheurs contemporains dans les études médiatiques ont toujours tendance à relier le mot religion à la racine *religare* uniquement, comme c'est le cas notamment d'Éric Maigret qui, dans un chapitre paru dans l'ouvrage *Les cultes médiatiques* (2002), cite John E. Lewis et Penny Stempel en parlant de la « métaphore positive du religieux comme acte de [relier], de partager, d'être dans la ferveur » (2002, p. 101).

Maigret exprime néanmoins et sensiblement la même chose que Jenkins et Hills à propos du vocabulaire religieux utilisé par le fan pour mieux décrire son expérience. Il explique cette tendance à propos des études en communication qui, de plus en plus, utilisent l'analogie avec le « phénomène rituel » afin de mieux comprendre les tenants et les aboutissants à l'égard de notre relation avec les produits médiatiques : « Ces efforts rencontrent un mouvement de mode [...], un intérêt des publics pour eux-mêmes, un désir de nommer leurs propres pratiques en tâtonnant par métaphores » (2002, p. 105). L'analogie religieuse s'avère donc, pour le fan, être la métaphore qui est logiquement la plus adéquate afin de décrire son expérience.

Au long de quatre articles de ce numéro – plus un hors-thème, nous allons tenter d'explorer quelques-unes des incarnations du néoreligieux dans certaines productions médiatiques contemporaines notamment au cinéma, à la

télévision et dans les jeux vidéo. Le sixième texte, un compte rendu du dernier ouvrage de Matt Hills, fera office d'épilogue.

Dans notre texte d'ouverture, le professeur Hills s'interroge à propos de la sacralisation des différents domaines de prédilection de groupes de fans afin de remettre en question ce qu'il appelle le *loss hypothesis* (*l'hypothèse de la perte*). L'intérêt de cette introduction de Hills est qu'elle tend à explorer d'autres avenues d'analyse, et cela, au lieu de rester sclérosé dans une perspective fonctionnaliste empruntée par la majorité des chercheurs qui étudient les fans en relation avec les religions. En fait, il faudrait plutôt, selon Hills, voir du côté des fans eux-mêmes et comment ces derniers sacralisent l'objet affectonné dans le cadre d'activités de type rituel. Sa perspective est sujette à débat, puisque le sacré constitue au fond, selon nous, une émotion qui a longtemps été prise en charge par l'institution religieuse, mais qui se déplace à l'ère actuelle, et cela de plus en plus, dans la sphère d'activités de nature profane (c'est la théorie du déplacement du sacré proposée par les chercheurs contemporains en sciences des religions que Hills désigne par l'expression *loss hypothesis*). Néanmoins, en s'inspirant des travaux de Nick Couldry (2009), la réflexion à laquelle Hills nous invite est fort intéressante, car elle prend en considération comment l'espace rituel de la relation médiatique voit constamment les frontières de son expérience redéfinie par le fan. À l'instar de Couldry, Hills est prudent quant à comparer religion et fandom : « Couldry is careful to avoid any implication that “contemporary media is somehow ‘like’ religion, let alone performing a similar ‘function’ to that once played by religion” » (2009, p. 43).

Ensuite, pour élucider la nature des liens étroits entre les fans et les fictions qu'ils apprécient ainsi que de la rétroaction présente entre les producteurs et le public, Charlotte E. Howell, nous invite par son étude de cas à revisiter la télésérie *Supernatural* (WB/CW) et la reprise subversive du christianisme qu'elle propose dans son « Évangile des Winchester ». Sa contribution met en lumière les discours émergents propres à la culture des fans et s'inscrit dans la lignée d'études semblables à celles de Matthew Hills (2000) ou d'Ann Taves (2009), où l'on relève une certaine souplesse quant à la notion d'expérience religieuse. Cet espace propre à la néoreligiosité, où les connotations que la religion institutionnalisée implique sont étrangères, permet alors l'exploration des questions d'intention religieuse, de cultes et de rituels (néo-)religieux en plus d'exposer le côté participatif des pratiques de fans.

De son côté, Frédéric Clément élabore une réflexion sur le rituel dans le contexte de la pratique des jeux vidéo en s'appuyant sur la notion d'*esthétique de la répétition*, mise de l'avant par Torben Grodal (2003). Le tutoriel analysé

comme lieu de triple transformation et une nouvelle étude de cas originale, ici le jeu *Demon's Souls* (Atlus 2009) considéré comme « culte » par la presse spécialisée, sont examinés alors qu'ils évoquent des parcours initiatiques. Les stéréotypes des joueurs passionnés – dits « hardcore » selon Jesper Juul (2010) – y sont aussi reconsidérés, tout comme les relations existantes entre le rituel et le jeu.

Pour Walid El Khachab, le cinéma peut être une « surface sacrée » : qu'on l'interprète comme un cadre de référence où se retrouvent des motifs et pratiques liés au sacré (Henri Agel, 1961) ou encore que le film en soit prenne part au processus de compréhension de ce qu'est le sacré, voire qu'il en fasse partie par essence (S. Brent Plate, 2008); il est possible de postuler que le cinéma est un lieu où la réalité, honorée ou célébrée comme une émanation du divin, est performée ou exprimée. Sa fonction demeure rituelle, comme l'a été celle des murales de Lascaux, des temples ou lieux de culte. S'appuyant alors sur une notion de Lacan (1966), El Khachab propose qu'aller au cinéma est « remémoration », le rappel d'un état archaïque où un rituel place le corps dans les ténèbres, face à une autre vision du monde.

Ce quatrième numéro comprend également un article hors-thème. Dans un effort de conceptualisation, Laurent Jullier et Julien Péquignot tentent de clarifier ce qu'est la notion d'effet-clip au cinéma afin d'outrepasser le simple qualificatif péjoratif, parfois employé anachroniquement, pour diminuer certaines qualités esthétiques partagées par le clip ou MTV. La critique de définitions possibles révélera le manque de rigueur d'une approche structurelle, technique ou générique, et poussera les auteurs à envisager une approche pragmatique de l'effet-clip comme producteur de sens et d'affect chez le spectateur. La dimension éthique et l'ambivalence de la notion même pourront ainsi être étudiées à leur juste mesure.

Pour clore ce quatrième numéro, Andréane Morin-Simard nous propose un compte rendu du dernier ouvrage de Matt Hills intitulé *Blade Runner* (2011), publié par *Wallflower Press* dans la collection « Cultographies ». Il y a maintenant plus de trente ans que le film de Ridley Scott est sorti en salle avant de progressivement devenir un film culte tant du côté du public que de la critique universitaire. Les deux approches que l'auteur tente de réconcilier – soient celles centrées sur le texte, puis sur sa réception – ainsi que des résumés des quatre chapitres que ce livre présente vous sont donc offerts en guise d'amuse-gueules.

La tentation est bien grande de comparer l'expérience du fan à l'expérience religieuse : l'examen des diverses expressions du sacré, de la religiosité et de la néoreligiosité demeure ainsi d'intérêt. À défaut d'avoir une

terminologie propre qui permettrait au fan de bien décrire son expérience avec son film, sa série télévisée ou son jeu vidéo favori, l'exploration par les chercheurs des vocabulaires servant à décrire l'expérience de l'*homo religiosus* constitue un point de départ naturel. Les lectures qui vous attendent rassemblent qu'un aperçu de destinations possibles.

Bon parcours!

BIBLIOGRAPHIE

- Agel, Henri. *Le Cinéma et le sacré*. Paris : Cerf. 1961
_____. *Métaphysique du Cinéma*. Paris : Payot. 1976.
_____. *Le Visage du Christ à l'écran*, Paris : Desclée. 1985
Eliade, Mircea. *Le sacré et le profane*, Gallimard, Paris, 1965.
Grodal, Torben. « Stories for eye, ear, and muscles : Video games, media, and embodied experiences ». *The video game theory reader*. Eds Mark J.P. Wolf et Bernard Perron. New York et Londres: Routledge, 2003 : 129-155.
Hills, Matt. *Fan Cultures*, Routledge, New York, 2002.
_____. "Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies." *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television* no. 46 (Fall 2000): 73. *Academic Search Complete*, EBSCOhost (accessed February 27, 2010).
Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers, Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York, 2006.
Juul, Jesper. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge et Londres : Routledge, 2010.
Lacan, Jacques. *Écrits I*. Paris. Seuil. Coll. Points Essais. 1999 (reproduction de la 1^{ère} édition 1966).
Maigret, Éric. « Du mythe au culte... Ou de Charybde en Scylla? Le problème de l'importation des concepts religieux dans l'étude des publics des médias », *Les cultes médiatiques, Culture fan et œuvres cultes*, Philippe Le Guern (dir.), Presses Université de Rennes, 2002.
Orgogozo-Facq, Jeannine. *Initiation à l'histoire des religions*, Dervy, Paris, 1991.
Plate, S. Brent. *Religion and Film. Cinema and the Re-Creation of the World*. London: Wallflower. 2008
Taves, Ann. *Religious Experience Reconsidered*. Princeton: Princeton University Press, 2009.



Sacralising fandom? From the 'loss hypothesis' to fans' media rituals

Matt Hills,
Aberystwyth University

Abstract

Parallels and connections between media fandom and religion have continued to fascinate theorists, with recent work equating the two phenomena in a variety of ways (e.g. Mills 2013; Wilson 2013). This piece argues that the 'fandom = religion' formulation tends to hinge on a range of discursive constructs, both of the "fan experience" (since empirical audience study is rarely drawn on here), and of "contemporary society" assumed to be dis-encharnted, secularized and/or marked by "liquid modernity". As a result, what I term the "loss hypothesis" tends to frame 'fandom = religion' via functionalist concepts of religion, whereby traditional religiosity, and a secularized loss of faith, are displaced and replaced by media fandoms. Arguing against this discursive construct, I suggest that one way out of functionalist narratives may be to focus on fans' sacralising media rituals, drawing on the work of Nick Couldry (2002). However, whereas Couldry proceeds via an analogy with Durkheim's approach to the sacred/profane boundary, I argue instead that fan communities can contest and defer the border between 'media world' and 'ordinary world', making their versions of the sacred/profane binary rather more fractal, plural and mobile than a classical sociology of religion or a neo-Durkheimian position might imply.

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

Potential relationships between media fandom and religion continue to intrigue cultural theorists, and to resonate within popular discourses of "cult" (Diffrient, 2010). Within the past year, Intellect's new *Fan Phenomena* book series has included Anthony R. Mills's (2013) chapter on 'Buffyverse fandom as religion', while Elizabeth Wilson's collection of essays *Cultural Passions: Fans, Aesthetes and Tarot Readers* has suggested that

Fandom is often compared to religion; and it *is* a kind of religion... 'Religion' comes from the Latin verb meaning 'to join back together' and thus implies a collective experience, which fandom is: an audience, often huge, passionately committed to the success of the performer(s). Like the adepts

of any religion, too, fans participate in outward, collective ritual (Wilson, 2013, p. 177–8).

Also on the subject of cult media fandom, Michael Gilroy-Sinclair has self-published a play, *Blue Box Messiah* (2013), which considers whether *Doctor Who* fandom is a religion. The equation of fan practice and religious devotion has a certain appeal. After all, it allows fandom to be linked to an historical arc whereby “origins of fandom are located in the sacred myths of the ancient world. The first fans were the Maenads (‘the raving ones’) or Bacchantes, the followers of Dionysus (Bacchus)” (Wilson, 2013, p. 177).

Emily Edwards’ analysis of *Metaphysical Media* draws on the notion that fans are able to evade linear or ‘ordinary’ time in favour of a kind of Dionysian escape: “film and television (...) suspend the flow of historical time for audiences, removing them from linear time and projecting them into the mythic, archaic moment” (2005: 27). The result is that “fans can see *Star Wars* (...) replayed over and over again, even as moments of their own lives disappear. The paradox is that time can be annulled, but there is never enough of it” (2005, p. 29). Such (alleged) fan experiences may grant moments of Dionysian intensity, accessible at the touch of a ‘play’ button, but nevertheless, as Mathijs and Sexton (2011, p. 140) suggest, “historical time” ticks on and has to be returned to, making the Dionysian escape something of a “placebo”.

The notion of cult fandom, particularly, as Dionysian has gained some purchase. Ernest Mathijs and Jamie Sexton’s *Cult Cinema: An Introduction* also makes the connection, suggesting that “key aspects of the metaphor of Dionysus resonate with the kind of experience film cultism is said to include, namely the experience of time ungoverned” (2011, p. 134). But perhaps the key phrase here is “said to include”. For equations of fandom and religion are typically speculative, disconnected from empirical audience study and asserted through theorists’ discursive framings of fandom. When David Lavery (1991) attempts to align cult film experiences with Gnosticism then he produces a very neat narrative of fandom, as Mathijs and Sexton observe:

David Lavery (1991, p. 187–199) offers one attempt to look beyond the “discursive mantra” and answer the “why are you a fan of this?” question. In Lavery’s argument (...) what cult cinema and its audiences really want (...) [are] glimpses of “cosmic meaning”, the kind of feeling of collective belonging that the individualization, commodification and enculturation

of belief systems is said to have pushed out of people's everyday reach (Mathijs and Sexton, 2011, p. 132).

But this imposed narrative hinges on assumed loss. No audience study or empirical analysis is presented for what I'll call the 'loss hypothesis'; it is merely given as a support for Lavery's position, somehow taken for granted. Equations of fandom and religion tend to start from this move. And Gilroy-Sinclair's play about *Doctor Who* fandom enacts it very directly, but we can hardly assume that cultural theory is more sophisticated on the point. Analysing secular magic and its appeal, Simon During adduces a related problem. He identifies, and seeks to resist, what he calls "an influential theory of modern culture":

Compensation theory holds that modern culture (which turns around fiction and spectacle) nourishes secular magic as a substitute for loss of supernatural presence (...). In performances and in narrative alike, enlightened culture is energized by the freedom which follows the eviction of God from the world, and at the same time channeled into providing (magical) surrogates for a lost contact with the supernatural (During, 2002, p. 62).

This is strongly akin to the loss hypothesis underpinning discursive equations of 'fandom = religion'. During adopts a strategy from discourse psychology to argue that compensation theory

assumes that belief in supernature or magic is a deep psychological condition, rather than a relation to the sense of a proposition or a judgment which alters according to context. (...) [I]t is not that we do not know whether or not we believe, but rather that we cannot examine our interiors to find "belief" at all. To accept this at the level of cultural theory (...) is to recognize that the loss... upon which compensation theory depends is a construct (2002, p. 62).

Following During, I would argue that the loss which 'fandom = religion' hinges on is, likewise, a construct. It assumes that fandom compensates for contemporary society's disenchantment and the absence of "cosmic meaning", adopting an implicitly or explicitly functionalist view of religion whilst at the

same time accepting modern disenchantment as an *a priori* given. The narrative that's produced is curiously incoherent, however: if fandom can so readily re-enchant contemporary culture then how can it be said that audiences are alienated and cut adrift from communal energies at all? How can fandom compensate for absence via presence, when the latter displaces and contradicts the former? The same difficulty afflicts Zygmunt Bauman's reading of media-derived communities, which he terms "cloakroom" communities (2000, p. 200). These temporary groupings are brought together by and around spectacle. And despite Wilson's argument that "to this day fandom is a product of theatrical spectacle in the widest sense" (2013, p. 178), Bauman allows no space for fandom and its ongoing communal "vitality" (Mills, 2013, p. 140) in his dismissal of cloakroom communities. This "sad view of audiences (...) suggests (...) they are mistaken in believing in the illusion of togetherness [generated] (...) through their attentiveness and imaginative and emotional involvement" (Hill, 2011, p. 181). In order to sustain his seemingly *a priori* narrative of "liquid modernity" without settled or iterated solidities of communal belonging re-emerging, Bauman has to negate the possibility of ongoing fandom. For him, audiences gather only for the duration of a spectacle (2000, p. 201).

Bauman's "cloakroom communities" fail to offer compensation for the loss of solid identity and community, but the need for such compensation remains present in a "liquid" sociocultural context. This sociology, just as much a discursive construct as 'fandom = religion', refuses to make the leap into redemptive audience groupings, instead sticking at the level of failed salvation and temporary, illusory audience communities. Of course, 'fandom = religion' usually acts as a counter to "sad" views of the audience. It portrays fandom positively, as in Mills's three-part equation where "use of language (...) ritual (...) [and] participatory" culture supposedly align the two phenomena (2013, pp. 139–140). Even within this gambit, though, Mills concedes that his third point of comparison is weak since "the connection between fandom and traditional religion is a bit more tenuous (...) *Buffyverse* fans (...) rebel against the official canon (...). This subversion is much more difficult to accomplish in a traditional religious context" (2013, p. 140).

If transgressive fanfic challenging canon is often the order of the day among media fandoms, such transgression is hardly common within religion. Schisms and shifts in doctrine do occur over time, but to think of religious adherents as "textual poachers" from the Koran or the Bible seems rather a stretch, and even if professional theologians may act as poachers, they do so within a prescribed role. Mills's first point of comparison also falls by the wayside since any profession or subculture will tend to possess its own jargon –

this can hardly be taken as a unique property of religion which is emulated by fans. Indeed, of Mills's tripartite schema, it is only ritual that appears to represent a sustainable point of intersection:

Just as Christianity would have most likely died out without the systematic remembrance of Jesus through the rituals of baptism and Eucharist, so too would *Buffy* and *Angel* be little more than old television series were it not for the fan community which still brings vitality to the *Buffyverse* through various practices (2013, p. 140).

An emphasis on ritual occurs elsewhere in 'fandom = religion' discourses, for example in Justin Smith's analysis of fans of *The Wicker Man*:

cult fandom is rather like forms of religious practice: textual iconography, contextual debate and ritual observance constitute the focus of a shared emotional landscape (...) [M]embers of the *Wicker Man* newsgroup (...) use their ritual practice not only as a resource of self-expression but (...) as a way of defining their essential difference (2010, p. 212).

But can we accept that fans' "ritual practice" is akin to religious ritual? In his book *Media Rituals*, premised on a re-reading of Durkheim, Nick Couldry goes out of his way to deny that media-based and religious rituals can be equated: "unlike (...) religious rituals, we cannot look for media rituals in a single confined space, such as the church (...). Media processes are too dispersed across space for that" (2008, p. 51). And again:

Unlike religious ritual, which is usually enacted against a complex background of explicit and shared beliefs, media rituals are not played out in an even, consensual space (...) ritual acts of 'pilgrimage' carried out by a *media* person are treated with respect by the media, but carried out by a non-media person [they] are mocked (2008, p. 87-88).

At the same time, Couldry is careful to avoid any implication that "contemporary media is somehow 'like' religion, let alone performing a similar 'function' to that once played by religion" (2009, p. 43). What is intriguing is that, despite all these codicils, Couldry's argument hinges on the fact that media

rituals produce, iterate and naturalise a powerful binary “between anything ‘in’ or ‘on’ or associated with ‘the media’, and anything which is not” (Couldry, 2008, p. 47). This may not be institutionally or discursively ‘religious’, but it proceeds “via an analogy with Durkheim’s account of the emergence of the sacred/profane distinction and how ritual practice reinforces that distinction” (Couldry, 2009, p. 45).

There is thus a question of whether media fans may relate emotionally to media spaces and people as, in some sense, sacred or sacralised, *precisely due to the cultural power of the media rituals* that Couldry underlines (although he also sidesteps the question of audiences’ emotional relationships to these rituals). Couldry repeatedly highlights the “ritualized boundaries (...) between everyday space and media space” (2008, p. 85), whether this is about people stepping on to the set of *Coronation Street* or tracing locations used in filming. If religious rituals hinge on a sacred/profane boundary then fans’ media rituals appear to be vitally premised on the “myth of the mediated centre” explored by Couldry; “an invisible, but symbolically significant, barrier between ordinary world and media world” (2008, p. 85). This is just as true for fan conventions as it is for acquiring autographs spontaneously when a celebrity is spotted; it is just as significant for watching location filming or visiting commodified spaces such as the ‘*Doctor Who* Experience’ in Cardiff Bay.

However, fans’ rituals may also depart from any strict sacred/profane distinction; perhaps neither Durkheim nor Couldry’s work is nuanced enough to capture the gradations and fine-grained fan-cultural evaluations that symbolically cluster around the media world/ordinary world boundary. For example, visiting the ‘*Doctor Who* Experience’ may not be as valued as going on a set tour of the TARDIS; and touring the TARDIS but not being able to touch the console may, in turn, be less valued than fully exploring and interacting with the set. Far from one media/non-media boundary there are a range of fan-cultural or fan-ritual zones here which edge closer to the media world. The TARDIS of the ‘*Doctor Who* Experience’ is, after all, a “simulation of being in the TARDIS”, whilst being on the set itself moves symbolically closer to providing “a taste of what the cast of the series experiences” (Forde 2013, p. 68). But far from a boundary that is stepped across, the media world/ordinary world continually and almost fractally recedes. Have visitors to the ‘*Doctor Who* Experience’ crossed this boundary when they cross the threshold of the building, or when they enter the walk-through? Or do they only cross the boundary into the Doctor’s world when the walk-through’s cinema screen splits open and one has the uncanny experience of walking across the plane of the screen? (Beattie, 2013, p. 179). Or is it when one is ushered into

the TARDIS reproduction? Perhaps boundary-crossing is deferred even then, in favour of a yet more sacralised visit to Studio 4 of the Roath Lock facility, permanent home to the TARDIS set itself.

The issue here is that *media space is always bigger on the inside*. Fans may move closer to the media world, but as fans of a fictional text they can never get wholly 'inside' – unless perhaps they happen to be actors, and the experience will then be a professionalized one, rather different from the fan's fantasised entrance to a media world. Couldry, following Durkheim by analogy, appears to figure the media world/ordinary world boundary as a construct that can be spatialised, naturalized and worked over, but he does not fully address it as something that can also be shifted and deferred via fan practices. If fans' rituals are analogous to religious ritual, here they become so on the basis of an alluring absence (rather than via the 'loss hypothesis'). The sacralised media world always recedes and can never quite be grasped or ultimately entered into. This is a fan-culturally projected "boundary", a mobile sacralising border that fans can nonetheless work over and contest within their communities.

Rather than engaging with fan experiences, the "fandom = religion" discourse all too often creates a master narrative of (atomized and secularised) society along with (compensatory and functionalist) fandom marked by the 'loss hypothesis'. Mathijs and Sexton are quite correct to observe that in *Fan Cultures* (Hills, 2002), I avoided "addressing the substance of the cult experience: what *kind of experience* exactly are cult audiences after that could possibly be in line with religious cultism?" (2011, p. 132). But I did so deliberately and for a precise reason: I didn't want to narrate a functionalist or compensatory master-narrative of neoreligious fandom. What Mathijs and Sexton call "the substance" of fan experience is usually – if not always – speculatively imposed by theorists. This imposition arrives either as a consequence of no audience study having been conducted, or as a result of audiences' inarticulacy and inconsistency when they are asked to put sacralised, powerfully-felt experiences into discourse.

If I have not previously addressed such "substance" – although here I've pondered one possible mode of fan experience which fractally defers its sacralised text-space rather than being 'substantively' attached to one identifiable sacred/profane or media world/ordinary world binary – then it is because I remain wary of the discursive moves made in the name of 'fandom = religion'. Writers in cultural studies such as Simon During and Nick Couldry are, I think, right to be wary of discursive equations that typically import a host of assumptions about 'society' and the 'contemporary world'. Elizabeth Wilson's analysis of fandom and religion goes further than most in making the

point that *fandom differs discursively from religion*, no matter how many parallels writers can summon up: "Established religions are fenced off from other forms of discourse, placed in a category that cannot be challenged, having managed to define themselves as *beyond argument*" (2013, p. 178). What this highlights is the need to continue focusing on issues of cultural and symbolic power (Couldry, 2008 and 2009) rather than patterns of similarity and difference between fandom and religion *per se*. And, I would say, there is an associated need to remain focused on *discourses of fandom and religion* rather than positing (speculative) substances which probably say more about the theorist's commitments to methodology or the sociology of religion or a specific fan culture than they do about the 'object' of study (Beaudoin 2008 and 2009).

But Elizabeth Wilson also cautions us to think carefully about exactly what we're equating with what. Fan studies may, understandably, want to start from the position of theorizing fandom, but this fan-centred approach assumes that fandom could or should be explained in terms of other cultural phenomena (religion; love; play). This misses the possibility that other phenomena could themselves be understood via insights and theories developed by fan studies, whether this is politics and its affective relationships, or people's consumption of high culture rather than popular culture (why is there so little work on 'theatre fans'?). Wilson inverts the typical 'fandom = religion' discourse by wondering whether, if religion could be destabilized from its position as unquestionable, "it would become clear that every religion is a form of fandom, however blasphemous this may seem to the religiously minded" (2013, p. 179). What this less fan-centred standpoint suggests, along with the critical, discursive approach I've set out here, is that 'fandom = religion' will continue to provoke discussion, analysis and new attempts at equation between (or complication of) the two terms. I've started to suggest here that a focus on fans' media rituals may represent one way forward, but this issue of *Kinephanos* proffers a healthy range of other considerations and provocations...

Bibliography

- Bauman, Zygmunt. *Liquid Modernity*, Cambridge and Malden: Polity Press, 2000.
- Beattie, Melissa. "The "Doctor Who Experience" (2012—) and the Commodification of Cardiff Bay" in Matt Hills (ed) *New Dimensions of Doctor Who*, London and New York: I.B. Tauris, 2013: pp. 177-91.

- Beaudoin, Tom. *Witness to Dispossession: The Vocation of a Post-modern Theologian*, New York Orbis Books, Maryknoll, 2008.
- 'The Ethics of Research in Faith and Culture: Scholarship as Fandom?' in Christopher Deacy and Elisabeth Arweck (eds) *Exploring Religion and the Sacred in a Media Age*, Farnham: Ashgate, 2009: pp. 23—41.
- Couldry, Nick. *Media Rituals: A Critical Approach*, London and New York: Routledge, 2003.
- 'Media Rituals: From Durkheim on Religion to Jade Goody on Religious Toleration' in Christopher Deacy and Elisabeth Arweck (eds) *Exploring Religion and the Sacred in a Media Age*, Farnham: Ashgate, 2009: pp. 43—54.
- Diffrient, David Scott. 'The Cult Imaginary: Fringe Religions and Fan Cultures on American Television' in *Historical Journal of Film, Radio and Television*, Vol. 30, No. 4, 2010: pp. 463—485.
- During, Simon. *Modern Enchantments: The Cultural Power of Secular Magic*, Cambridge and London: Harvard University Press, 2002.
- Edwards, Emily D. *Metaphysical Media: The Occult Experience in Popular Culture*, Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005.
- Forde, Teresa. "'You Anorak': The *Doctor Who* Experience and Experiencing *Doctor Who*" in Paul Booth (ed) *Fan Phenomena: Doctor Who*, Bristol: Intellect, 2013: pp. 62—71.
- Gilroy-Sinclair, Michael M. *Blue Box Messiah*, Kindle ebook, 2013.
- Hill, Annette. *Paranormal Media: Audiences, Spirits and Magic in Popular Culture*, London and New York: Routledge, 2011.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*, London and New York: Routledge, 2002.
- Lavery, David. 'Gnosticism and the cult film' in J.P. Telotte (ed) *The Cult Film Experience*, Austin: University of Texas Press, 1991: pp. 187—99.
- Mathijs, Ernest and Sexton, Jamie. *Cult Cinema: An Introduction*, Malden and Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.
- Mills, Anthony R. 'Buffyverse Fandom as Religion' in Jennifer K. Stuller (ed) *Fan Phenomena: Buffy the Vampire Slayer*, Bristol: Intellect, 2013: pp. 134—143.
- Smith, Justin. *Withnail and Us: Cult Films and Film Cults in British Cinema*, London and New York: I.B. Tauris, 2010.
- Wilson, Elizabeth. *Cultural Passions: Fans, Aesthetes and Tarot Readers*, London and New York: I.B. Tauris, 2013.

Biographical notice

Matt Hills is Professor of Film and TV studies at Aberystwyth University. He is the author of five books, including *Fan Cultures*, *The Pleasures of Horror* and *Triumph of a Time Lord*. He is also the editor of *New Dimensions of Doctor Who*. Matt has published widely on cult media and fandom, and his recent work includes contributions to edited volumes such as *Fan Culture: Theory/Practice* and *A Companion to Media Authorship*, along with forthcoming articles for *Journal of Fandom Studies* and *Transformative Works and Cultures*. Matt is an Associate Editor of *Cinema Journal*.

Résumé

Les liens et les similarités entre la culture des fans et la religion continuent de fasciner les chercheurs. Plusieurs travaux récents s'affairent à établir des comparaisons entre les deux phénomènes, et cela, de diverse manière (Mills 2013; Wilson 2013). Cet article présente l'argument comme quoi la comparaison fandom/religion s'appuie sur des constructions discursives venant à la fois de l'expérience des fans (ici les études empiriques sur les audiences servent rarement de cadre théorique) et sur le désenchantement supposé de la *société contemporaine* et de sa sécularisation marquée par la *modernité liquide*. Conséquemment, ce que je nomme *l'hypothèse de la perte* constitue une tendance fonctionnaliste inspirée des sciences religieuses qui tend à considérer l'équation fandom/religion de manière à compenser la perte de la religiosité traditionnelle par la sécularisation. Cette religiosité perdue se serait, selon cette perspective, déplacée dans la culture médiatique des fans. J'opterai, au contraire, pour une autre approche, et cela, en proposant plutôt une perspective sur la sacralisation des rituels médiatiques par les fans, un angle inspiré par les travaux de Nick Couldry (2002). Toutefois, là où Couldry procède par analogie avec l'approche durkheimienne de la frontière sacré/profane, j'argumenterai plutôt que les communautés de fans peuvent contester et même différer dans le temps la frontière entre le *monde médiatique* et le *monde ordinaire*, et cela, en établissant eux-mêmes leurs propres versions binaires (ou dialectique) sacré/profane à plus petite échelle, plus diverses et mobiles que la sociologie des religions classique ou la position néo-durkheimienne le conçoivent.



The Gospel of the Winchesters (And Their Fans): Neoreligious Fan Practices and Narrative in *Supernatural*

Charlotte E. Howell,
University of Texas, Austin.

Abstract

The television show, *Supernatural* (The WB/CW 2005-present), has evolved its own subversive take on Christianity in which all of the events of the series' first five seasons created a new religious gospel. Within the show's narrative, fans of the book series, *Supernatural*, are representations—and exaggerations—of actual fans of the television series, *Supernatural*. The integration of real-world fan activity (even if based predominantly online) into the religious narrative of *Supernatural* activates discourses of neoreligiosity in fan practices similar to those studied by Matthew Hills and Ann Taves' study of "specialness" in relation to religious experience. I use neoreligiosity regarding the fandom to invoke the flexibility of religious experience beyond the ascriptive web of connotations that "religion" implies. The difference for the show and my argument is discursive: religion is recognizable, known, and ideological, but neoreligiosity is flexible, adaptive, nebulous and numinous. Within the show, *Supernatural*, fans are performing religious acts, whether they know it or not, because the show imposes this designation through its narrative by linking *Supernatural* television fans with devotees to the Winchester Gospel, gospel that is religious if apocryphal. My paper analyzes the dialogue between fan works and the show's narrative and use of hybrid objects that invoke questions of religious intention, (neo-)religious ritual, and attention to and scrutiny of fan practices and agency within the object with which they engage.

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

The television show, *Supernatural* (The WB/CW 2005-present), has evolved its own subversive take on Christianity in which all of the events of the series' first five seasons created a new religious gospel. The main characters, demon-hunting brothers Sam and Dean Winchester, were raised by their father to hunt demons and other monsters after their mother was killed by the demon Azazel. The series follows the brothers in their twenties as they cross America in a classic car, hunting monsters and trying to figure out why their family was chosen for such horrors and how they can survive¹. As part of the unfolding of

¹ The classic car the Winchesters drive, a 1967 Chevrolet Impala, is only one of the myriad elements of Americana iconography woven throughout the series. Other examples include: the

their chosenness, they discover within the show that their exploits have been documented in a series of novels with their own small but passionate fan community. The *Supernatural* books are revealed as “The Gospel of the Winchesters,” written by a man who is proclaimed by an angel to be a prophet, writing his visions. While the dense explicitly religious world created on the show will play a role in my interpretation, for the purposes of this paper and its focus, I will analyze the unique way in which the show (and strains of discourse created by its fans) implies fan engagement and participation as (neo-)religious. Within the show’s narrative, fans of the book series, *Supernatural*, are representations—and exaggerations—of actual fans of the television series, *Supernatural*.

The integration of real-world fan activity (even if based predominantly online) into the religious narrative of *Supernatural* activates discourses of neoreligiosity in fan practices similar to those studied by Matthew Hills. In his article, “Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies,” Hills argues that “Organized (institutional) religion may have declined in the West, but a privatized and individualized space remains open to the voluntaristic adoption of sacred themes and ideas, and it is here that discourses of “cult” media and fandom find a specific social and historical context” (2000, p.76). In moving away from religion toward neoreligiosity, Hills is foregrounding the process and experience more than the ascriptive religious demarcation. This aligns with religious scholar Ann Taves’ argument in *Religious Experience Reconsidered* in which she writes, “I do not think we need to worry so much about defining ‘religion,’ I think we can simply consider it as an abstraction that many use to allude to webs of overlapping concepts that vary from language to language and culture to culture” (2009, p. 165). Thus, I use neoreligiosity regarding the fandom to invoke the flexibility of religious experience beyond the ascriptive web of connotations that “religion” implies. The difference for the show and my argument is discursive: religion is recognizable, known, and ideological, but neoreligiosity is flexible, adaptive, nebulous and numinous.

Within the show, *Supernatural*, fans are performing religious acts, whether they know it or not, because the show imposes this designation through its narrative by linking *Supernatural* television fans with devotees to the Winchester Gospel, gospel that is religious if apocryphal. My paper analyzes

focus on small towns and rural communities, driving on back roads and the myth of the open road as analogous to frontier freedom, classic rock that is used throughout both diegetically and non-diegetically, and of course the particularly Christian and evangelical inflected representation of religion through angels, demons, prophets, etc.

the dialogue between fan works and the show's narrative that invokes questions of religious intention, (neo-)religious ritual, and attention to and scrutiny of fan practices and agency within the object with which they engage.

The Winchester Gospel: Pulp Religion And Fanfiction

Supernatural emphasizes the textual nexus of these questions by positioning a literal text at its center. "The Winchester Gospel" is introduced in the season four episode, "The Monster at the End of the Book," as a series of pulp novels, titled *Supernatural*, with a vocal but limited fan base. The writer, Chuck Shirley, is revealed in the course of the episode to be a prophet protected by an archangel and spreading divine prophecy, if unknowingly, through his nominal book series. The prophecy is the life of the Winchester brothers as they lived it (and as the television audience has seen unfold in the previous three seasons), for they are key figures in the coming apocalypse. This narrative development allows the creators within the context of the show to reflect on the nature of *Supernatural* as a text by reflecting on the ways in which people interact with the text. However, the implications of the books as religious texts are minimally acknowledged.

With "The Monster at the End of the Book," *Supernatural*'s hyperconsciousness extends into the world of its own fandom. The episode begins with Sam and Dean being confused with "LARPer's" (live-action role players) playing Sam and Dean from the books. The encounter with their performed selves initiates the blurring of supposed lines of reality and fiction as well as introducing offline fan practices such as live-action role playing. The episode portrays an online Supernatural (the book)² discussion board that includes a post by "simpatico," the member name of a frequent poster in the Television Without Pity online *Supernatural* discussion boards. This example of hyperconsciousness exemplifies the term as defined by media scholar Jim Collins, for it acknowledges *Supernatural*'s "characters' status as popular icons whose circulation and reception are worked back into the text itself" (Collins 1992, p. 336). This is achieved while acknowledging the fan culture that has helped *Supernatural* reach its ninth (at the time of writing) season. More directly, Line Petersen argues in "Renegotiating religious imaginations through

² To reduce confusion, I will italicize the television program *Supernatural* and underline the book series of the same name that appears within the show. This distinction is further useful because a later episode included the television show *Supernatural* as a narrative element ("The French Mistake").

transformations of ‘banal religion’ in *Supernatural*” argues, “Thus, inter- and metatextuality heighten viewers’ imaginative awareness by placing the main characters both inside and outside the diegesis of the series” (Petersen 2010, n.p.). I would expand her point by saying it also places the fans both inside and outside the diegesis of the series granting them novel power over and within the narrative. However, this novel power is constantly negotiated and not wholly positive as it is tied to a complex system of visibility and vulnerability.

“The Monster at the End of the Book” notably includes a discussion between the brothers about fanfiction, particularly incestuous slash fanfiction, dubbed “Wincest” within the *Supernatural* fan community. Slash fanfiction finds its origin in the 1970s writings about Kirk and Spock from *Star Trek* and remains as large subgroup of many fan communities for media texts. As Henry Jenkins argues in *Textual Poachers*, “Slash fiction represents a reaction against the construction of male sexuality on television and in pornography; slash invites us to imagine something akin to the liberating transgression of gender hierarchy” (Jenkins 1992, p. 194). As Jenkins points out, slash is a hotly debated aspect of media fandom, and continues to be even as it is abundant and far-reaching. In the *Supernatural* fan community, slash fanfictions most often add another, riskier taboo to their construction of sexuality: incest. The brothers discuss their discovery of the *Supernatural* fandom, moving quickly to “Sam-slash-Dean. Together” fans who don’t care that they’re related. Dean’s response to this revelation is: “That’s just sick.” Although this line is perhaps meant as a self-reflexive joke, it echoes the history of pathologizing fandom while indicting both slash and Wincest.

Although this is the first explicit discussion of Wincest on the show, many fans, at least those who write Wincest, see it as an implicit part of the text. As Catherine Tosenberger argues in her study of Wincest fanfiction, the text invites the taboo: “Sam and Dean are unable to form romantic attachments to others, and therefore their love is locked in an eternal feedback loop, referring back only to itself. They don’t have anyone but each other (and their father) to love, and since their father’s death, they love none but each other” (2008, n.p.). In her discussions with fanfic writers, a similar line of reasoning occurs, to the point that the subversive element is not the sex but is instead the happy ending for the brothers (Tosenberger 2008, n.p.). Yet, the act of taking the subtext and making it text—even in extratextual fan productions—is characterized as “sick” by both the character and the writers who decided to include it. Its pathologizing sentiment reinscribes the taboo of slash fanfic by connecting it with the cultural taboo of incest. Wincest and its writers thus are placed in a subaltern position to the producers of the show and potentially other

fans. This will further complicate the representation of Becky Rosen as a Winchest fanfic writer and disciple of the Winchester Gospel.

The visibility and vulnerability of this joke and others like it illustrates a clear power dynamic at work even as the producers of the show bring the fans into the narrative world. As Laura E. Felschow writes in her examination of the minimized distance between producers and fans on the series:

The acknowledgment of fan behavior within this episode is not an overt invitation to participate, but a demonstration that the producers/writers of the program are aware of exactly what their fandom is doing *without* an invitation. Whatever the producers' stated intentions, whether their die-hard fans view this as an inclusive or exclusive act, a compliment or an insult, the end result is the same. The cult fan is reminded that s/he cannot decide what is to be included and excluded, who can be complimented or insulted. (2010, n.p.)

Producers still hold the power in the relationship between the fans and the text. However, by inviting the fans into the text through their representation and mimetic nods to their real-world fan activity, fans can claim a degree of textual agency as they can imagine themselves on similar narrative ground to the characters and have that be an implicitly sanctioned dynamic. This is particularly significant when the characters they can stand with include angels, prophets, and the divinely chosen agents of the "Winchester gospels."

By directly engaging with the fan community for the show through fans of the book, "The Monster at the End of the Book" opens the door for connective fan agency, a possibility that a few fans picked up and utilized in their creative production relating to the "Winchester gospels" granting their diegetic avatars with the religious power of disciples. In a short fanfiction written by With-A-Kay (now longsufferingly) on livejournal shortly after the airing of the episode, posited this potential in explicitly religious terms. In the fic, Sam and Dean are discussing their posterity:

"See, someday? These books are gonna be the Gospel of Winchester."

"I know, I was there."

And then the fanfic? That's gonna be, like, the Book of Mormon." (2009, n.p.)

The implication of fanfiction for a religious text is never discussed within the show, but recurs in the fandom likely because it imbues fans with religious

power and world-shaping agency. I will discuss fan production further, but this is episode in which that first seed of neoreligious power is planted.

“The Monster at the End of the Book” is both a fan and critical favorite, but as discussed above, it also marks the first time the somewhat critical eye of the *Supernatural* producers was turned so explicitly on its own fandom. At the beginning of the fifth season, that eye would focus even more strongly on *Supernatural* fans and their practices as the character of the *Supernatural* fangirl, Becky Rosen, is introduced into the narrative. Becky is in her twenties, with atypical-for-the-CW looks, and is characterized as a leader within the book fandom. In the first image of her, Becky writes *Supernatural* slash fiction before being tasked to deliver a message to the Winchesters by the prophet Chuck. The scene begins by panning from a poster of one of the *Supernatural* book covers, across pink wallpapered walls, and to Becky sitting at her computer. She speaks as she writes, narrating the first part of a Wincest fanfic until she receives a video phone call from the prophet Chuck. Becky initially tells Chuck that she knows that the books are fiction but once the opposite is revealed, she crows, “I knew it!” This scene visually illustrates the complicated representation of Becky as both a fan avatar (and thus a narrative object) and a character who is meant to resemble real-life fans. The poster keys us to her fannishness as her primary characteristic, but her room’s girlish look and her own youthful-but-not-fashionable costuming indicate a juvenile naiveté that is confirmed by her joyous “I knew it!” Within the text, she is introduced in much the same way Wincest fanfiction was: with a grudging acknowledgement of its existence while verbally or symbolically locating it as undesirable, either illustrating psychological illness, arrested development, and/or strange femininity. Despite this, within the show’s religious narrative, Becky’s actions counteract this characterization.

Becky represents the complicated relationship between the show and its fans on a number of levels—gender politics among them—but I will focus on Becky’s role in the religious narrative of the show and the religiously-framed and neoreligious fanworks that draw on the idea of the diegetic “Winchester gospels.” Media scholar Matt Hills discusses fandom in terms of neoreligiosity to indicate the lack of a stable referent for the term “religion;” allowing for neoreligiosity to cover a narrative in which two brothers cross the country in a ’67 Impala hunting demons and are molested by a wincest fangirl disciple of the prophet Chuck (2000, p. 74). Within this flexible frame, I want to discuss the religious narrative as it congeals around a few hybrid objects that illustrate the neoreligious discourses and space for fan activity within these discourses and their power dynamics.

The Icons: Neoreligious Objects In Supernatural

Supernatural is a television show that, over its five-year apocalyptic narrative particularly, reveled in its own almost-blasphemous approach to religion. The program's diegesis is steeped in Christian religion, yet the organized institutional understanding of religiosity is rejected at almost every turn as being too rigid to be useful for the characters' experiences. Instead, the Winchesters and their ethos tend toward neoreligiosity as a much more flexible ordering of meaning and located it firmly among people and within the banal world. The neoreligious objects of *Supernatural* shape the neoreligious into a rather literal humanism: God, gods, angels, demons, the Devil, heaven, and hell are all proven to exist within the show's telefantasy genre bounds, yet none of their religious trappings matter except as they are markers of the supernatural. It is not atheism but instead a willful rejection of the idea that the tropes of religion matter beyond how they are experienced—as religious, neoreligious, or neither—by people. The characters, and by extension the show, look for and find meaning instead in relationships among humans. This is a unique formulation of humanism built by the show's particular ethos that, instead of being opposed to religion, is more a neoreligious reordering of significance: religion exists but human bonds and lived existence is paramount. It is neoreligious in its plasticity, ability to adapt to experience and individuals, and its negotiation of religious tropes. In this worldview, the love between the Winchester brothers stands as a paragon. This love is visibly located in the form of the family car, a 1967 Chevrolet Impala.

The Impala: Vessel and Conveyance of Brotherly Love

The Impala is a material object, man-made and banal, but its banality is purposeful and symbolic in the neoreligious world of *Supernatural*. The culmination of the show's apocalypse story arc brings the Impala front and center. In "Swan Song," the voice of the prophet Chuck tells the audience the origin of the Impala and how ordinary it was. He intones:

On April 21, 1967, the 100 millionth GM vehicle rolled off the line at the plant in Janesville – a blue two-door Caprice. There was a big ceremony, speeches. The lieutenant governor even showed up. Three days later, another car rolled off that same line.

No one gave two craps about her. But they should have, because this 1967 Chevrolet Impala would turn out to be the most important car – no, the most important object – in pretty much the whole universe.

The story of the Impala begins the episode and intercuts visually with the action of the main plot, forcing a shift in perspective as file footage and artificially aged cinematography is used in these scenes to contrast with the dark and bleak look of the Winchester brother's struggles to evade Lucifer in his quest to possess Sam. Although this episode is the culmination of five years of storytelling, by foregrounding the Impala, it asserts the car's place as the fulcrum on which the neoreligious story pivots. It is a banal object, but as the prophet says, it turns out to be very significant.

The Impala is the un-credited third Winchester, appearing in almost every episode and complete with a long, complex backstory of predestination. Just as the Winchesters were chosen for their roles in the apocalypse, so was the Impala. For the Winchesters, the Impala was their one constant in their nomadic existence. Their mother was killed when both were very young, and they lived a life on the road with their father who trained them to hunt and kill monsters. Dean calls it "baby" and personifies it; fans call it the Metallicar (a nickname based on the frequent use of classic rock) to do the same. The car itself has often been utilized as a visual connection and symbol of the brotherly bond: they sit together on it to talk, drink, and occasionally fight; rebuilding the car or taking care of it is seen as proxy fraternal care. But in this final episode of this story arc, the Impala's significance as a symbol of their brotherhood and thus the humanistic approach to neoreligiosity appears clearly.

In the climax of "Swan Song," Sam is possessed by Lucifer and has begun the process of Armageddon when Dean drives up in the Impala, blasting Def Leppard. He then proceeds to try to stop Lucifer-Sam and is profoundly beaten for his attempt. Despite his swollen and broken face, Dean manages to tell his brother, "It's Okay, Sammy. I'm here, and I'm not going to leave you." This assertion of devotion verbally activates the show's neoreligious approach that finds transcendent power outside of religious ascription and instead in relationships between people. God, the Devil, the apocalypse do not matter as long as the brothers are together. Immediately following this declaration, the sunlight reflects off of the Impala, Lucifer-Sam sees himself in its window and beyond that to a toy army man he stuck in the car door as a child. Thus begins a montage of brotherly moments, mostly in or near the Impala that runs over a minute with no sound but the wind. It is a pure visual representation of the

brotherly bond, portrayed as a momentary revelation of the neoreligious. It is so purely about their relationship that it resembles nothing so much as a slash fanvid, a mode of fan production meant to heighten the emotional connection between two characters of the same sex. Visually, this montage might be read as another instance of appropriation and integration of fan work while positioning such work clearly as part of the neoreligious narrative and its relationship to neoreligious fan activity. The Impala becomes a neoreligious object because of this moment and its position at the center of fan and narrative neoreligious practices.

The Books and Disciple: Becky Rosen as Negotiated Fan Avatar

Although the Impala is the clearest representation of *Supernatural*'s conception of neoreligious objects, it is not the only one. Two neoreligious objects that take this formulation of the humanistic transcendent to the level of metafiction are the *Supernatural* book series and its fan, Becky Rosen. The books themselves are only briefly seen but can be interpreted as neoreligious objects because they enact the relationship between cult fans and their favored source text. The books are introduced and explained, at least partially by a publisher-fan who becomes emotional discussing the narrative. This aligns with Hills' assertion that "cult fandom is a project of the self which is primarily and significantly emotional; cult fans create cultural identities out of the significance which certain texts assume for them, rather than out of textual signification and hence out of rationalist or cognitive mechanisms of interpretation" (2000, p.73). The books, as neoreligious objects and the "Winchester Gospel," invite such fannish-neoreligious relationship for the fans within the diegesis as a mirror to the *Supernatural* fandom.

More interesting for this paper, and more complex as a neoreligious object is the character of Becky Rosen as an avatar and image of the *Supernatural* fandom. Although *Supernatural*'s gender politics are troubled enough without my literal objectification of this female character, Becky is not wholly a subject within the narrative because of the symbolic weight of the fandom she represents. Continuing the analysis of *Supernatural*'s neoreligiosity as occurring between humans in everyday life, Becky operates similar to the Impala, as a hybrid subject-object unto herself but also a medium connecting real life fans with the producers of *Supernatural*. She is forever tied to the Winchester gospel.

Becky may be introduced with a mocking tone, but her actions in the episode “Sympathy for the Devil” and a later fifth-season episode called “The Real Ghostbusters” indicate that she is a character of significance in the context of the religious narrative. In “Sympathy for the Devil,” she is explicitly tasked by the prophet Chuck with delivering a message to the Winchesters. Similarly, in “The Real Ghostbusters,” she is the only one who knows where a gun that the brothers believe could kill Satan is located, and she knows this because of her devotion to the Winchester gospels. The location of the gun was written in one of the novels, but the detail is so minute not even Chuck, the author, remembers it. It’s a heroic moment for Becky that shows her power in the religious narrative, at the time of delivery it is believed to be among the most important steps toward stopping the apocalypse, and her knowledge arises from her most fannish characteristics: obsessive attention to detail fanned by passion and devotion.

It seems fairly clear from the presentation of Becky within the show that she was primarily meant to be an object of simultaneous acknowledgement and ridicule, with her two moments of religious power exertion as a devotee of the Winchester Gospel mostly overshadowed by her obsession with Sam’s appearance, and her continued “weird” fan activities such as writing fanfiction and attending conventions. She represents a caricature of female fandom that has persisted despite the growth of nerd culture and influence of fandom studies. Becky may be a textual poacher, but she’s also a character who gropes a stranger merely because she thinks she knows him through devotion to a text. By Becky’s latest appearance, in the appropriately titled “Seventh Season: Time For A Wedding” it seems clear that without the religious narrative (with the Winchesters defeating Lucifer at the end of the fifth season and the prophet Chuck disappearing into a puff of white smoke once the narrative of the Winchester Gospel was completed) she reverts to the unkind caricature of the fan. In that episode, she drugs Sam with a love potion in an effort to regain some purpose in her life. At one point in the episode, she says of the *Supernatural* fandom: “The only place people understood me was on the message boards. They were grumpy and overly literal but at least we shared a common passion.” She even ties Sam up in a bed in her remote cabin, a scene that evokes one of the strongest images of the “pathological fan”: Kathy Bates in *Misery*. Without the purpose given to her as a devotee of the Winchester Gospel when the books were explicitly activated as a religious text, Becky is diminished as does the seemingly limited amount of respect held by the producers toward the fans.

However, fan productions have followed through on Becky—and relationally all of fandom’s—potential for neoreligious power. As scholar Brigid Cherry argues, Becky’s presence “is significant for fan studies, since not only do fans become manifest in the text, but those characters develop the potential for fans to participate interactively with representations of themselves” (2011, p. 210). The first fan work I want to draw attention to is a thorough exegesis of the use and adaptation of Milton’s *Paradise Lost* and the *Book of Revelation* as key textual influences on the narrative arc of *Supernatural*. Though the post on thewinchesterFamilyBusiness.com is titled “The Winchester Gospel,” the post ends by saying: “So, with these two books, you can find a lot of background for *Supernatural*’s myth arc, and it’s interesting to postulate where they will go from here. The writers are not telling a religion with their story just a story about two brothers” (sablegreen 2010, n.p.). Despite spending over 1500 words describing the ways the show aligns with or differs from the religious narratives presented in *Paradise Lost* and the *Book of Revelation*, the poster ends by asserting that the authorial intent is far from religious. However, this in-depth narrative analysis focuses on the content of the television show *Supernatural* and not the significance of the book series within the show. The *Supernatural* fandom has fanfiction for that.

Although the fanfiction I found is a small sample and a very small subset of the vast and diffuse world of *Supernatural* fanfiction (with at least three large-scale livejournal communities, well over 57-thousand discrete fics on fanfiction.net and 14-thousand on archiveofourown.org), they prove interesting examples of fans taking up the potential for fan power and agency implied in the text and transforming it into their own creative power, often used to redeem, validate, and/or expand Becky’s place within the religious narrative³. One fanfic, posits Becky as God. The author of that fic, familiardevil on livejournal writes:

Becky offered him a hand up. “I wasn’t going to say anything, but ever since you started writing your new installment of *Supernatural*, I knew I was going to have to intervene. It’s like...I don’t know, Chuck.” She shot him a glum look. “It’s like you’re forgetting what the whole series is about! Sam and Dean! The Winchesters! You’re *losing their bond*. And as your creator,

³ *Supernatural* fanfiction favors hurt/comfort fics, but is replete with Wincest, gen, crack, slash, humor, family, het, and various other categories of fanfic. Mirroring the tone of the show, fanfic usually includes angst and an overarching tone.

and as their creator, too, I felt like it was my divine responsibility to step in and make things right. And I knew you wouldn't listen to me if I were just...normal...Chuck?" (2010, n.p.)

Not only does Becky gain omnipotence in this fic, but God (herself) is somewhat redeemed from God's acknowledged absence within the narrative of the show.

In other fanfics, Becky is positioned as a disciple of the prophet Chuck or as the as a kind of priest of the humanism underlying *Supernatural*'s neoreligiosity if not *Supernatural*'s. "SuperCon" written by livejournal user immortal_jedi actually attaches the designation of "disciple of the prophet Chuck" to Becky (2010, n.p.). This example activates Becky within the sanctioned religious framework of the show by granting her a label within the Christian-inflected hierarchy. In other fics, Becky realizes that the Winchester Gospels were not about the Winchesters being new messiahs but instead about their ability to touch other people's lives and awaken purpose within them (fanishliss 2011, n.p. and girl_wonder 2011, n.p.). Fanfics like these siphon some power from the diegetic religious narrative by shifting agency away from those Christian-inflected hierarchies of angels and prophets to the people who use the "Winchester gospels" or the Winchesters themselves as the site for community building. The construction of a faith community is often a tenet of organized religion, but one that in these fics can be independent of the religious institutional structure and thus resembles more the neoreligiosity of fan communities. As Camille Bacon-Smith described in her early study of media fan communities, "The community is open to anyone willing to participate but closed to anyone who might jeer, or worse, blow the whistle" (1992, p. 3). The transformation of jeers from the producers to power within fanfiction through the hybridity of Becky Rosen indicates the continued negotiation of neoreligious narratives and fan practices.

Conclusion

Although the fan practices that explicitly position Becky—and thus fans—as (neo)religiously powerful are not prolific within the fandom, their existence illustrates the activated potential that some fans made explicit. They made the fan-avatar on the show, Becky, into a disciple or God or a priestess. This transformation fulfills the potential implied within the show. Moreover, because *Supernatural* had performed the work necessary to link the diegetic fans of

Supernatural the book series with fans of *Supernatural* the television series, there is a sense that these fanfiction writers are exercising their own power over a narrative that had conscripted them as figures with potential neoreligious power that can then change the web of connotations associated with religion, particularly patriarchal American Christianity. Recalling Hills, the supernatural fans who wrote these fics voluntarily chose to continue in and expand the religious narrative the show had provided, thus perhaps practicing their own mode of neoreligious agency. They are choosing to exercise their role as disciples of the Winchester gospels by writing their own parables and psalms, building and protecting their neoreligious community, and adapting the sanctioned text (*Supernatural*) to do so. In expanding their experiences and *communitas* as a bridge between neoreligious fan cultures and more rigid, religious (Christian) ideology, *Supernatural* and its fans may be working subtly to subvert the latter by co-opting it in the former.

Keywords : fandom, *Supernatural*, neoreligiosity, narrative, metatextuality

Bibliography

- Bacon-Smith, Camille. *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1992.
- Cherry, Brigid "Sympathy for the Fangirl: Becky Rosen, Fan Identity, and Interactivity in *Supernatural*." *TV Goes to Hell: An Unofficial Road Map of Supernatural*. Ed. Stacey Abbott and David Lavery. Toronto, ON: ECW Press, 2011.
- Collins, Jim. "Television and Postmodernism." *Channels of Discourse Reassembled*. Ed. Robert C. Allen. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1992.
- debbiel. "Debbiel66 - Off the Map." 27 July 2009. Web. 21 Nov. 2012.
- familiardevil. "Spn_het: A Woman, Becky/Chuck." 8 Feb. 2010. Web. 21 Nov. 2012.
- fannishliss. "Fannishliss - Spn Fic: 'Going Sane in a Crazy World' (Gen: Becky, Haley)." 2 Feb. 2011. Web. 21 Nov. 2012.
- Felschow, Laura E. "Hey, Check It Out, There's Actually Fans': (Dis)empowerment and (mis)representation of Cult Fandom in

- 'Supernatural.' *Transformative Works and Cultures* 4.0 (2010): n. pag. Web. 21 Nov. 2012.
- Giannini, Erin. "'There's nothing more dangerous than some a-hole who thinks he is on a holy mission': Using and (Dis)-Abusing Religious and Economic Authority on Supernatural." *TV Goes to Hell: An Unofficial Road Map of Supernatural*. Ed. Stacey Abbott and David Lavery. Toronto, ON: ECW Press, 2011.
- girl_wonder. "How Becky Totally Saved the World Without Becoming a Mary Sue or: PLEASE R&R OR I'LL NEVER WRITE ANOTHER CHAPTER - Girl_wonder - Supernatural [Archive of Our Own]." Web. 21 Nov. 2012.
- Hills, Matthew. "Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies." *Velvet Light Trap: A Critical Journal of Film & Television* no. 46 (Fall 2000): 73. *Academic Search Complete*, EBSCOhost (accessed February 27, 2010).
- immortal_jedi. "Bite Sized Bits of Fic - Monday: Crack." 10 May 2010. Web. 21 Nov. 2012.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers*. New York: Routledge, 1992.
- longsufferingly. "Apr. 2nd, 2009." *I'm happy if you're happy* 10:44 PM. Web. 21 Nov. 2012.
- Petersen, Line Nybro. "Renegotiating Religious Imaginations Through Transformations of 'Banal Religion' in 'Supernatural'." *Transformative Works and Cultures* 4.0 (2010): n. pag. Web. 21 Nov. 2012.
- Sablegreen. "Winchester Gospel | The Winchester Family Business - Supernatural." 11 Aug. 2010. Web. 21 Nov. 2012.
- "The Monster at the End of the Book" episode discussion thread, page 1, 2 April 29 Nov. 2009.
<http://forums.televisionwithoutpity.com/index.php?showtopic=3184017>,
- Taves, Ann. *Religious Experience Reconsidered*. Princeton: Princeton University Press, 2009.
- Tosenberger, Catherine. "'The Epic Love Story of Sam and Dean': 'Supernatural,' Queer Readings, and the Romance of Incestuous Fan Fiction." *Transformative Works and Cultures* 1.0 (2008): n. pag. Web. 21 Nov. 2012.

Biographical notice

Charlotte Howell is a doctoral student in department of Radio-Television-Film at the University of Texas at Austin, where she also received her M.A. She recently published "[Value in Brokenness: Fractured Subjectivities in Contemporary American Telefantasy](#)" in *Networking Knowledge*. Charlotte has worked for FlowTV.org, was a co-coordinator of the Flow Conference 2010, and worked as an associate editor for In Media Res.

Résumé

La série télévisée *Supernatural* (WB/CW), diffusée depuis 2005, a conduit à une reprise originale et subversive du christianisme dans laquelle les événements des cinq premières saisons de la série ont mené à la production d'un nouvel évangile. Dans cette fiction télévisuelle, des fans d'une collection de romans nommée *Supernatural* sont des représentations – et des exagérations – des fans réels de la série télévisée *Supernatural* elle-même. L'intégration d'activités faniques du monde concret (même si elles ne se retrouvent essentiellement qu'en ligne) dans le récit religieux de *Supernatural* entraînent des discours néoreligieux dans les pratiques des fans d'une façon similaire à ceux étudiés par Matthew Hills ou Ann Taves dans son étude du caractère spécial (*specialness*) lié à l'expérience religieuse. La notion de néoreligiosité en ce qui a trait à la culture des fans est ici employée afin d'évoquer la flexibilité de l'expérience religieuse au-delà de la toile attributive de connotations que la « religion » implique. La différence entre la série télévisée et l'argumentaire présenté est essentiellement discursive : la religion est reconnaissable, connue et idéologique, mais la néoreligiosité est flexible, adaptative, nébuleuse et transcendante. Dans la fiction télévisuelle *Supernatural*, les fans accomplissent des actes religieux, qu'ils le sachent ou non, parce qu'elle impose cette désignation par l'entremise de son récit en associant les fans de la série télévisée *Supernatural* avec les fidèles de l'Évangile des Winchester : un évangile religieux, voire apocryphe. Cet article analyse les dialogues entre l'ouvrage des fans et le récit de la série, puis l'utilisation d'objets hybrides qui entraînent des questions d'intention religieuse, de rituels (néo-)religieux ainsi que l'examen des pratiques de fans et de leur agentivité au sein de l'objet avec lequel ils s'engagent.



Cinema as a Sacred Surface: Ritual Rememoration of Transcendence

Walid El Khachab,
York University

Abstract

Theoreticians of Cinema and the Sacred, like H. Agel, tend to study the representation of the Sacred in Film. But some, like S. Brent Plate, argue that cinema is sacred by essence, because it recreates the world through narrative and editing, like a demiurge god. On the other hand, this article suggests that cinema bears the traces of the Sacred simply because the physical film—particularly during the celluloid era—and the flattening of the image projected on the screen act like sympathetic equivalents of the world. Thus, film fulfills the same sacred function as the ritual engravings on temple walls, or in prehistoric caves, such as Lascaux. In the movie theatre, as in Lascaux, the Human tends to unite with the world understood here as an expression of the Divine, whose metonymy is the mural in the cave or the screen in the theatre. Therefore, movie-going is similar to what Lacan calls “rememoration”: the Human at the movies remembers an archaic state going back to an era where the experience of the Sacred required a ritual placing the body in a dark space, facing a surface that represents the world..

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

At the intersection of Film and Religious Studies a tradition can be traced from Henri Agel’s concepts of *Sacré* and *Métaphysique* to Eric Christianson’s *Cinéma Divinité*, whose premise is that cinema materializes the sacred, and makes visible the invisible Godly essences. Another tradition starts with Jean Epstein’s writings on the mystique or mysticism of cinema and Edgar Morin’s *Imaginary Man*, which tradition is currently represented in France by Yann Calvet’s work on the sacred. It is concerned with cinema as the locus of the performance of and the connection with the sacred in our modern world.

The sacred is understood here in its broader sense, encompassing forces of nature that seem overwhelming to the human, as well as the realm of supernatural entities that transcend the world of the human, such as God, or “pagan” deities. The first end of the definition is best formulated by René Girard: “The sacred consists of all those forces whose dominance over man increases or seems to increase in proportion to man’s effort to master them.

Tempests, forest fires, and plagues, among other phenomena, may be classified as sacred.” (Girard, 2005, p.32). The other end can be summarized by Lévy-Bruhl’s notion of the mystical experience which is connected to a space set apart in connection to a complexus of actors including plants and animals, but also heroes—and one might add—gods (Lévy-Bruhl, 1938, p.183).

When it comes to the study of the connections between cinema and the sacred, it is probably S. Brent Plate’s work that best synthesizes the two trends above mentioned: the one that considers cinema as the materialization of the sacred, and the one that sees cinema as the realm where the sacred is performed. Plate’s *Religion and Film. Cinema and the Re-Creation of the World* combines a thematic approach and a reflection on the materiality of film, focused on the visual emblems of religious/ritual practices and concerns, such as death and the hereafter. Thematic inquiry is dear to scholars who pursue the uncovering of continuities in anthropological structures of narratives, rituals and other practices, and symbols, between the age of mythology—Greek or Biblical—and the age of technology. This is the Agel trend. Reflections on the materiality—or immateriality—of the filmic image and the cinematic medium from the perspective of the study of the sacred are usually preoccupied by motifs and issues such as the agency of light and shadow, the correspondence between the cinematic image and the Double, both being immaterial in a certain sense. This is the Morin trend.

Both trends inform Plate’s inquiry into cinema which is even the more refreshing because he does not shy from analyzing the representation of ritual and the sacred in such blockbusters as *The Matrix* (dir. Andy & Larry Wachowski, USA, 1999) and *Star Wars* (dir. George Lucas, USA, 1977), side by side with *The Passion of the Christ* (dir. Mel Gibson, USA, 2004) and *Baraka* (dir. Ron Fricke). One of his book’s major preoccupations is to highlight the narrative and symbolic connections between Biblical mythology and these blockbusters. “Films such as *Star Wars* and *The Matrix* have performed the function of reintroducing the power of myth for our contemporary lives, and they succeeded precisely because they have borrowed from the powerful themes, ideas, symbols and narratives of myths through the ages.” (Plate, 2008, p.31). Plate analyzes, for instance, such tropes as the symbolism of Zion, it being a biblical reference to Jerusalem as well as the name of the locus of salvation, and the object of the Resistants’ quest in *The Matrix*. He also studies the agency of the colours black and white in *Star Wars*, the former being associated with Evil (Vader) and the latter with Good (Skywalker); the binary structure of Good vs. Evil being a fundamental organization of many mythological and religious worldviews.

However, what makes Plate's book most original are his reflections on the paradoxical position of the body and on the mediation process in the film viewing experience—in short, his reflections on the connections between the sacred as an anthropological category and film as media. Following Merleau-Ponty's phenomenological considerations about the body's perception of/in the world, he argues that film experience puts the viewer's body in the world, of which the screen is part, yet the body keeps watching the screen in return. This paradox blurs the frontiers between what one sees and what is seen, which blurring is replicated in another dimension of the viewing experience: "[...] In sensual confrontation with the filmic image of the dead body, I suggest that a religious cinematics has a powerful potential to escape its mediated confines and bring a viewing body face to face with death. As such, images and bodies merge in an experience not unlike that of the mystical experience, when borders, divisions and media all break down." (Plate, 2008, p.61).

These remarks are confined to the specific case of viewing a film displaying images of dead bodies (Stan Brakhage's *The Act of Seeing with One's Own Eyes*). I argue that Plate's metaphor of the mystical experience is actually valid in principle for the viewing experience of any film. This model that understands the dynamics of viewer/film interaction in terms of perception, identification, blurring of subjectivity and / or of materiality falls under the category of "cinematic pantheism"—as I have argued elsewhere (El Khachab, 2006). Plate suggests that both religion and film re-create the world and that in some intense experiences the body can merge with the world of film. I prefer to base this phenomenological inquiry on the paradigm of the sacred which exceeds that of religion.

My contention here is not that cinema as an institutional cultural practice recreates the world on the levels of narrative and of editing. Rather, it is that the material film—particularly in the celluloid era—and the flattened image projected on a screen are "sympathetic" equivalents of the world. Therefore, the assumed archaic attitude of the Human facing a representation of the world, such as prehistoric cave murals, residually informs the attitude of the modern viewer in the movie theatre/modern cavern facing a film projected on screen/modern mural. In both situations, the Human tends to merge with the World as an expression of the Divine or the Sacred, as metonymized by the cave mural in one case or the film on screen in the other.

The act of viewing a film is therefore a ritual that is based on "recollection" not just in the sense of piecing together images and fragments of past experience into the stream we usually call memory, but also in the sense of "rememorating" a time when one can argue that the decisive distinctions

between the Human and Nature, or between the Human and the Animal were not yet accepted wisdoms. Many theoreticians, particularly within the French tradition, consider cinema as an art or as an institution, or film as a product, to be the equivalent of the world. After a brief analysis of Vertov's *The Man With the Movie Camera*, Youssef Ishaghpour concludes: « Cette “fabrique des faits” proclame l'identité du film avec le monde et l'identité du monde avec ce qui est; l'identité du film avec la vie, avec ce qui est montré, projeté sur l'écran. » (Ishaghpour, 1982, p.35).

This identity between Film, the World, and Being is not inferred from a film whose locus is natural landscapes or breathtaking images of the sky which images may seem more effective in making the point that Human and Nature are (or used to be in a remote historical stage) one. The French theorist is insisting on the technical dimension of film and on its agency being a “manufacturing of facts” as well as an instance of restating the unity between the Human and the World. On the one hand, this understanding of film opens the door to the exploration of film as a pantheistic media, and on the other, it is a reminder so to speak that cinema is the place where the viewer's body is to experience a “return” to a past when the separation of nature and culture, or of the human and the world were not unquestionably enforced. Ishaghpour's comment is also valuable because it does not displace this debate into the paradigm of a (nostalgic?) representation of particular spaces or narrative themes that express the “Unity of Being”. It rather situates this pantheistic nature of film within the very nature of the media and its mechanical workings.

Film, Hierophany and Pantheism

This article acknowledges the two approaches to cinema and the sacred that were briefly mentioned in the first paragraphs: the thematic-centered one that sees film as a space of reference to motifs, practices and structures related to the sacred and the other—centered on the media's materiality—that believes film in itself is part of an understanding of the sacred, that may have been forgotten or overlooked in many accounts of film anthropology or film theory at large, except in the works of a few scholars referred to here as the Epstein-Morin trend. However, this contribution is resolutely grounded in the latter approach.

My hypothesis is based on Pier Paolo Pasolini's insights into the parallels between the world, the sacred and film. In the following quote, I connect several of these insights and put them in an order that states my case: “Reality in itself is divine. [...] Reality (can be considered as) the emanation of

God's language." Since Reality is "in fact an infinite sequence shot" and that "cinema is nothing but a hypothetical, impossible, infinite sequence shot" (Pasolini, 2005, p.44, 70, 73), one can therefore infer that cinema is the site where Reality—revered or celebrated as an emanation of the Divine—is performed and/or expressed.

Pasolini's theory is that Reality, in the sense of the World, is coextensive to a hypothetical sequence shot that becomes a film when cut (cut from reality, edited in the editing room). Thus film is a "piece" of a reality that is divine, because this reality expresses God, or because He expresses himself in the form of reality. Hence, the connection between cinema and sacred is an essential one, not just one related to a particular cinematic genre such as, say, Biblical drama.

Pasolini calls the world hierophantic. One of the best in-depth explorations of this concept applied to film theory can be found in Michael Bird's "Film as Hierophany" (Bird, 1982). Bird revisited Agel's analysis of Robert Bresson's films and underscored that Agel describes the French filmmaker's images as dominated by physicality and materiality. However, that is only part of a cinematic process which turns surfaces within the image into transfigured Christ substance, according to Agel. Based on Mircea Eliade's definition of the concept, Bird starts by emphasising that hierophany is the revelation of nature as cosmic sacrality, but concludes his chapter by narrowing this potential: film becomes hierophany, Bird argues, when it introduces "a reality that does not belong to our world" (Bird, 1982).

Instead of exploring examples that show the sacred within the profane, —within nature— Bird has chosen to focus on Agel's catholic reading of a—conveniently—catholic filmmaker. The body in pain in Bresson's films, argues Agel, is an annunciation of the advent of the Christic body, the ultimate afflicted body. It is one thing to highlight Christian themes or to do a Christian reading of films, and another one to analyze the sacred in general, regardless of the particular organized religion and specific institution one claims to represent.

However the major concern about narrowing the connection between the sacred and cinema lies elsewhere. My understanding of hierophany is that of a model where the sacred is expressed through the materiality of any physical object, motif, landscape, body in the world. Its relevance to film is precisely that the act of filming/screening and the material film with imprinted images of the world are by nature always instances of hierophany, whereas Bird's reading of Agel proposes a model articulated around the image of a vertical axis.

Hierophany in Bird's final analysis implies vertical and narrowly defined relations between a sacred being whose transcendence is located "up"

and a material element in nature upon which transcendence “descends”. The concept of pantheism has a wider “scope” and therefore better accounts for the mystical dimension of cinema. It accounts for a fusion and merger of the body with the world—not just for the manifestation of the sacred in an object or a chosen body—and it refers to the coextensiveness of both the World and the Human. There is an “everywhereness” about pantheism—i.e. the world/the sacred/the human are everywhere—that replicates the potential omnipresence of the camera in the world. In that sense, after a careful reading of Pasolini’s use of “hierophany”, one could assert that Pasolini’s conception of the dynamics involving the Human and the Divine is rather pantheistic and that film—as a pantheistic media—“mediates” between both.

Mediation in my understanding is not a reference to a physical linear process where the Human stands in slot A, the Divine in slot C and film, in the middle in slot B. Cinema is a space of mediation simultaneously “producing” the World and the place of the Human in it, manufacturing the immanence of nature, and elevating it metaphorically at once to the status of transcendence. Film appears thus heuristically as an interface between these instances, hence the concept of mediation. Film also mediates in the sense of “materializing”, “manifesting”, making the invisible come to being, through the camera lens, and taking shape when “wrapped” in celluloid.

Cinematic pantheism in this article is not about the representation of pantheistic images. This article does not focus on films that are deemed poetic, or visually stunning, where the scenery is dominated by impressive landscapes rendered by intensely photographic virtuosity, which attributes would be the standard aesthetic features in films described as pantheistic. In other words, my aim is not to analyze the cinema epitomized in early film histories by Alexander Dovjenko’s *Earth* (USSR, 1930). It is customary to hail the cinematic pantheism expressed in the images of landscape and particularly of fields in that Soviet film. Dovjenko’s camera is believed to have produced a homage to nature and to have realized a state of merger between farmer and land on screen.

More recently, the same rhetoric was used by film critics to praise the pantheism of James Cameron’s *Avatar* (USA, 2009). A New York Times’ op-ed summarizes the film’s approach to the sacred in the following terms: “[...] ‘Avatar’ is Cameron’s long apologia for pantheism—a faith that equates God with Nature, and calls humanity into religious communion with the natural world.” (Douthat, 2009). This account of the film’s pantheism does not explain the technical details that support its point, but it claims that Hollywood has long been a strong supporter of the pantheistic “faith”.

Typically, establishing shots of natural landscapes, particularly of vast plains or majestic mountains, pans, dolly shots, crane shots exploring such scenery would be the technical means to produce this type of cinematic pantheism: images of overwhelming but non threatening nature, where the human is introduced in symbiosis with the world—not as a superior being domesticating the world nor as a foe in conflict with nature. For my part, I have underlined elsewhere the role played by the dissolve shot in producing pantheism within the film economy, because it literally makes the human body dissolve into nature, thus performing the unity between the Human, the World and the Divine understood as a transcendental aspect of the material world (El Khachab, 2006).

This understanding of pantheism in film is even the more compelling in the case of *Avatar*, because of the role played by digital technology. Nature in Cameron's film is not an analogue image of nature in "real life". It is the product of computer-generated imagery (CGI) and is made possible through technology. One could say that the avatar of nature in the film is essentially an immense green screen. This is a reminder that cinema is not the realm of unity between human and nature because it "reflects" nature and humans on screen. It is so because the very nature of film is pantheistic.

Film as a "Panthed" Media

Cinematic pantheism as articulated in this article is not "located" in the narrative or in the images of a film, even though—as discussed above—many films address the theme or the representation of pantheism. It is the film media itself that is fundamentally pantheistic in nature. In Élie Faure's words, cinema has a "panthed" (*panthée*) mode of functioning. A medieval Avicennian definition of the soul's relationship with the body and that of the universal spirit with the universe per se, can better explain how pantheism is envisaged here, in a way that is relevant to cinema and screen media theory:

« L'existence de l'âme commence avec celle du corps, à l'encontre de certaine école professant que l'Âme universelle est localisée quelque part et que des fragments se détachent d'elle, chaque fragment échéant à un corps et le gouvernant [...] cette âme n'est pas dans le corps de l'homme ; elle n'est pas non plus mêlée avec son corps ; elle n'est pas non plus ailleurs. Elle n'est pas à

l'intérieur du monde ; elle n'est pas non plus à l'extérieur du monde ; elle n'occupe pas de lieu. » (Jozjani in Corbin, 1999, 4).

In this unorthodox Neo-Platonic speculation, if the soul is the instance of transcendence, it appears as part of immanence, not as a fragment located in it. The corollary is that transcendence—be it called God or Logos or other—is simply part of the world of immanence. A pantheist philosopher may say: transcendence emerges with immanence. It is not located in a specific part of the world or “mixed” with a particular body. It is not in the world, nor out of it. It simply has no location. It functions as an energy, coextensive of matter and does not belong to a separate stratum.

As much as cinema and screen media theory are concerned, cinematic pantheism is the way by which film produces equally and simultaneously transcendence and immanence, and materializes the unity of both. In cinema, all beings are equally flattened on the screen's surface and are equally submitted to the oppositional intensity of light and darkness. The act of filming renders the multiplicity of beings in a unified flattened form, where both immanence and transcendence are unequivocally the simultaneous result of that act, since both come to being when projected on the screen. It is thus safe to argue that cinema materializes the “unity of Being”, which proposition is a medieval formulation of the concept of pantheism.

Cinema is par excellence the space where the Cartesian opposition between spirit and matter disappears, which opposition is seminal to a hierarchical worldview where the former dominates the latter, where transcendence acts as the organizing spirit of the matter constitutive of immanence. The mystical dimension of cinema—in fact its pantheistic nature—is framed by Élie Faure in these terms: « Qu'on n'invoque pas l'âme, toujours l'âme pour l'opposer à la matière. L'âme n'a jamais scellé sa voûte colossale qu'au croisement des nervures qui s'élancent, d'un jet, des profondeurs de la terre. C'est dans le pain et dans le vin que vivent la chair et le sang de l'esprit. » (Faure, 1964, p.68).

Cinema in that sense is more than the media of epiphany, more than the locus of the mere manifestation of the invisible. It is the realm of an activity producing simultaneously the visible and invisible, immanence and transcendence. This equalization of beings in a sort of visual unity amounts to “performing” pantheism. Élie Faure advocates this unity of the world, and cinema—according to him—is the material proof of that unity: « C'est la condition des nouvelles extases dont la mort de tous les dieux avait paru interdire jusqu'à l'espérance. Le Cinéma, si nous voulons le comprendre, doit

ranimer et porter à son comble un sentiment religieux dont la flamme mourante réclame son aliment. L'infinie diversité du monde offre pour la première fois à l'homme le moyen matériel de démontrer son unité » (Faure, 1964, p.67).

Faure does not restore a spirit, an *anima* of the world. Rather, he draws a parallel between the animation of things performed by cinema, and the animated movement of becoming. The mere projection on screen of “inanimate” things, such as a forest or a city panorama, provides them with a “murmuring animation”. The latter reveals the complexity of becoming and provides evidence that cinema in the course of it “capturing life” through the camera lens, is not simply revealing a spirit that animates the world. It actually is the media that does so while confirming the merger—if not the identity—of matter and spirit, human and divine, immanence and transcendence, through mechanical reproduction.

A similar point is made by a filmmaker—and theorist in her own right—contemporary to Faure. Germaine Dulac states an obvious given about cinema that is nevertheless important to emphasize as a reminder of the materiality and the technical nature of film: « L'image est non seulement la reproduction photographique d'un fait ou d'une vision, mais aussi et plus encore, une harmonie dramatique ». She then connects this materiality to the pantheistic merger of the human with nature. According to Dulac, with the advent of cinema, the Human being « régénère ses forces au contact de la terre entière, s'il sait ressentir exactement le sens des images faites de vérité que le Cinéma lui propose, il devient un conquérant, qui s'épand dans l'univers avec la conscience de n'être pas le centre du monde. » Dulac poetically coins an expression to name this product resulting from the merger of technique, human body, life and nature, in the filmic media: « la Matière-vie-elle-même » (Dulac, 1994, p. 148, 157-158).

However, more than film content as such—whether it is the narrative, the photography, or the principle of “leveling” both the human and the world, immanence and transcendence—pantheism is the archeological substrata of movie experience. It is the situation of viewing a film—particularly in a movie theatre—that is pantheistic in essence. The main concern in the rest of this section is to base pantheism on the exposure of the viewer's body to film. In the segment, what celluloid itself, or the screen per se, fold or unfold does not matter. The focus is now on the affects experienced by the viewer's body when exposed to film. “Fundamental” cinematic pantheism lies in the setting of a viewer facing a film.

I have proposed in the above section to expand Plate's thesis about the mystical characteristics of the viewing experience to all movie experiences,

regardless of the film genre. Another theoretical basis for conceiving of viewing film as an instance of merger between the viewer's body and the film is Deleuze's contention that "the brain is the screen" (Deleuze, 2003, p.62-78). More than a fusion between the subject's body and the material of film, Deleuze is suggesting a radical model for movie experience discussed thus far. He does not conceive of the assemblage of viewer /film as two separate entities that get to interact then eventually merge. His contention is that the brain is already a screen, or—as he says in another paragraph—it is already an image itself. Not only a fundamental part of the viewer's body is already part of the cinematic assemblage, but the major "components" of bodies and solids involved are one and the same. Hence, Deleuze provocatively asserts that there is not a single difference between images, things and movement. (Deleuze, 2003, p.62)

Edgar Morin founds a similar understanding of the viewing situation on the concepts of identification-projection drawn from psychology and anthropology (Morin, 159). Morin argues that the Human projects his/herself in the world, for example through constructing the idea of the Double. He adds that the Human also identifies with elements in the world, which include the Double. Morin contends that this same process frames modern man's relation to cinema, which is based on him projecting himself in film and identifying with characters in the film. Morin's conclusion is that cinema perpetuates the process by which man sees himself in the world and identifies with it, through man's self projection in the realm of film and his identification with film (Morin, 47-49, 61).

Even though Morin's model is less radical than Deleuze's, both argue that the body or the subject in the viewing experience is not separate from the other element in the assemblage experience: film and screen. Both interact on the basis of identification or, even more radically, by literally dissolving into one another. Nevertheless, Morin's theory has an additional advantage: it frames the body's fusion in the realm of film as part of a prototypical relation of the Human to the world, i.e. transcending, blurring boundaries separating the subject from the environment, and the former blending with the latter.

A World Set Apart

Plate argues that both cinema and religion recreate the world through ritual. Both establish a distinction between the space of ritual and the sacred and that of the profane and the ordinary. The examples he introduces, however, are all

drawn from the spatial organization of some film narratives. He shows how cinema sets apart a space out of the ordinary, which he equates with the space of ritual and of the sacred. He compares this process to a similar one found in many religions, by virtue of which sacred texts set apart places such as temples or heavens. *The Matrix* opposes the space of the “real” world to one set apart, sacralised: that of the matrix. Pantheism however is not about setting spaces apart within film. It is not about the representation of a process where space is sacralised through ritual. Rather, pantheism is about establishing the “everywhereness” of both the sacred and the profane (Morin, p.159).

With respect to reflections about cinema as ritual, setting a space apart within film content is not an aspect of cinematic pantheism or proof of the connection between cinema and the sacred. For the purpose of this discussion, the relevant process of setting a space apart is that of film experience being set in the ritual space of the movie theatre. In other words, what matters for the discussion of the sacred or of pantheism as conceptual categories accounting for film experience is the imaginary and symbolic frontiers between the theatre and the world, which replicate the archaic distinction between the temple and the world or—in even more archaic times—the separation between the cave reserved for ritual practices and the rest of the world.

Cinema is in essence an experience of the body’s exposure to an object that purports to reproduce—or even to produce—(the image of) Reality on a surface: the film on screen. This makes it the latest avatar of ritual/visual /sacred immanentism practices. Weaving a representation of the world or the hereafter on a prayer rug; turning both the physical and metaphysical worlds into a Mandala; religious icons and paintings are all practices of what I have called elsewhere “surfacialization”—that is, producing transcendence on a surface. Within the logic of these rituals, the world needs to be reproduced in a monad set apart, so that the contemplative energy of the worshiper is focused on it. In our secular modern world, the meaning of these forgotten practices is obsolete, but it still informs our “setting” the movie experience apart in theatres.

It is not uncommon in film theory to use Plato’s parable of the cave as an archetype of pre-cinematic experiences (Jarvie, 1987). The common wisdom tells the story of people in chains in a cave, exposed to a shadow play, cut from the “real world” outside of the cave, as an allegory of film viewing. Based on Morin’s claim that cinema reactivates the old anthropological archetype of the Double, associated with the shadow—because the cinematic body is a shadow that bears the characteristics of the double—I suggest that Plato’s myth of the cave is reminiscent of an older practice: a sacred ritual by virtue of which

“archaic” humans gathered in particular caves to gaze at murals or to watch shadow plays.

Cinema is the modern avatar of shadow theatre where the “effectuation” of this epistemologically democratic concomitance of immanence and transcendence occur, as I have argued elsewhere (El Khachab, 2003, 5). Shadow theatre materializes the unity of Being, and the unification of immanence and transcendence, since all beings are equally flattened on the screen’s surface and are equally submitted to the oppositional intensity of light and darkness. In this respect, cinema acts as a modern shadow theatre, where the act of filming renders the multiplicity of beings in a unified flattened form, and where both immanence and transcendence are unequivocally the simultaneous result of that act, since both come to being when projected on the screen (El Khachab, 2003, 6).

The paradox inherent to cinema consumption is as old as pre-cinematic archaic practices. Cinema is fundamentally a practice that reminds us of pantheistic worldviews about the blurring of boundaries between the Human and the World as an epiphany of the divine. Nevertheless, cinema requires that the contemplation of this old “memory” be practiced in a space whose boundaries are quite well set: there is a clear demarcation between the inside and the outside of the theatre similar, I suppose, to the clear boundaries between Plato’s—or Lascaux cave—and the world.

This ritual has always been associated with the symbolic (magic?) production of transcendence on the immanence of a flat surface. The archetype thesis may offer an explanation of the unwritten rule regarding the role played by the sacred flat surface: the archetype of cinema can be found in the Lascaux cave mural paintings or in the practice of shadow plays: both are about surfaces contemplated in the dark. Incidentally, the Lascaux one—among other Palaeolithic caves—is deemed a sacred space by archaeologists, who often refer to these as sanctuaries (Leroi-Gourhan, 1958). I assume, following Edgar Morin and Youssef Ishagpour, that the Lascaux cave murals were the archetype of film and that they were painted so that people could contemplate them in the dark, in order to connect with nature, through the act of gazing to painted natural elements (e.g. the bison scenes). However, there might be a phenomenological explanation to the connection between the pantheistic essence of cinema and the projection of images on a flat surface, which comes from film theory.

Arnheim observes that the basic perceptual process in film experience is that of a flattening of the world, of turning its nature from the three-dimensionality of solids to the flat image on screen: “[...] Since our field of

vision is full of solid objects, but our eye (like the camera) sees this filed from only one station point at any given moment, and since the eye can perceive the rays of light that are reflected from the object only by projecting them onto a plane surface—the retina—the reproduction of even a perfectly simple object is not a mechanical process but can be set about well or badly.” (Arnheim, 1983, p.18). His seemingly factual account underscores that the process of flattening the image of the world, or of projecting it on a plane surface works both for the body’s visual perception, where the retina plays the role of the screen, and for the “externalization” of projection onto the cinematic screen. One can now less surprisingly embrace Deleuze’s statement about the screen acting as an eye (Deleuze, p.62). Following Arnheim’s logic, one might say that the cinema screen acts like an external, oversized retina that “retains” images.

This almost biological account is strikingly similar to pantheistic models that place the world in the human and the human in the world, in the sense of the human being part and parcel of the world, which itself is the expression of the Divine. Other pantheistic models are more dynamic: they place the world within the human and vice versa. I would argue that this account parallels the phenomenon of the human capturing the world inside his/her own body—on the retina—and the world accepting the human as part of itself, on the grounds that this human partakes in the projection of shadows—or of films—on the screens of the world or at least of movie theatres.

Memory, Rememoration, Film

Cinema consumption thus understood is a modern way of performing what Lacan calls “rememoration”. It is not a technique to remember desire in its primal mode within the unconscious. Rather, cinema is a reminiscence of archaic practices by virtue of which Humans connected with the sacred through the ritual exposure to surfaces representing the world. Consumption of film—or rather, exposure to film—is the residue of an ancient sacred practice based on the agency of the gaze. Even though Alain Chabat’s *RRRrrr* (1999, France) is a comedy, his film seems to take seriously the kinship between cinema—or TV—and the prehistoric fresco. In the film, before they go to sleep at night, the kids in a family sit on a pseudo-sofa and stare as if hypnotised at a mural which strongly resembles the Lascaux cave frescoes that covers an entire wall. The father controls the time when they have to go to bed, so he puts out the flame that illuminates the screen/fresco. The scene seems to be a barely disguised reference to the pre-cinematic role played by murals in prehistoric caves.

Chabat seems therefore to rememorate heroic times, when the murals in caves used to act as mediating interfaces between the human and nature, in an effort to reactivate the idea of a blend between the Human and Nature, in relation to a recent avatar of mural paintings: film. Both practices: gazing at murals and watching a film share the archaic function of reiterating the fusion between the body and the world as a metaphor, or as a materialisation of the (re-) uniting of the human with the divine.

Jacques Lacan opposes “memory”, related to a living body and to an experience in the past, to “rememoration” which seems to be more of a ritual repetition of an older or archaic mode of knowledge. Rememoration is generated by desires that are still within the unconscious and that are summarily articulated in one major signifier. The repetition of that signifier through rememoration is the only way to articulate the desire in question and to make sense of it. « L’insistance répétitive de ces désirs dans le transfert et leur remémoration permanente dans un signifiant dont le refoulement s’est emparé, c’est-à-dire où le refoulé fait retour, trouvent leur raison nécessaire et suffisante, si l’on admet que le désir de la reconnaissance domine dans ces déterminations le désir qui est à reconnaître, en le conservant comme tel jusqu’à ce qu’il soit reconnu. » (Lacan, 1999, p.248)

Cinema therefore appears to be, not so much a ritual aiming at retrieving an actual memory of times past in the cave, but rather, a ritual that repeats the homage to cinema in an attempt to articulate desires that were suppressed; chief among which is the desire for the divine through means that are not those of organized religion. The importance of repetition in rememoration may explain the fact that an average urban film viewer may watch at least a film per week. The repetition of this practice many times a month seems to be structured as part of an unconscious effort to transcend the major signifier, cinema, and articulate the reason why we are still addicted to exposure to screens.

Keywords: cinema and sacred, cinematic pantheism, mysticism, rememoration, spectatorship

Selected Bibliography

- Agel, Henri. *Le Cinéma et le sacré*. Paris: Cerf. 1961
_____. *Métaphysique du Cinéma*. Paris: Payot. 1976.
_____. *Le Visage du Christ à l’écran*, Paris: Desclée. 1985

- Bird, Michael. "Film as Hierophany" in Bird et al. (eds.) *Religion in Film*. Tennessee University Press. 1982.
- Christianson, Eric. Peter Francis & William Telford (eds) *Cinéma Divinité: Religion, Theology and the Bible in Film*. London: SCM. 2005.
- Devictor, Agnès. Feigelson, Kristian (eds). *Croyances et sacré au cinéma*. Paris: Corlet. 2010.
- Flateley, Guy. "Pier Paolo Pasolini: the Atheist Who Was Obsessed With God" <<http://www.moviecrazed.com/outpast/pasolini.html>>
<<http://www.moviecrazed.com/outpast/pasolini.html>>
- Ishagpour, Youssef. *Le cinéma*. Paris: Domino. 1996.
- Lacan, Jacques. *Écrits I*. Paris. Seuil. Coll. Points Essais. 1999 (reproduction de la 1^{ère} édition 1966).
- Mitchell, Jolyon. Plate, S. Brent (eds). *The Religion and Film Reader*. New York: Routledge. 2007.
- Morin, Edgar. *The Cinema or The Imaginary Man*. Minneapolis: The University of Minnesota Press. 2005
- Pasolini, Pier Paolo. *L'inédit de New York. Entretien avec Giuseppe Cardillo*. Paris: Arlea. 2005
- Plate, S. Brent. *Religion and Film. Cinema and the Re-Creation of the World*. London: Wallflower. 2008

Works cited

- Arnheim, Rudolph. *Film as Art*. London. Faber and Faber. 1983. 1st English edition 1958.
- Bird, Michael. "Film as Hierophany" in Bird et al. (eds.) *Religion in Film*. Tennessee University Press. 1982.
- Deleuze, Gilles. *Pourparlers 1972-1990*. Paris. Les éditions de minuit. 1990, 2003
- Dulac, Germaine. *Écrits sur le cinéma (1919-1937)*. Paris. Éditions Paris Expérimental. Coll. Classiques de l'avant-garde. 1994. Textes réunis et présentés par Prosper Hillairet.
- El Khachab, Walid. "Face of the Human and Surface of the World: Reflections on Cinematic Pantheism" in: *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 8, 2006, p. 121-134.
- _____. *Le mélodrame en Égypte. Déterritorialisation, Intermédialité*, thèse Ph.D., université de Montréal, 2003, e.g. pp.264-267 and pp. 275-277.
- Faure, Élie. *Fonction du cinéma*, Paris, Gonthier, 1964

- Girard, René. Translated by Patrick Gregory. *Violence and the Sacred*. London. New York. Continuum. 2005 (French ed.1972).
- Ishaghpour, Youssef. *D'une image à l'autre. La nouvelle modernité du cinéma*. Paris. Denoel/Gonthier. Coll. Médiations. 1982.
- Jarvie, Ian. *Philosphy of the Film*. New York & London. Routledge & Kegan Paul, 1987.
- Jozjani in Henri Corbin, *Avicenne et le récit visionnaire*, Paris, Verdier, 1999, p.395
- Leroi-Gourhan, André. « La fonction des signes dans les sanctuaires paléolithiques ». *Bulletin de la Société préhistorique de France*. Paris. Tome 55, fasc. 5/6, pp.307-321. 1958
- Lévy-Bruhl, Lucien. *L'expérience mystique et les symboles chez les primitifs*. Paris. 1938.
- Morin, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*. Paris. Les éditions de minuit. 1995. (1ère édition 1956)
- Mitchell, Jolyon. Plate, S. Brent. *The Religion and Film Reader*. Routledge. New York. 2007
- Plate, S. Brent. *Religion and Film. Cinema and the Re-creation of the World*. London, New York . Wallflower Press. 2008

Biographical notice

Walid El Khachab taught cinema at the Universities of Montreal and of Ottawa, and has founded Arabic Studies at Concordia University. He is currently Associate Professor and Coordinator of Arabic Studies at York University (Toronto). After writing a PhD dissertation on *Le mélodrame en Égypte. Déterritorialisation. Intermédialité*, Walid El Khachab has focused his research on the mystical and pantheistic dimensions of cinema. He has published forty chapters and academic articles on cinema, literature and pop culture, in CinémAction, Sociétés & Représentations, CinéMas and Intermédialités, among others.

His current research projects deal with cinema and the sacred, the trope of the veil in cinema and the cinema of the Arab Diaspora in the West.

Résumé

Les théoriciens du rapport entre cinéma et sacré, comme H. Agel, tendent à étudier la représentation du sacré dans le film. Mais certains comme – S. Brent Plate – estiment que le cinéma est sacré par essence, car il recrée le monde, par l'intermédiaire de la narration et du montage, comme un dieu démiurge. En revanche, cet article propose que le cinéma porte la trace du sacré simplement parce que le film physique – notamment pendant l'ère du celluloïd – et l'aplatissement de l'image projetée sur l'écran agissent comme des équivalents sympathiques du monde. Le film remplit ainsi la même fonction sacrée que les dessins rituels sur les murs des temples, ou dans les cavernes préhistoriques, tels que Lascaux. Au cinéma, comme dans Lascaux, l'Humain tend à fusionner avec le Monde conçu comme expression du Divin, métonymisé par la murale dans la caverne ou l'écran dans la salle de cinéma. Aller au cinéma est ainsi similaire à ce que Lacan appelle « remémoration »: l'Humain s'y souvient d'un état archaïque, à une époque où l'expérience du sacré passait par un rituel plaçant le corps dans un espace sombre, face à une surface représentant le monde.



Demon's Souls : L'esthétique de la répétition au cœur de la pratique *hardcore* du jeu vidéo

Frédéric Clément,
Université de Montréal

Résumé

Le présent article propose d'examiner les manières dont la répétition et le rituel se conjuguent en contexte vidéoludique, notamment dans une exploration de l'étiquette *hardcore* accolée à la fois aux joueurs particulièrement dévoués à leur pratique vidéoludique et aux jeux nécessitant un certain dévouement. Pour ce faire, nous exposerons tout d'abord la notion d'*esthétique de la répétition*, qui a été mise de l'avant par Torben Grodal (2003) et qui se retrouve dans la pratique du jeu vidéo. Nous nous pencherons ensuite sur les liens qu'entretiennent le rituel et le jeu, plus particulièrement le jeu vidéo, en nous attardant au tutoriel, un segment du jeu qui a beaucoup en commun avec le rite de passage. Nous serons alors en mesure de démontrer que le tutoriel est un point nodal où s'opèrent trois types de transformations : la transformation du monde du jeu, la transformation de l'avatar, ainsi que la transformation du joueur. Enfin, une étude de cas de *Demon's Souls* (Atlus 2009), considéré comme « culte » par la presse spécialisée et réputé pour sa difficulté implacable, nous permettra de mettre en relief les notions abordées auparavant. Nous pourrions ainsi revisiter les stéréotypes associés aux jeux et aux joueurs *hardcore* à la façon de Jesper Juul (2010), qui propose une catégorisation des joueurs en fonction de l'intensité de leur participation.

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

L'esthétique de la répétition

La répétition est une notion essentielle du jeu. Dès 1938, l'historien hollandais Johan Huizinga (1988) mentionne que la répétition est indispensable à l'activité ludique. Bien qu'il soulève plusieurs caractéristiques du jeu (séparé de la vie courante, limité dans le temps, limité dans l'espace, etc. [p. 31]), et bien qu'il signale la liberté de jouer comme condition primordiale pour qu'il y ait jeu (p. 24), Huizinga considère la répétition comme une qualité fondamentale qui lie les autres caractéristiques entre elles (p. 27). Dans l'étude du jeu vidéo, les théoriciens ont aussi souligné l'importance de la répétition. Par exemple, dans « Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences », Torben Grodal (2003) compare la pratique vidéoludique à

l'apprentissage de la vie quotidienne, soulignant que tous deux ont recours à la répétition. Il approfondit cette idée du recours à la répétition en l'opposant à l'expérience séquentielle caractéristique du visionnement de films. De cet apprentissage (qu'il s'agisse de celui associé à la vie quotidienne ou à la pratique du jeu vidéo) émane ce que Grodal nomme l'*esthétique de la répétition*¹ :

In several respects, video games provide an *aesthetic of repetition*, similar to that of everyday life. A film is mostly experienced as a unique sequence of events, and we do not learn the physical outlay of a given simulated world very well, we are carried from space to space. In everyday life, however, we repeat the same actions over and over in order to gain mastery. When we arrive to a new city or a new building we slowly learn how to move around, and if we want to learn to drive or bike, we exercise those skills until we have acquired the necessary procedural skills. The video game experience is very much similar to such an everyday experience of learning and controlling by repetitive rehearsal [c'est l'auteur qui souligne] (Grodal 2003, p. 148).

En portant son attention à la pratique du jeu vidéo, Grodal distingue trois phases de l'expérience vidéoludique : la non-familiarité avec le jeu et le défi qu'il pose au joueur (« the world is new and salient and poses challenges and mystery ») (p. 148); la maîtrise du jeu et l'apprentissage par la répétition (« [b]y playing the game numerous times, the game world will become increasingly familiar ») (p. 148); et l'automatisation (« [t]he virtual world becomes predictable, it loses its visual and acoustic salience, and the player will probably stop playing the game at this stage ») (p. 148). Selon l'auteur, l'esthétique de la répétition repose sur cette séquence défi-maîtrise-automatisation qui mène, en fin de compte, à l'abandon du jeu.

¹ Dans sa thèse de doctorat, Simon Niendenthal (2010) souligne trois usages du terme « esthétique » retrouvés dans l'étude du jeu vidéo : 1) les phénomènes sensoriels rencontrés par le joueur dans le jeu (des phénomènes visuels, auditifs ou haptiques); 2) les aspects des jeux qui sont partagés avec les autres arts; et 3) une expression du jeu en tant que plaisir, émotion, sociabilité (p. 22). L'emploi du terme par Grodal semble chapeauter ces trois usages : 1) comme le titre de l'article l'indique, il associe la pratique du jeu à une « embodied experience »; 2) il considère que le jeu vidéo partage une caractéristique avec la musique en ce sens que son appréciation passe par une écoute répétée (Grodal p. 148); et 3) il souligne l'aspect agréable du jeu vidéo en définissant sa pratique comme « [a] pleasurable *repetitive learning process* » [c'est l'auteur qui souligne] (Grodal p. 153).

Toujours dans le domaine de l'étude du jeu vidéo, plusieurs chercheurs ont proposé des modèles théoriques afin de mieux expliquer la notion de jouabilité. Au cœur de ces modèles s'inscrit l'aspect cyclique, donc répétitif, du jeu (mentionnons, au passage, le *probing principle* de James Paul Gee² en 2003 et le *modèle circulaire de la jouabilité* de Tom Heaton³ en 2006). Une autre approche, qui est, comme chez Grodal, alimentée par l'expérience spectatorielle au cinéma, se retrouve dans la démarche de Bernard Perron. Inspiré par le cycle perceptif d'Ulric Neisser (1976), Perron (1995 et 2002) propose le *cercle heuristique*, qui met en évidence l'activité cognitive du spectateur. Quelques années plus tard, délaissant le spectateur pour s'intéresser plutôt au joueur, Perron propose le *cercle heuristique de la jouabilité* (2006), un modèle qu'il peaufinera de concert avec Dominic Arsenault dans leur modèle du *cycle magique de la jouabilité* (2009). Ce dernier modèle est composé de trois cycles concentriques représentant des boucles de rétroaction entre le jeu et le joueur. Par la progression du joueur dans le jeu et dans le temps, les cycles forment trois spirales qui s'emboîtent : la spirale heuristique de la jouabilité, la spirale heuristique du récit et la spirale herméneutique. Chez Arsenault et Perron, comme chez Huizinga, Grodal et d'autres, la répétition est au cœur de l'expérience (vidéo)ludique.

Rituel, répétition et jeu vidéo

Huizinga est peut-être celui qui a le mieux mis en évidence les liens entre jeu, rituel et répétition. Au cours de sa recherche des caractéristiques qui définissent le jeu, il admet ne pas être le premier à s'être penché sur la question. Il déplore toutefois que les autres penseurs avant lui ne se soient intéressés qu'aux strictes fonctions biologiques du jeu, alors qu'à son avis le jeu est « une indispensable fonction de culture » (p. 26). Toujours chez Huizinga, la répétition s'exprime à la fois dans le rituel et dans le jeu, le rituel n'étant pas la simple représentation

² « 1. The player must probe the virtual world (which involves looking around the current environment, clicking on something, or engaging in a certain action). 2. Based on reflection while probing and afterward, the player must form a *hypothesis* about what something (a text, object, artifact, event, or action) might mean in a usefully situated way. 3. The player reprobes the world with that hypothesis in mind, seeing what effect he or she gets. 4. The player treats this effect as feedback from the world and accepts or *rethinks* his or her original hypothesis » [c'est l'auteur qui souligne] (Gee 2003, p. 90).

³ « The player responds to new game states brought about by their own actions or by the game itself. The circularity creates regular patterns of thought and action in the player, who repeatedly makes decisions which are similar but unique » (Heaton 2006).

d'un événement cosmique, mais plutôt une *re-présentation*, la répétition mystique d'un événement (p. 33).

Dans le contexte vidéoludique, la question du jeu et du rituel est abordée par Alison Gazzard et Alan Peacock (2011). Ils traitaient des actions précises que le joueur entreprend dans son activité ludique, que ce soit la répétition de ses propres mouvements (ceux de ses doigts sur la manette) ou ceux recréés par l'avatar (se déplacer dans le monde du jeu ou terrasser un ennemi). Les auteurs évitent le piège d'envisager chaque action du joueur ou de l'avatar comme une action rituelle, mais considèrent néanmoins que certaines actions réalisées dans l'activité vidéoludique sont *de l'ordre du rituel (ritual like)* (p. 502). Seraient donc de l'ordre du rituel les actions répétitives posées consciemment et de façon délibérée par le joueur dans le but d'agir sur le monde du jeu ou d'affecter le récit (par exemple : réunir sept talismans nécessaires à l'ouverture d'une porte magique ou parler à tous les habitants d'un village afin d'accumuler de l'information sur le monde du jeu). À l'inverse, ne seraient pas de l'ordre du rituel les actions fonctionnelles et routinières qui, par leur absence de répétition, ne mènent le jeu nulle part (par exemple, la coordination d'*inputs* par le joueur sur une manette, ou alors les coups portés par l'avatar dans le feu de l'action, dont la répétition, parfois frénétique, est nécessaire dans les jeux de combat ou de tir).

Si le jeu et le rituel partagent plusieurs caractéristiques (dont la répétition), la différence essentielle entre les deux réside dans la *prévisibilité* des résultats engendrés (p. 503). Dans le rituel, le résultat est certain : les mouvements appropriés et les mots prononcés dans le bon ordre mènent à un résultat connu au préalable, comme l'obtention d'un titre social. Dans le jeu, quant à lui, le résultat est incertain (à moins qu'il n'y ait tricherie!) : par exemple, la répétition d'une même séquence aux échecs peut mener à une victoire ou une défaite, selon les réactions de l'adversaire. C'est par le respect des règles que le jeu et le rituel peuvent être menés à bien et ainsi donner lieu à la transformation, qui est, selon Gazzard et Peacock, la conséquence principale du rituel (p. 502).

Ces auteurs proposent une liste d'éléments de l'ordre du rituel retrouvés communément dans les jeux vidéo qui sont chacun reliés à la répétition : le tutoriel (p. 507-508), les lieux (notamment les *checkpoints* qui jonchent le parcours de l'avatar et les endroits de sauvegarde qui encouragent le joueur qui souhaite les atteindre à accomplir de manière répétée un certain pèlerinage, p. 508-509), les objets (par leur accumulation, parfois obsessionnelle, afin d'augmenter le pouvoir de l'avatar, p. 509) et la guérison de l'avatar (p. 510).

De cette liste, le tutoriel nous semble l'élément le plus propice à une étude de la répétition et du rituel en contexte vidéoludique.

Le tutoriel comme rituel

Le tutoriel figure le plus souvent en marge du jeu, à son début, alors que le joueur n'a pas encore obtenu le plein contrôle des fonctionnalités offertes par le jeu. Pour Gazzard et Peacock, le tutoriel marque un événement rituel, une sorte de rite de passage (p. 508); c'est dans le cadre de celui-ci que le joueur se familiarise avec la manière de coordonner ses *inputs* pour obtenir les effets désirés. Le joueur en ressort transformé à la suite d'une succession de séquences défi-maîtrise-automatisation; il est désormais apte à agir sur le monde. Au cours du tutoriel, on présente habituellement au joueur une série de défis à surmonter, du plus simple au plus complexe. À force d'essais et d'erreurs, le joueur parvient à maîtriser les relations causales entre ses *inputs* sur la manette, le comportement de l'avatar et les réactions de l'environnement, et ce, jusqu'à atteindre un certain niveau d'automatisation. Le tutoriel présente ensuite un nouveau défi au joueur, et la séquence défi-maîtrise-automatisation reprend jusqu'à la fin du tutoriel.

Selon nous, c'est dans le tutoriel que s'accomplit, davantage qu'ailleurs, cette transformation qui forme le cœur du rituel. Il s'agit d'une transformation triple, composée d'une transformation du *monde*, d'une transformation de l'*avatar* et d'une transformation du *joueur* (bien que ces transformations ne soient pas l'apanage du tutoriel, nous considérons malgré tout que le tutoriel est le point nodal où ces transformations s'expriment le plus – et le mieux) :

- Transformation du monde : Il n'est pas rare que plusieurs environnements du jeu soient interdits d'accès au joueur avant que celui-ci n'ait effectué le tutoriel. Ainsi, avant le tutoriel, la progression spatiale du joueur est restreinte, ce qui contraint celui-ci à prendre part à ce moment d'apprentissage. C'est seulement une fois le tutoriel terminé que le joueur pourra explorer des environnements plus vastes.
- Transformation de l'avatar : En règle générale, lors du tutoriel, l'avatar acquiert un nouveau répertoire d'actions qui lui étaient inaccessibles en introduction du jeu. C'est souvent une fois le tutoriel achevé que le joueur a accès à un plus large éventail de fonctionnalités dans les menus, ce qui multiplie les possibilités d'actions permettant d'influencer la diégèse du jeu (par exemple, par la progression du récit) ou

simplement sa présentation (par exemple, en activant les sous-titres des dialogues).

- Transformation du joueur : Non seulement l'avatar traverse le tutoriel et acquiert une plus grande liberté d'action, mais le joueur lui-même acquiert un savoir et un savoir-faire qu'il sera en mesure de mettre en œuvre dans le jeu même.

Nous considérons donc le tutoriel comme un jeu à l'intérieur du jeu, un (rite de) passage où le joueur côtoie le jeu pour la première fois par un processus qui comprime la séquence défi-maîtrise-automatisation proposée par Grodal en une unité réduite de jeu. Le joueur, ayant franchi les trois étapes successives et achevé le processus de transformation, est désormais en mesure d'affronter le jeu. Ses capacités de navigation (que ce soit dans les environnements du jeu ou dans les menus) ont été évaluées et, maintenant que le monde, l'avatar et lui-même ont été transformés par le tutoriel/rituel, le joueur est désormais apte à poursuivre sa route.

Demon's Souls

Notre étude de la répétition et du rituel dans le jeu vidéo se déplace à présent vers un objet vidéoludique précis, le jeu *Demon's Souls* (Atlus 2009), qui appartient au genre vidéoludique des *action RPG* (jeux de rôle d'action) et qui a été qualifié de « culte » par la presse spécialisée (Bendel 2010, Dutton 2012, Narcisse 2012). Autrefois, le jeu vidéo de rôle traditionnel était prisé par des joueurs particulièrement *dévoués* à la pratique vidéoludique, qui investissaient parfois plusieurs dizaines d'heures pour finir un jeu et enduraient des combats répétitifs et statiques afin d'accéder à de nouveaux éléments narratifs et de faire évoluer leur avatar. Le genre s'est graduellement ouvert au grand public en progressant vers des combats en temps réel et des cinématiques de plus en plus élaborées, ce qui lui a permis de quitter son marché de niche (bien que les jeux de rôles en tours discontinus soient toujours populaires au Japon).

Sur le plan narratif, *Demon's Souls* se déroule à une époque rappelant le Moyen Âge, dans un univers inspiré du courant littéraire du *dark fantasy*, où se côtoient des éléments du fantastique et de l'horreur. La progression des caractéristiques de l'avatar (telles la force, l'endurance, la dextérité et d'autres caractéristiques communes dans les jeux de rôles) se fait par l'accumulation de *souls* que le joueur obtient en vainquant des ennemis. Ces *souls* servent de monnaie pour l'achat d'armes, d'armures et de sorts auprès de personnages non

joueurs, en plus de permettre d'augmenter les niveaux de puissance de l'avatar. Ainsi, toute progression des pouvoirs de l'avatar, exception faite de celle attribuable aux objets trouvés sur le parcours, passe par l'accumulation périlleuse et l'investissement stratégique des *souls*. Nous parlons ici d'accumulation périlleuse, car les affrontements contre les nombreux ennemis laissent peu de place à l'erreur, et d'investissement stratégique, car le joueur ne peut mettre « en banque » les *souls* accumulées – il doit les dépenser, sous peine de les perdre à la mort de l'avatar (notons que l'avatar pourra récupérer les *souls* perdues s'il retourne au lieu même de sa défaite; toutefois, pour ce faire, il devra affronter de nouveau les obstacles qui ont provoqué cette défaite).

La mort de l'avatar

Dès les débuts de *Demon's Souls*, le joueur est aux prises avec la mort de son avatar. En effet, le tutoriel du jeu a ceci de fascinant : l'avatar ne peut y survivre. Ainsi, après une brève exploration des mécaniques de combat (attaque, parade, roulade, etc.) et de l'environnement, l'avatar doit affronter un *boss* qui, d'un coup de hache ou deux, a tôt fait de le terrasser. La mention « YOU DIED » apparaît alors à l'écran et l'esprit de l'avatar est transporté dans le Nexus, une autre dimension, entre le monde des morts et celui des vivants. C'est à partir de là que le joueur choisira dans quel environnement hostile il entreprendra son aventure afin de récupérer son propre corps⁴.

Le tutoriel de *Demon's Souls* ne permet pas à l'avatar de rester en vie : il le précipite plutôt vers une mort brutale et sans appel, et ce, dès les premières minutes. Le tutoriel fait office de véritable rite de passage et, bien que celui-ci suppose toujours une mort symbolique, ici, la mort est autrement plus concrète. Selon la logique de Gazzara et Peacock, il y a bel et bien transformation, la conséquence principale du rituel. Cette transformation s'effectue selon les trois niveaux définis précédemment : 1) la transformation du monde, qui se manifeste par l'accessibilité de nouveaux environnements à explorer à partir du Nexus; 2) la transformation de l'avatar, dépossédé de son corps, qui peut maintenant troquer des *souls* en échange d'équipement et interagir avec les personnages non joueurs; 3) la transformation du joueur, qui, hébété de n'avoir pas survécu à sa première rencontre, se demande s'il aurait pu vaincre le *boss* s'il avait agi autrement.

⁴ Il est possible de survivre à l'affrontement du tutoriel et de vaincre le *boss* – un exploit qui demande à la fois de la patience et une expertise des contrôles. Une fois cet exploit accompli, le joueur se dirige vers une salle aux trésors qu'il pourra piller avant de se faire terrasser par un dragon, cette fois-ci de manière irrémédiable.

Nous avons constaté, pour ce qui est de la transformation du joueur à la suite du tutoriel de *Demon's Souls*, que notre propre expérience de jeu rejoint celle de plusieurs autres joueurs. Sans vouloir sombrer dans la psychologie populaire, nous avons observé que notre expérience passe, dans un contexte beaucoup plus trivial, par les différents stades du deuil du modèle Kübler-Ross (1969). En effet, on passe successivement par le choc (la mort de l'avatar, accompagnée de la mention « YOU DIED »); le déni (« Quoi? On ne peut quand même pas mourir dans un tutoriel, non? »); la colère (« Mais qu'est-ce c'est que ce jeu qui oblige le joueur à perdre contre un *boss* dans les premières minutes!? »); le marchandage (« Il existe certainement un moyen de vaincre le *boss* à la première tentative... Et si je recommençais une partie pour tenter ma chance? »); la dépression (« Peut-être qu'au fond, je ne suis pas assez doué pour ce jeu... »); l'acceptation (« Une grande quête s'offre à moi. Si je veux avancer dans le jeu, je dois mettre cet échec de côté et me lancer dans l'aventure! »); et enfin la reconstruction (la progression personnalisée de l'avatar par le gain de niveaux de puissance au fil du jeu, de même que l'amélioration des habiletés du joueur par son apprentissage). Ce modèle décrit une véritable transformation du joueur qui n'est pas que symbolique (comme le sont les transformations du jeu et de l'avatar) : le joueur s'en sort réellement différent.

Bien que la mort dès la fin du tutoriel soit nécessaire au déroulement du récit, la mort de l'avatar, sous toutes ses formes, est inscrite au cœur de la jouabilité même de *Demon's Souls*. En effet, il s'agit là d'un jeu d'une grande difficulté qui exclut les conventions visant à faciliter la progression et à limiter les aspects punitifs de l'échec : parmi ces conventions, citons la régénération automatique de l'avatar (comme dans les séries *Uncharted* et *Call of Duty*) ou l'abaissement du niveau de difficulté dans les combats (comme dans le « Story Mode » de *Mass Effect 3*). L'absence de telles conventions dans *Demon's Souls* fait que la mort de l'avatar est un événement à la fois fréquent et lourd de conséquences pour le joueur. En outre, le jeu comporte un système de sauvegarde automatique qui enregistre toutes les actions entreprises par l'avatar, qu'elles soient importantes (comme la victoire contre un *boss* ou l'acquisition d'une nouvelle arme) ou banales (comme la consommation d'une potion ou l'ouverture d'une porte). Il est essentiel de noter que le joueur n'a aucun contrôle sur ce système de sauvegarde : il est impossible de revenir en arrière après avoir commis une erreur fâcheuse comme se débarrasser par inadvertance d'une arme précieuse, consommer sa dernière potion de vie ou tomber du haut d'un précipice. Le jeu se « souvient » des actions du joueur; par conséquent, celui-ci doit apprendre à vivre avec le poids de ses erreurs. De ces erreurs, la mort de l'avatar est sans doute la plus fréquente. La mort n'est pas

rare dans *Demon's Souls*, où la distraction, l'impatience et la maladresse contre un ennemi, même mineur, sont punies sévèrement. De plus, comme nous l'avons mentionné précédemment, toutes les *souls* accumulées sont perdues à la mort de l'avatar, ce qui rend la défaite d'autant plus mortifiante.

Étonnamment, à une époque où les jeux à grand déploiement offrent de plus en plus de moyens de repousser la mort de l'avatar, un jeu d'une complexité aussi marquée que *Demon's Souls* a su trouver son public, un public qui loue l'aspect impitoyable du jeu et sa difficulté implacable. À la suite de ce succès, l'équipe de *Demon's Souls* a aussi créé le jeu *Dark Souls* (Namco Bandai Games 2011), qui reprend la plupart des éléments de jouabilité de son prédécesseur. Une suite est aussi prévue. Ce succès critique et commercial d'un jeu reconnu pour sa difficulté exceptionnelle nous amène à nous questionner sur la nature même de ce type de jeu particulièrement exigeant et des joueurs qui y participent. Dans le but d'explorer la question, il nous semble essentiel de nous pencher sur deux qualificatifs utilisés pour désigner les joueurs et les jeux, soit « *casual* » et « *hardcore* ».

***Demon's Souls* : le summum du jeu hardcore?**

Dans son ouvrage *A casual revolution*, Jesper Juul (2010) fait le point sur une dichotomie utilisée à la fois par la presse spécialisée et par les joueurs eux-mêmes : celle entre *casual* et *hardcore*, des termes qui qualifient deux types de joueurs et deux types de jeux. Dans ses travaux, Juul résume les stéréotypes associés aux deux types de joueurs : les joueurs *casual*, qui « ont une préférence pour les fictions positives et plaisantes » et « n'aiment pas les jeux difficiles » (notre traduction, p. 29), et les joueurs *hardcore*, qui « ont joué à une grande quantité de jeux » et « investissent beaucoup de temps et de ressources dans leur pratique vidéoludique » (notre traduction, p. 29). En guise d'exemples de jeux de type *casual*, Juul renvoie notamment aux puzzles se jouant dans un navigateur Web, comme *Bejeweled* (PopCap Games 2001) et *Peggle* (PopCap Games 2007). Pour ce qui est des jeux *hardcore*, *Gears of War* (Microsoft Game Studios 2006), un jeu de tir à grand déploiement sur console Xbox 360, est l'exemple qui revient le plus souvent. Enfin, comme exemple de jeux pouvant être joués de façon *casual* comme de façon *hardcore*, Juul propose les jeux musicaux, ou jeux de rythme, comme *Guitar Hero* (Red Octane 2005). Dans ces jeux, le joueur peut s'investir à sa guise, en effectuant seulement quelques pièces musicales ou encore toute une série, tout en choisissant le niveau de difficulté qui lui convient le mieux.

Afin de préciser le portrait des joueurs, Juul reformule ces stéréotypes et, plutôt que de situer les joueurs dans un hypothétique continuum qui s'étend entre les pôles *casual* et *hardcore*, base plutôt leur portrait sur quatre traits courants. Ces traits forment désormais, chez Juul, quatre continuums distincts : 1) le type de fiction préférée par le joueur (de « *Positive* » à « *Negative* »); 2) la connaissance vidéoludique préalable du joueur (de « *Low* » à « *High* »); 3) l'investissement temporel auquel il consent (de « *Low* » à « *High* »); 4) son attitude par rapport à la difficulté (de « *Dislikes* » à « *Prefers* »). Ainsi, selon ces distinctions inspirées par les stéréotypes, le joueur de *Demon's Souls* peut sans contredit être qualifié de *hardcore*, tout comme le jeu lui-même :

- 1) le récit glauque de *Demon's Souls* propulse l'avatar dans une quête qui suit sa propre mort, et où le joueur doit naviguer dans des environnements empruntés au *dark fantasy*, un exemple probant de fiction négative;
- 2) une vaste connaissance des conventions du genre *action-RPG* est souhaitable avant d'entreprendre la quête proposée dans *Demon's Souls* afin de progresser de façon optimale⁵;
- 3) l'investissement temporel nécessaire à la maîtrise du jeu et à son achèvement est élevé et, qui plus est, le jeu ne peut être mis sur « pause » (même la navigation dans les menus se déroule en temps continu);
- 4) le très grand niveau de difficulté du jeu proscrit les distractions, les choix stratégiques peu optimaux et l'impatience lors de l'affrontement des ennemis, entraînant la mort fréquente de l'avatar et la perte de ses ressources (les *souls*).

Bien que cette redéfinition des stéréotypes soit utile pour mieux cerner le jeu et le joueur *casual* et *hardcore*, Juul va plus loin encore. Dans ses travaux, le chercheur a réalisé des entrevues avec des concepteurs et des amateurs de jeux *casual*. Notamment, Juul a remarqué que les pratiques des joueurs *casual* sont beaucoup plus variées que ce que les stéréotypes donnent à croire : leurs connaissances vidéoludiques sont parfois très grandes, de même que le temps qu'ils investissent dans leur pratique du jeu vidéo (p. 50). De plus, Juul a

⁵ Cette progression à laquelle nous faisons référence est à la fois une progression spatiale dans les environnements hostiles du jeu, mais aussi la progression des niveaux de puissance de l'avatar de manière adaptée aux tâches à accomplir (par exemple : augmenter son niveau de force afin de revêtir une armure plus résistante, augmenter son niveau de dextérité afin de manier un arc ou alors augmenter son niveau d'intelligence afin d'apprendre un nouveau sort).

observé que ceux qui pratiquent les jeux *casual* recherchent moins la facilité qu'un défi qui correspond à leur niveau de compétence (p. 50). Juul en conclut que ce ne sont pas tant les critères stéréotypés (aspect positif de la fiction, niveau de connaissances vidéoludiques, investissement temporel et niveau de difficulté) qui définissent le mieux les jeux et leurs utilisateurs, mais bien un seul critère : leur niveau de *flexibilité* (p. 53). Un jeu est *flexible* s'il peut être abordé de multiples façons et s'il demande peu de ressources de la part du joueur (comme dans *Guitar Hero*), mais il est, au contraire, *inflexible* s'il demande à son utilisateur beaucoup de ressources, comme des connaissances préalables et du temps (comme pour *Gears of War*). En revanche, un joueur est *inflexible* s'il ne peut s'accommoder que d'un nombre restreint de jeux – que ce soit par manque de temps, d'habileté ou de connaissance des conventions vidéoludiques; il est toutefois considéré comme *flexible* s'il est prêt à s'adapter aux besoins du jeu et à investir les ressources nécessaires à sa réussite. Quelle serait donc la flexibilité de *Demon's Souls* et de ses joueurs? *Demon's Souls* est un jeu inflexible, puisqu'il demande à la fois des connaissances pointues, un investissement temporel élevé et une grande dextérité. En ce sens, il demande une *dévotion* particulière du joueur qui doit se consacrer corps et âme à l'activité ludique. Le joueur de *Demon's Souls* doit donc être flexible, afin de se plier aux exigences du jeu, dans une sorte de dévotion participative.

Que savons-nous de plus sur l'esthétique de la répétition après avoir joué à ce jeu?

En raison de sa difficulté, imposée brutalement aux joueurs dès la fin du tutoriel et qui demeure tout au long du jeu, *Demon's Souls* replace au cœur de la pratique vidéoludique la répétition qui se manifeste par la mort de l'avatar. Cette répétition tend à s'estomper dans les jeux à grand déploiement; en effet, plusieurs jeux de tir et d'aventure ont une fonctionnalité de régénération automatique qui repousse la mort dans le but de conserver une fluidité presque cinématographique au déroulement du récit. Ce constat nous ramène à la dichotomie mise de l'avant par Torben Grodal entre l'expérience de jeu et l'expérience de visionnement de film, laquelle forme la base de sa réflexion sur la notion d'esthétique de la répétition. Par contre, alors que Grodal aborde la séquence défi-maîtrise-automatisation dans la globalité du jeu (du premier contact avec le jeu jusqu'à son délaissement), nous l'avons plutôt resserrée autour du tutoriel, cette unité réduite de jeu qui fait office de rite de passage et qui mène à la transformation du joueur.

Cela dit, les jeux deviennent de plus en plus accessibles, faciles à entreprendre et à suspendre. La pratique du jeu vidéo se *flexibilise*, ce qui éloigne le jeu du rituel, dont les règles et les enjeux sont inflexibles. De plus, la répétition tend à ne plus être mise à l'avant-plan des jeux à grand déploiement, bien qu'il serait faux de dire qu'elle en disparaît entièrement : elle migre plutôt à l'intérieur d'eux. En effet, si la difficulté des jeux à grand déploiement tend à diminuer, les joueurs particulièrement dévoués sont toujours en mesure de canaliser leur ferveur dans une autre approche de leur dévotion participative : la réalisation des « succès » (*achievements*, en anglais). Les succès sont des objectifs secondaires réalisables à l'intérieur du jeu et dont la réussite accorde au joueur des trophées ou des points dont l'utilité ne réside pas dans le jeu lui-même, mais plutôt dans le sentiment d'accomplissement et dans la possibilité de faire étalage de ses réussites auprès d'autres joueurs.

La baisse du niveau de difficulté, ainsi que le foisonnement des succès à accomplir dans les jeux, participe à brouiller la dichotomie entre *casual* et *hardcore* comme étiquette des jeux autant que de ceux qui y jouent. En effet, les jeux permettent de plus en plus de degrés d'engagement selon le niveau de dévotion participative du joueur, rendant ainsi les étiquettes désuètes. Le passage de la dichotomie *casual/hardcore* à la notion de « flexibilité » semble donc une redéfinition bienvenue des catégories des jeux et des joueurs. Si les jeux, par leur plus grande flexibilité, semblent se *dé-ritualiser*, ils semblent aussi, dans un même souffle, multiplier les façons dont les joueurs peuvent s'y investir, selon leur volonté.

Mots-clés : répétition, jeu vidéo, *Demon's Souls*, rituel, *hardcore*, mort

Bibliographie

- Arsenault, Dominic et Bernard Perron. « In the frame of the magic cycle : The circle(s) of gameplay ». *The videogame theory reader 2*. Eds Bernard Perron et Mark J.P. Wolf. Londres et New York : Routledge, 2009 : 109-131.
- Bendel, Mike. « Atlus extends lifeline of *Demon's Souls* online servers ». *eXophase.com*, 17 décembre 2010. En ligne. Consulté le 27 mai 2013. <<http://exophase.com/20419/atlus-extends-lifeline-of-demons-souls-online-servers/>>.
- Dutton, Fred. Sony admits « dropping the ball » with *Demon's Souls*. *Eurogamer.net*, 10 février 2012. En ligne. Consulté le 27 mai 2013.

- <www.eurogamer.net/articles/2012-02-10-sony-admits-dropping-the-ball-with-demons-souls>.
- Gazzard, Alison et Alan Peacock. « Repetition and ritual logic in video games ». *Games and Culture* vol. 6 no. 6 (2011) : 499-512.
- Gee, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York : Palgrave Macmillan, 2003.
- Grodal, Torben. « Stories for eye, ear, and muscles : Video games, media, and embodied experiences ». *The video game theory reader*. Eds Mark J.P. Wolf et Bernard Perron. New York et Londres: Routledge, 2003 : 129-155.
- Heaton, Tom. 2006. « A circular model of gameplay ». *Gamasutra : The art & business of making games*, 23 février 2006. En ligne. Consulté le 27 mai 2013.
<http://www.gamasutra.com/features/20060223/heaton_01.shtml>.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1988.
- Juul, Jesper. *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge et Londres : Routledge, 2010.
- Kübler-Ross, Elisabeth. *On death and dying*. New York : Macmillan, 1969.
- Narcisse, Evan. « Demon's Souls servers shutting down on May 31st ». *Kotaku*, 12 avril 2012. En ligne. Consulté le 27 mai 2013.
<<http://ca.kotaku.com/5901420/demons-souls-servers-shutting-down-on-may-31st>>.
- Neisser, Ulric. *Cognition and reality: Principles and implications of cognitive psychology*. San Francisco : W.H. Freeman, 1976.
- Niendenthal, Simon. « Complicated shadows: The aesthetic significance of simulated illumination in digital games ». Thèse de doctorat. Blekinge Institute of Technology, 2010.
- Perron, Bernard. « Une machine à faire penser ». *Iris*, no. 20 (automne 1995) : 76-84.
- Perron, Bernard, « Faire le tour de la question ». *CiNéMAS: revue d'études cinématographiques*, vol. 12, no. 2, (hiver 2002) : 135-157.
- Perron, Bernard. « The heuristic circle of gameplay : The case of survival horror ». *Gaming realities : A challenge of digital culture*. Ed Manthos Santorineous (Fornos : Athènes) : 2006. En ligne. Consulté le 27 mai 2013.
<<http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron%20-%20Heuristic%20Circle%20of%20Gameplay%20-%20Mediaterra%202006.pdf>> .

Ludographie

Assassin's Creed (franchise). Multi plateformes. Ubisoft Montréal. Ubisoft. 2007-2012.
Bejeweled. Multi plateformes. PopCap Games, PopCap Games. 2001.
Call of Duty (franchise). Multi plateformes. Infinity Ward. Activision. 2003-2012.
Dark Souls. Multi plateformes. From Software. Namco Bandai Games. 2011.
Demon's Souls. PlayStation 3. From Software. Atlus. 2009.
Gears of War. Xbox 360. Epic Games. Microsoft Game Studios. 2006.
Guitar Hero. PlayStation 2. Harmonix. Red Octane. 2005.
Mass Effect 3. Multi plateformes. BioWare. Electronic Arts. 2012
Peggle. Multi plateformes. PopCap Games. PopCap Games. 2007.
Uncharted (franchise). PlayStation 3, PlayStation Vita. Naughty Dog. Sony Computer Entertainment. 2007-2012.

Notice biographique

Frédéric Clément est doctorant en Études cinématographiques à l'Université de Montréal. Sa thèse porte sur les échanges esthétiques et spatiaux entre le jeu vidéo et l'animation industrielle, notamment japonaise. Ses autres intérêts de recherche comprennent la culture visuelle populaire et la construction des identités genrées au contact de la technologie. Il est l'auteur de *Machines désirées : La représentation du féminin dans les films d'animation Ghost in the Shell de Mamoru Oshii*, publié aux Éditions L'Harmattan en 2011.

Biographical notice

Frédéric Clément is a PhD candidate in Film Studies at the University of Montréal. His thesis focuses on the aesthetic and spatial exchanges between video games and the animation industry, especially Japanese animation. His other research interests concern visual popular culture and the construction of gendered identities through contact with technology. He is the author of *Machines désirées : La représentation du féminin dans les films d'animation Ghost in the Shell de Mamoru Oshii*, published by Éditions L'Harmattan in 2011.

Abstract

This article examines the ways in which repetition and ritual combine in the context of video games, including through an exploration of the “hardcore” label assigned both to very dedicated video game players and the games that require such dedication. To do this, we will first present the notion of *aesthetic of repetition*, which was put forward by Torben Grodal (2003) and can be found in the praxes of gaming. We will then look at the ties between ritual and play, especially video game play, by focusing on the tutorial, a segment of a game that has much in common with the rite of passage. We will then be able to demonstrate that the tutorial is a nodal point where three types of transformations occur: the transformation of the game's world, the transformation of the avatar and the transformation of the player. Finally, through a case study of *Demon's Souls* (Atlus 2009), considered “cult” by the specialized press and renowned for its relentless difficulty, we will be able to highlight the concepts discussed concepts. We will thus be able to revisit the stereotypes associated with hardcore games and players according to Jesper Juul (2010), who proposes a categorization of players based on the intensity of their participation.



L'effet-clip au cinéma

Laurent Jullier et Julien Péquignot,

Université de Lorraine/IRCAV Paris 3; Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse

Résumé

Le terme *effet-clip* est depuis longtemps employé par la critique cinématographique pour stigmatiser certains films ou même certains aspirants stylistiques « gangrenés » par l'esthétique du clip ou de MTV. Dans l'immense majorité des cas, y avoir recours est un moyen de caractérisation esthétique péjoratif. Mais est-il si facile de le définir? L'article tente au moins de comprendre ce que l'on convoque pour caractériser, parfois anachroniquement, certains objets ou fragments d'objets cinématographiques qui sont supposés en relever. Car des possibles définitions – format importé de la télévision musicale, forme standardisée par le clip de l'ère MTV, idée esthétique, suspension musicale de la narration, configuration culturelle historique, ensemble de gestes techniques, etc. –, aucune n'a la rigueur voulue. C'est que l'effet-clip est de ces objets qui pointent les limites d'une approche textuelle, qu'elle soit structurelle, technique ou générique. La « même chose » à l'écran peut ainsi, selon le contexte, relever du « pur » geste artistique comme de la plus banale trivialité mercantile. L'article envisage alors une approche pragmatique de l'effet-clip en tant que type particulier de production de sens et d'affect chez le spectateur. Ce changement de point de vue conduit les auteurs à envisager la dimension éthique que l'effet-clip peut venir interroger, et l'ambiguïté, voire la contradiction qui peut en résulter.

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

Depuis les années 1980, la critique cinématographique stigmatise de manière récurrente certains films qui seraient « gangrenés » par l'esthétique du clip ou de MTV, se contentant d'enchaîner des moments de musique populaire plus ou moins « esthétiquement » mis en images sans se soucier de la solidité de leur scénario, de la bonne tenue de leur narration, ni bien sûr de la cohérence de leur mise en scène.

Prenons trois exemples français¹ :

¹ Respectivement : partie critique d'un texte de présentation du film *The Bodyguard* (Mick Jackson 1992) diffusé sur TF1 le 21/05/2002 à 20h55 ; partie critique d'un texte de présentation du film *Les Nuits fauves* (Cyril Collard 1992), diffusé sur Paris Première le 01/12/2005 à 23h50 ; article consacré à Alan Parker, dans un dictionnaire critique.

« Un film très inégal et artificiel. À voir comme un long clip aux images soignées avec le duo de charme formé par Whitney Houston et Kevin Costner. La B. O. a fait un carton. » (Anonyme 2002, p. 100)

« Cyril Collard a fait ses armes chez Maurice Pialat, puis à l'école du clip. Du premier, il a hérité du goût pour la vérité incisive, l'improvisation humaniste et l'ennoblissement des faiblesses humaines. De son travail dans le monde de la chanson, il a gardé un penchant pour la vitesse en images. » (Landrot 2005, p. 145)

« [...] ces cinéastes néo-publicitaires qui sacrifient tout à l'effet visuel ou graphique, [ces] tenants d'un cinéma clip qui ne pense qu'à satisfaire les jeunes spectateurs, à les faire planer. » (Coursodon et Tavernier 1995, p. 749-750)

Dans ces trois exemples, le clip est toujours un moyen de caractérisation esthétique (esthétisme, artificialité, tape-à-l'œil, vitesse) pointant le défaut ou la faiblesse (jeunisme, publicité, sensation contre pensée, « penchant pour la vitesse » face à « vérité incisive », « improvisation humaniste » ou « ennoblissement des faiblesses humaines »). Or il n'y a rien là que de très courant : que l'on cherche dans des publications fonctionnelles de type *Télé Câble Satellite Hebdo*, ou « culturelles » de type *Télérama*, trouver chaque jour en France des textes qui en appellent au clip pour caractériser un certain effet un peu facile ou, plus généralement, un certain style cinématographique bas de gamme, n'a rien de bien compliqué. Le terme semble ainsi se hausser, dévalorisation mise à part, au rang de paradigme esthétique : il existe un cinéma ou des séquences « clip » comme il existe des cinémas « expérimentaux », « Nouvelle Vague » ou « série B ».

Mais qu'est-ce que l'effet-clip ? Quelquefois, sous certaines plumes, c'est un *format* importé de la télévision musicale et donc en ce sens daté – à l'apparition du clip, en l'occurrence, dans le courant des années 1960 si l'on prend l'explosion de la musique populaire à la télévision et l'utilisation de la vidéo comme marqueurs. D'autres fois, c'est une *forme* qui se serait vue identifiée, nommée (et stigmatisée) une fois exploitée systématiquement par les clips à partir de l'« ère MTV » dans les années 1980. D'autres fois encore, l'effet-clip fonctionne comme une *idée esthétique* kantienne, « représentation de l'imagination qui donne beaucoup à penser, sans pourtant qu'aucune pensée

déterminée, c'est-à-dire sans qu'aucun concept ne puisse lui être approprié et, par conséquent, qu'aucun langage ne peut exprimer complètement ni rendre intelligible » (Kant 1985, 1097)... Dans le présent article, à la lumière de cette pluralité d'acceptions, nous défendons l'idée qu'il ne peut exister que des *définitions d'usage* de l'effet-clip, et qu'il s'ensuit que toute affirmation d'un lien automatique entre effet-clip et « mauvaise qualité » (faillite esthétique, artistique, figurale ou éthique) est indéfendable.

Essai de définition

L'usage du terme *effet-clip*, dans un article ou une notice critique, se fonde en général sur l'interprétation de gestes techniques. On pourrait être tenté de croire que par ce biais il est possible d'en donner une définition d'essence ou une définition analytique et non une définition d'usage. Faisons, en ce sens, une première tentative : une séquence-clip remplace les sons diégétiques par une chanson – ou, à la rigueur, par un « instrumental », car l'important pour cette musique n'est pas d'avoir ou non une voix chantée, mais de sembler avoir été écrite sans souci de coller aux images, celles-ci devant en revanche se ranger sous sa double bannière rythmique et affective. Un effet-clip, à l'échelle d'une séquence entière ou d'un simple passage, se produit donc quand le montage des images semble largement déterminé par la structure, le tempo et le « climat » de la musique. L'idée se fait jour d'un objet sonore *préexistant* à l'histoire racontée, même si, en réalité, il a été écrit tout exprès. Mais du point de vue de l'analyste ou du critique, trancher entre l'effet-clip et son inverse, l'effet-cirque – qui se produit quand la musique s'adapte aux changements qui surviennent à l'image –, n'est pas toujours des plus aisés. Quand Cléo (Corinne Marchand) descend l'escalier de la voyante, au début de *Cléo de 5 à 7* (Agnès Varda 1962), avec deux faux raccords de suite synchronisés au tempo de la musique de Michel Legrand, il semble absurde de décider lequel des deux, de la monteuse ou du compositeur, s'est ajusté à l'autre.

La suspension de la narration le temps d'une pause musicale ou d'une chanson, en outre, constitue une figure aussi vieille que le cinéma sonore, ce qui pourrait conduire à affirmer que l'effet-clip a toujours existé. Quand les tourtereaux de *Casablanca* (Michael Curtiz 1942) filent le parfait amour dans le Paris de leur propre passé, il n'y a que de la musique, par exemple. Mais est-ce suffisant pour parler d'effet-clip ?

On pourrait tirer notre définition du côté des gestes techniques, et en donner une seconde version plus détaillée de ce côté. Non seulement une séquence-clip remplace les sons diégétiques par de la musique, mais :

- elle privilégie la synesthésie, à la fois la *synesthésie plastique*, correspondance romantique des matières sonores et visuelles et la *synesthésie rythmique*, qui s'établit entre les vitesses et les cadences d'apparition des éléments sonores et visuels ;

- elle empêche que cette synesthésie donne lieu à une immersion diégétique, et au lieu de s'échiner à construire un monde habitable ou à peaufiner une narration palpitante, elle pratique l'autoréflexivité, chaque plan disant : « Je suis une image ! ».

Cette autoréflexivité ne débouche pas, comme dans les œuvres modernistes, sur une prise de conscience du dispositif par le spectateur, mais sur une disparition du *représenté* au profit d'un effet direct du *représentant* sur le corps du spectateur (regarder des clips fait plaisir, fait bouger, berce, etc.). Elle s'épanouit, en outre, via l'impermanence des contenus et des styles (on passe sans arrêt du coq à l'âne, à la fois en ce qui concerne le contenu et en ce qui concerne les réglages techniques du cadrage et du montage²). L'impermanence n'est pas totale, cependant, car certains gestes sont privilégiés :

- l'altération de l'iconicité (la transparence « bazinienne » y est mal vue) ;
- le décadrage (tout ce qui peut distinguer cadre et champ est le bienvenu) ;
- les manipulations de la vitesse de défilement (ralenti, accéléré, step-motion...) ;
- les points de montage elliptiques. Outre l'ellipse pure et simple du changement d'espace-temps, mentionnons le raccord-mouvement sans raccord-objet, l'*anti-cut* et le *jump-cut*³.

Le problème, avec ce genre de définitions basées sur les gestes techniques, est qu'il est possible de trouver les figures qu'ils engendrent ailleurs que là où l'on voudrait les circonscrire ! Le cinéma de la Modernité, certaines scènes d'action de blockbusters ou certains spots publicitaires fourmillent de ces gestes sans pour autant « faire clip ». Le regard-caméra quasi-systématique de la chanteuse

² C'est pourquoi l'*intensified continuity* définie par David Bordwell caractérise souvent les séquences-clips. Cette question est discutée dans Jullier 2012, 276.

³ Toutes ces figures sont détaillées dans Jullier et Péquignot 2013.

ou du chanteur, pour citer une figure qui renforce l'autoréflexivité du clip, appartient *aussi* au format du journal télévisé.

Le recours à l'histoire ne serait pas plus concluant. Le phénomène de l'effet-clip, en effet, est tout sauf « nouveau », et concerne nombre de moments musicaux du cinéma⁴ jusques et y compris du cinéma « muet », où il arrivait que des airs connus joués par le pianiste (quand ils n'étaient pas repris par le public) cannibalisent en quelque sorte le flux narratif des images⁵. Ce phénomène est d'ailleurs fréquent dans les « numéros musicaux » insérés dans des films appartenant à d'autres genres que le cinéma musical au sens large. Ainsi quand, dans *Rio Bravo* (Howard Hawks 1959), les personnages réunis dans la prison se mettent à chanter *My Rifle, My Pony and Me*, le son devenant « studio », avec une réverbération et un *delay* qui ne se trouvent pas dans le reste du film, que se passe-t-il ? Rien dans la diégèse précisément, sinon que ce moment est là pour décrire un état, un sentiment de camaraderie, de solidarité apaisée. L'action s'arrête, et les cowboys chantants, issus d'une longue tradition cinématographique, reprennent le dessus sur les *gunfighters*. En revanche, dans la « vraie vie », Ricky Nelson et Dean Martin vendent bel et bien des disques (la chanson, classique de la country, sera disponible dans le commerce dès la sortie du film), comme pouvaient le faire Gene Autry ou Roy Rogers.

Resterait encore, pour l'amateur de définitions d'essence, à se pencher sur la correspondance texte/image ; mais là encore, il perdrait son temps, nulle spécificité ne mettant le clip à part. L'écart entre les mots chantés que l'on comprend, la mélodie, les arrangements, le « visuel » et la narration – chacun pouvant apparaître « décalé » au regard de l'autre – est une caractéristique classique du cinéma. Continuons avec les westerns de l'âge d'or de Hollywood, soit par exemple *Rivière sans retour* (Otto Preminger 1954). Marilyn Monroe, qui joue Kay, une chanteuse de l'Ouest sauvage, y interprète quatre chansons : *One Silver Dollar*, *Down in the Meadow*, *I'm Gonna File My Claim* et *The River of No Return*.

La première *title song* (chanson titre) résume et commente le parcours de l'héroïne en la comparant à un dollar d'argent, produit précieux, convoité, gâché, roulant sans fin le long d'un chemin fait de situations violentes, « [t]roué par la balle d'un hors-la-loi, et tombé dans une poussière rouge de sang ». C'est un regard à la fois négatif et empathique porté sur Kay : son éclat personnel la place à son corps défendant au centre de toutes sortes de rixes, mais elle ajoute

⁴ Les courants dada et impressionniste des années 1920 emploient déjà quantité des futurs tics stylistiques du clip, voir Chateau 1992 et Jullier 1997, 117-129.

⁵ Altman 2007 ; Barnier 2001.

à cette infortune une propension à suivre les inclinations de son cœur, qu'elle laisse percer par Harry, un voyou dont elle ne voit pas, pour cause d'attirance invétérée, qu'il la traite comme un simple outil de plaisir personnel et de réussite sociale. La deuxième chanson, à la gloire du printemps qui chasse l'hiver, est chargée de présenter le deuxième homme du film, Matthew. Après l'irrésistible hors-la-loi, voici l'homme tranquille, papa poule et fermier. Il représente les joies de la domesticité : « Les réserves de maïs sont hautes, les citrouilles cueillies et prêtes pour les tartes ». Et s'il semble insensible aux charmes de l'héroïne, en réalité, il est « mordu » (« tout au fond de l'onde, le poisson-chat attend l'hameçon »). La troisième chanson valide le choix de Kay. Cela fait plusieurs fois qu'elle « change de main », en tant que précieux dollar, mais cette fois est la bonne.

En revanche, la chanson du générique final (*credit song*), portant le titre du film (*The River of No Return*), prend des libertés avec les événements du film, du moins tels qu'ils nous sont présentés. « J'ai perdu mon amour, au long de la rivière sans retour. Et pour toujours mon cœur saignera. Il est parti, oh parti pour toujours, au fond de la rivière sans retour ». Les paroles indiquent donc que Kay continuera à regretter cet irrésistible voyou de Harry bien après qu'elle se sera changée en fermière aux côtés de Matthew, alors que tout dans le film nous pousse à croire le contraire. C'était d'ailleurs souvent le cas durant l'âge d'or de Hollywood, comme si les *credit songs* avaient acquis le statut de variations, sinon d'univers alternatifs explorant des possibilités narratives rejetées par le récit – en fait, exactement ce qui serait l'ordinaire du futur format clip.

Connexion de l'effet-clip au genre musical

Et si tout cela n'était qu'affaire de genres musicaux ? Tentons donc une troisième version de notre définition, plus « culturelle » et plus soucieuse de coller à la chronologie de l'apparition des étiquettes. Réserveons maintenant les appellations d'effet-clip et de séquence-clip à des passages où la chanson ou l'instrumental qui semble commander au montage appartient aux genres rock, pop, soul, rap, etc., et a déjà fait l'objet d'une sortie en *single* ou de passages radio⁶. L'analyste, dès lors, est plus à l'aise pour trancher : ainsi, le faux raccord au début de *Mean Streets* (Martin Scorsese 1973), qui rappelle ceux de *Cléo* vus plus haut (la tête de Harvey Keitel semble brièvement revenir en arrière dans le temps) relève-t-il sans conteste de l'effet-clip, en vertu de sa

⁶ Sur l'émergence du phénomène, voir Smith 1998, p. 55 sqq.

synchronisation avec un tube des Ronettes sorti dix ans plus tôt, *Be My Baby*. Mais c'est aussi une question de durée : quand Jean-Pierre Léaud danse le twist dans *La Chinoise* (Jean-Luc Godard 1967) au son de *Mao Mao*, la chanson de Claude Channes, l'effet-clip naissant est coupé par un *cut* brutal au bout de quelques secondes.

Sous la houlette de cette définition, la première séquence-clip digne de ce nom du cinéma américain *mainstream* deviendrait celle du *Lauréat* (*The Graduate*, Mike Nichols 1967), qui montre la routine des cinq-à-sept s'installer entre ses deux héros, Ben et Mrs Robinson (un « syntagme fréquentatif », en l'occurrence), cependant que le duo Simon & Garfunkel, qui appartient bien à la galaxie « pop », égrène ses célèbres refrains. En matière de coup d'envoi, les auteurs du film ont frappé fort : il n'y pas une mais *deux* chansons enchaînées in extenso, *The Sound of Silence* et *April Come She Will*, cependant que Ben prend peu à peu conscience que cette affaire qui s'étirole (c'est le thème des paroles de la seconde) n'est qu'une histoire de sexe qui ne résoudra pas ses problèmes existentiels (elle ne chassera pas « les ténèbres ses vieilles amies » mentionnées dès le premier vers de la chanson précédente). Le montage de cette séquence comprend déjà des figures qui feront le succès des clips, comme les raccords-mouvements ménagés à la faveur d'ellipses et de changements d'espace. Notons que le titre « *The Sound of Silence* » comprend une allusion sarcastique à *The Sound of Music*, sorti deux ans auparavant, sans doute la dernière comédie musicale hollywoodienne classique à avoir connu un succès planétaire après-guerre, et qui, elle, ne contient aucune séquence-clip mais bien des numéros chantés.

Les films musicaux – ceux des Beatles en premier lieu – avaient préparé le terrain de ce renouveau dès 1964. Des séquences de suspension de la narration au profit du libre jeu de la musique, des figures plastiques et des corps filmés, avaient aussi été tournées avant *Le Lauréat*, certaines employant déjà beaucoup de techniques qui s'épanouiraient plus tard dans le format du clip, mais pas avec une chanson pop en guise de bande-son. Quand, par exemple, les deux héroïnes de *Deux copines, un séducteur* (*The World of Henry Orient*, George Roy Hill 1964) font les folles dans les rues de New York, tout l'arsenal visuel du clip est déjà là (ralenti, accéléré, décadrage, etc.) ; mais la musique a été composée tout exprès. En revanche, le cas d'*Un Homme et une femme* (Claude Lelouch 1966) est plus complexe : sorti un an avant *Le Lauréat*, il pourrait le battre dans la course à l'invention de l'effet-clip à l'échelle mondiale si les puristes se mettaient d'accord. Qu'y voit-on ? Quand il vient retrouver Anne sur la plage de Deauville, Jean-Louis est fou de joie ; la caméra le suit en longue focale, mais préfère bientôt s'attarder sur les ébats solitaires d'un chien

qui court sur la grève, le tout sur fond de « cha-bada-bada » chanté par Nicole Croisille et Pierre Barouh. Le problème est là : la narration est suspendue, il y a quelques *cuts* dans le tempo, mais a-t-on bien affaire à une chanson « pop » ? De même, la *Samba Saravah* entonnée par Barouh un quart d'heure après le début du film serait presque l'occasion d'une séquence-clip, si l'on n'y voyait pas de temps à autre Barouh l'interpréter en personne, ce qui tire la séquence du côté des anciens numéros musicaux.

Après *Le Lauréat* et *Un homme et une femme*, les choses se sont radicalisées au sens où la séquence-clip s'est installée et banalisée dans le cinéma grand public et les émissions de télévision, faisant le terreau de la future « ère MTV ». En 1968, *The Thomas Crown Affair* (Norman Jewison) et *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick) n'utilisaient certes pas de chansons pop dans leurs instants hautement synesthésiques (Michel Legrand et Johann Strauss étaient convoqués, respectivement pour une partie de polo en *split-screen* et une valse d'astronefs), mais *Bob & Ted & Carole & Alice* (Paul Mazursky 1969) s'ouvrait sur l'*alléluia* du *Messie* réaménagé façon pop par Quincy Jones, avec basse et batterie. La même année, George Roy Hill, qui n'avait pas franchi le pas pour *Deux copines, un séducteur*, s'y mettait lui aussi avec *Raindrops Keep Fallin' on My Head*, que Burt Bacharach chantait dans la séquence de la bicyclette de *Butch Cassidy and the Sundance Kid*. Et si Michelangelo Antonioni avait filmé les Yarbuds en 1966 dans *Blow-Up* sans changer sa patte, il passait à l'effet-clip avec le final de *Zabriskie Point* sur fond de Pink Floyd, final que Roman Coppola copierait en 2000 dans son clip *Gangster Trippin'* pour Fatboy Slim, scellant ainsi la continuité des formes.

Souvent, donc, les chansons importées se cantonnaient aux moments où la narration semble suspendue, rien d'« important » ne se déroulant pendant la durée de la chanson – une errance, une rêverie diurne, un « syntagme fréquentatif », comme disait Christian Metz de ces scènes qui, dans le cinéma classique, présentent à grand renfort de fondus enchaînés des actions qui se répètent dans le temps (1966, p. 121). C'est pourquoi l'on trouve des « génériques-clips » depuis si longtemps : avant que le monde diégétique ne s'installe et que le récit ne démarre vraiment, le spectateur est plus disposé à accepter de plaisants jeux audiovisuels, même s'il est venu là d'abord pour se faire raconter une histoire. Les variations plastiques des génériques des James Bond, par exemple, restent célèbres. Depuis le *From Russia with Love* (Terence Young 1963), on y entend un tube chanté par un artiste connu⁷, mis en image

⁷ Matt Monro, Shirley Bassey à plusieurs reprises, Carly Simon, Duran Duran, Dionne Warwick, Paul McCartney & Wings, A-ha, Nancy Sinatra, Garbage, Tina Turner, Sheryl Crow, Madonna, Alicia Keys, Adele.

pendant plus de deux décennies (1962-1989) par Maurice Binder à la façon d'un clip inspiré par les enjeux diégétiques du film à venir mais détachés causalement d'eux (certains génériques ou extraits de génériques ont effectivement connu une carrière parallèle en tant que clips). Et le succès de la formule, de nos jours, est toujours patent, à la fois au cinéma – le générique de *Dark Shadows* (Tim Burton 2012) sur les Moody Blues, celui de *The Girl with the Dragon Tattoo* (David Fincher 2011) sur une reprise de Led Zeppelin, etc. – et à la télévision – le générique de *True Blood* (Alan Ball 2008) sur Jace Everett, celui de *Sons of Anarchy* (Kurt Sutter 2008) sur Curtis Stigers, etc.

C'est au moment où les séquences-clips commencèrent à quitter les bornes des génériques de début et de fin que les grincements de dents se firent entendre. Nombre de critiques y voyaient, comme on l'a signalé en introduction, la naissance d'une vogue de l'effet pour l'effet, de la compilation de moments esthétisants et de la dilution du sens, le tout sur fond d'enjeux commerciaux sans âme. Et, style visuel mis à part, le reproche continue souvent à être proféré du remplacement pur et simple des musiques originales par des chansons qui occupent parfois la presque-totalité de l'espace musical du film⁸. On ne voit cependant pas pourquoi ce remplacement occasionnel signifierait automatiquement une régression.

En réalité, ce n'était pas la « faute » du procédé ; tout dépendait de qui et dans quel contexte artistique on l'employait... Quand une séquence-clip devenait le moyen de représenter un sentiment ou de décrire un état intérieur connectés au « *feeling* » préassocié à la chanson, surtout quand un réalisateur « non commercial » était aux commandes, parler de dilution du sens n'était plus de mise. Pour prendre un de ces contre-exemples d'encensement critique, citons la séquence de réminiscence érotique de *Who's That Knocking at My Door*, que Martin Scorsese a tournée à Amsterdam en 1968⁹ pour satisfaire un distributeur spécialisé dans les films lestes. Tournée en 16 mm puis gonflée et insérée en *cut*

⁸ Une simple comédie comme *Dumb and Dumber* (*La Cloche et l'Idiot*, au Québec ; Peter & Bobby Farrelly 1994) comprend ainsi la bagatelle de 33 chansons... Le genre de la *rom com* en fait une consommation effrénée – il y en a 33 aussi dans *Valentine's Day* (*La Saint-Valentin*, au Québec ; Garry Marshall 2010), dont il suffit de lire les titres pour comprendre leur présence : *Say Hey I Love you*, *I'm in the Mood for Love*, *Somebody to Love*, *Lost Love*, *California Love*, *When a Man Loves a Woman*, *Keep on Lovin' You*, etc. Plus récemment, *Silver Linings Playbook* (en France, *Happiness Therapy* ; au Québec, *Le Bon Côté des choses* ; David O. Russell 2012) n'en compte « que » 28, mais elles y structurent le rythme de nombre de séquences (par exemple la dispute familiale au son de *What Is and What Would Never Be* de Led Zeppelin), composant une *playlist* qui relègue au rang de musique additionnelle le *score* composé pourtant tout exprès par Danny Elfman.

⁹ Une première version du film intitulée *I Call First* était sortie en 1967.

brutal pendant une discussion sur la différence entre jeunes filles et *poules*, elle constitue un îlot au sein du film, entièrement construit sur *The End* des Doors. Elle en importe le trouble sulfureux qui avait fait sa notoriété (« *father, I want to kill you, mother I want to fuck you...* ») – Coppola réutiliserait la chanson dans *Apocalypse Now* pour l'ouverture du film et la séquence du meurtre du Colonel Kurtz en montage alterné avec le sacrifice d'un buffle. Surexposition, mouvements à 360° et gros plans y célèbrent à la fois *Shadows* et l'enthousiasme pour l'esprit libertaire porté par certaines branches du rock : la preuve était faite (si besoin était) que nulle relation d'automatisme ne connecte effet-clip (non répertorié comme tel à la sortie du film, bien entendu) et vide artistique.

Cependant, déplacer notre définition sur le terrain générique n'en a pas fait une définition d'essence imparable. D'une part, l'influence des musiques populaires électriques s'est très tôt fait sentir sur les compositions originales du cinéma, et sous l'impulsion de compositeurs comme John Barry, Ennio Morricone, Henry Mancini, Burt Bacharach, etc., les musiques de films *mainstream* se sont parées de couleurs pop dans l'écriture, les arrangements ou l'instrumentarium. D'autre part, les contre-exemples fourmillent de séquences-clips à des années-lumière du rock, à commencer par le *Fantasia* de Walt Disney, en 1940.

Tentative de lecture sémio-pragmatique

Au lieu de s'échiner à produire une approche textuelle, qu'elle soit structurelle, technique ou générique, peut-être faut-il se tourner vers le public, à la recherche d'un effet-clip en tant que production de sens et d'affect par le spectateur¹⁰.

Premier problème : considérée ainsi, la notion d'effet-clip autorise à voir du clip là où il n'est pas censé, technologiquement et culturellement, y en avoir. Quand les *Cahiers du cinéma* titrent « Un clip de Jean-Luc Godard » (Burdeau 2005), ils ne visent pas le seul clip que le réalisateur ait effectivement réalisé lorsqu'on prend le mot clip au sens de son format institutionnalisé (pour France Gall en 1996), mais une séquence de *Vivre sa vie* (1962), censée « rendre visible » la pensée de l'héroïne en train d'écouter *Ma môme...* Comment un film tourné trente ans avant la naissance de MTV peut-il contenir un clip, sachant que certaines figures qu'évoque l'article, comme le regard-caméra,

¹⁰ Nous nous référons ici au modèle sémio-pragmatique proposé dans Odin 2000.

« font » certes clip mais, comme on l'a dit, ne lui sont pas spécifiques ? La chanson, de surcroît, n'est pas tout le temps *off*, puisque des plans en montrent la source (le juke-box) et l'origine réelle (Jean Ferrat). Comment l'auteur de l'article peut-il parler de clip, quand bien même il le fait pour montrer comment Godard, bien sûr, désamorce le côté *cheap* de l'effet-clip ?

Première explication : il y a contamination du regard, puisque l'effet-clip, en partie constitutif du format clip lui-même et importé dans les longs-métrages, (dé)forme le regard du contemporain sur des objets antérieurs présentant certains paramètres du clip (la chanson-séquence, l'absence de dialogue, la répétitivité des plans et le regard-caméra). D'un point de vue pragmatique, il n'y a rien de plus banal : lire un texte consiste à le mettre en adéquation avec nos propres structures de production de sens, que celles-ci correspondent à celles qui ont prévalu à l'élaboration du texte ou non relève du contingent et non de l'immanent.

Deuxième explication : l'effet-clip ne date pas du clip et celui-ci n'est qu'une forme contingente d'un principe plus général que l'on peut retrouver ailleurs que dans le cadre de ce qui est recouvert aujourd'hui par ce mot. L'exemple de *Vivre sa vie* fonctionne d'ailleurs très bien car la présence de Ferrat à l'image renforce l'idée que l'on pourrait tout à fait extraire la séquence et la diffuser « comme un clip ». Pragmatiquement, le contexte fait certes le sens de l'objet, mais l'objet reste. Ici l'objet est une alliance particulière de musique et d'images animées qui, diffusée sur MTV, s'appelle clip –

« instantané de fast-food culturel » – et, montée dans un film de Godard, s'appelle une séquence de la Nouvelle Vague – « moment de Septième Art ». Cette alliance particulière débouche, sous la plume du critique des *Cahiers du cinéma*, sur un phénomène d'émergence de la pensée – la pensée que l'on prête à Anna Karina et à Godard, notre propre pensée qui vagabonde sur ce visage et qui fait résonner le texte de la chanson avec les images pour les mettre en correspondances... L'image semble alors illustrer le texte chanté, tandis qu'en sens inverse le texte constitue la clé interprétative de l'image. Bien sûr le réalisateur est tenu pour responsable de la mise en relation de ces deux énoncés, ce qui le construit en « super-énonciateur ». Mais la réalité est plus complexe. À partir du moment où le spectateur, à supposer chez lui quelque compétence en la matière, reconnaît la chanson pour ce qu'elle est à l'origine – un objet déjà énoncé autre part –, il importe avec elle dans le film au moins une partie de cette énonciation préalable. Par conséquent, cette séquence n'est plus complètement à Godard, non plus qu'à Jean Ferrat : elle appartient autant à *Vivre sa vie* qu'à *Ma Môme*, au cinéma qu'à la chanson, et se place dans une situation nouvelle d'énonciation – une énonciation *off*, pourrait-on dire. Les

exemples fourmillent, en réalité, de séquences qui regroupent tout ou partie des figures que l'on attribue un peu vite à l'effet-clip, dans des films qui ne sont pas considérés aujourd'hui d'abord comme particulièrement « commerciaux », rock, ou à destination des adolescents.

Ainsi la séquence de *Play Misty For Me* (*Un Frisson dans la Nuit*, Clint Eastwood 1971) sur *The First Time I Ever Saw Your Face* constitue-t-elle un « clip » elle aussi, même privée de la figure de l'interprète (on n'y voit pas Roberta Flack). Entièrement construite sur le temps d'une chanson qui passait à l'époque du tournage, cette séquence, sans dialogues, est entièrement constituée d'une journée entre les deux amants retrouvés : promenade sur les grandes plages de Californie, pique-nique, amour dans les herbes au bord d'une cascade, puis retour main dans la main à travers la forêt côtière au soleil couchant. Retrouvailles amoureuses et sexuelles, cette délicate pastorale maritime, que seule la douce voix émouvante de la chanteuse accompagne avec un texte en pleine concordance avec la scène¹¹, forme un îlot de communion simple et tendre au milieu du récit. Le rythme, en accord avec la chanson, est plus calme que dans le reste du film : les plans sont relativement longs, les raccords se font en fondus enchaînés, la caméra est stable et la majeure partie du temps, fixe, hors quelques lents panoramiques. La séquence entière se déploie en extérieurs lumineux, qui contrastent avec les intérieurs sombres ou les extérieurs nuits qui constituent la majeure partie du reste du film. Enfin, l'image elle-même affiche un grain particulier, d'un rendu moins léché que celles des séquences qui l'encadrent, avec pour résultat de produire quelque chose de plus intime et de plus « authentique ».

À l'instar du couple, le spectateur se repose, peut suspendre son activité proactive de constitution du récit et laisser son esprit vagabonder au rythme de la chanson et de la promenade, se laisser pénétrer par la sensation de l'état amoureux. Contrairement à la séquence de *Vivre sa vie*, la musique ici n'a aucune racine dans la diégèse, elle s'en va comme elle est apparue dans le film, sans justification particulière, sans attaches. Pause dans la bande sonore du film, elle confère cependant à la séquence le même statut de parenthèse que dans *Vivre sa vie*. On retrouve ce double rapport entre musique et image où chacune se désolidarise en partie du reste du film pour former un espace particulier. L'effet-parenthèse est d'ailleurs « confirmé » par le réalisateur. En effet, dans les bonus du DVD, Clint Eastwood explique avoir entendu la

¹¹ La chanson est une suite de « premières fois » : premier regard, premier baiser, premier ébat, déclaration d'amour d'une femme à un homme (mais l'inverse fonctionne aussi quand un homme chante cette chanson maintes fois reprises).

chanson à la radio (elle venait de sortir) et décidé, autant pour enrichir son film que pour *faire quelque chose* de cette chanson qui l'avait touché, de tourner cette séquence, en une journée, avec des moyens restreints (ce qui explique le grain particulier de l'image). On le voit, les informations génétiques et l'effet de cette séquence sont en adéquation avec sa raison d'être : mettre des images sur une chanson, faire un clip. « L'effet-clip » correspond ici à un « faire-clip ».

Dans les deux exemples, chez Godard et chez Eastwood, la suspension de l'action joue moins que la dilatation. Il se passe quelque chose : une jeune femme réfléchit, un couple s'aime ; mais ces éléments du récit s'étendent au-delà de leur seule utilité causale dans la progression du récit. Dans les deux films, d'ailleurs, la répétitivité des plans le souligne bien : retours incessants sur le visage d'Anna Karina, multiplication des plans sur le même couple en train de marcher. Le temps du récit suspend son vol, l'image varie sur un thème mais n'en change pas le temps de la chanson. Au lieu de s'accompagner mutuellement dans une progression narrative, la bande musicale et la bande image se répondent à travers leur unicité : à une chanson correspond un moment du récit, un type d'action, un type de plan, un style filmique. De plus, ces « minifilm[s] dans le film » (Burdeau 2005, p. 72) correspondent à des moments d'accomplissement, de plénitude des personnages, moment de méditation paisible après un long monologue dans *Vivre sa vie* ou de pleine complicité amoureuse dans *Play Misty for Me*. Ils n'ont rien à dire, le film non plus, sur ces moments où la sensation de bien-être s'épanouit. De là l'abandon du texte dialogué pour celui chanté et importé de l'extérieur du film. La crise, l'événement déclencheur à l'origine du récit, la *grande transformation* (Greimas 1966) semblent alors bien loin. D'où la quatrième définition de l'effet-clip : une adresse au spectateur, visant à lui demander d'entrer dans une *parenthèse filmique* de rapports nouveaux entre images et musique. Ici, ces rapports nouveaux visent à évoquer un état intérieur des personnages, inaccessible aux matières de l'expression cinématographique utilisées comme elles le sont d'ordinaire.

Dans cette perspective, l'effet-clip n'est plus aussi « barbare » qu'il en a l'air, pour utiliser le vocabulaire de l'École de Francfort. Max Horkheimer, l'un des représentants les plus connus de ce courant, considérait en effet le cinéma d'un œil peu amène ; il trouvait que la complicité des films hollywoodiens avec l'ordre capitaliste le plus injuste se lisait surtout dans les séquences dont nous avons parlé plus haut, que Metz appellerait en 1966 les syntagmes fréquentatifs :

Vous vous rappelez sûrement, écrivit-il dans une lettre à un collègue, ces horribles scènes de certains films où quelques années de la vie du héros sont traitées en une série de plans d'une ou deux minutes qui montrent comment il a grandi et vieilli [...] Ce découpage d'une existence en quelques instants futiles qu'on peut caractériser de façon schématique symbolise la dissolution de l'humanité en fragments à l'intérieur d'un monde administré (Jay 1997, p. 246).

Or, détachées, elles, de la tâche de faire avancer le récit, et propres à « réinjecter de l'humain » en laissant le spectateur un peu plus libre de vagabonder que lorsqu'il est soumis aux cadences du suspense comme on est soumis aux cadences de l'usine, les séquences-clips peuvent justement échapper à cette malédiction.

Pour finir : la piste éthique

« Effet-clip » est donc possiblement une étiquette utile, que l'on mobilise en situation, dans le contexte particulier d'un film, parce qu'on remarque une ressemblance entre *ce que nous fait* d'ordinaire un clip (ou *cherche* à nous faire) et ce qui s'est produit dans telle partie du film en question. Ce n'est pas que les paramètres structuraux, techniques et culturels énoncés dans nos définitions y soient étrangers, bien au contraire, mais toute tentative de classification arborescente en matière de conditions nécessaires et suffisantes échouerait à rendre compte de ce qui se passe. L'effet-clip est typiquement une notion que l'on manie sur le modèle des ressemblances de famille défendu par Wittgenstein. Clips et séquences-clips sont « unis non par un trait commun qui les définit, mais par un réseau complexe de similarités qui se chevauchent et s'entrecroisent » comme les membres d'une même famille se ressemblent. « Ce qui fait tenir le concept et lui donne son unité n'est pas le "fil unique" reliant tous les cas, mais des fibres différentes qui se chevauchent comme s'il s'agissait d'une corde » (Glock 2003, p. 60).

L'une au moins de ces fibres qui interviennent dans la sensation d'avoir affaire, sur l'écran, à un effet-clip a certainement maille à partir avec l'éthique. Une acception plus large, et plus éthique que technique, de la notion d'effet-clip, autorise en effet à y voir une préférence, depuis la fin des années 1970 et le

succès du « film-concert » postmoderne¹², pour les musiques tonales et mélodiques, même dans les séquences dures et pénibles¹³. L'effet-clip devient là le symptôme de l'œil esthétique ou du regard dandy que le spectateur *cool* pose sur le monde en général, horreurs comprises ; et les jolies mélodies constituent la bande-son de « la souffrance à distance », du nom de l'ouvrage de Luc Boltanski (1993) qui décortique cette nietzschéisation du rapport au spectacle de la douleur d'autrui. La séquence des douches d'Auschwitz de *Schindler's List* (Steven Spielberg 1993) ou la scène de torture de *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino 1992), dans des registres différents, l'illustrent bien.

Bien sûr, on peut appréhender cette évolution d'un œil moins pessimiste, et croire *au contraire* que l'effet-clip est une arme de lutte contre la « barbarie culturelle » à laquelle il est fait allusion plus haut – la question divise d'ailleurs les auteurs du présent article. Le regard kantien désintéressé que l'effet-clip invite à adopter sur « n'importe quoi de visuel mis sur une chanson » (Chion 2000, p. 140) permettrait alors, de façon réflexive, de se poser la question de la justesse éthique du dispositif – cessant au passage d'être désintéressé. Par exemple, les jumelles et la musique de la scène de torture finale de *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (*Salò ou les 120 Journées de Sodome*, Pier Paolo Pasolini 1976), en s'opposant aux récits qui construisent le reste du film, pourraient faire quitter le cadre confortable de la lecture fictionnalisante à certains spectateurs, pour passer du côté du fabulisant (Odin 2000, p. 68 sqq.) ou du moralisant (Odin 2011, p. 53 sqq.). Peut-être se cache-t-il là un lien avec certains états de transe, où la musique comme « ondulation de l'âme jusqu'à l'autre âme » (Gide 1952, p. 70) aide via l'effet synesthésique – mais sans s'arrêter au plaisir sensuel qu'il procure – à considérer les choses sous un autre angle.

Bibliographie

- Altman, Rick. *Silent Film Sound*, New York : Columbia University Press, 2007.
Anonyme. « Bodyguard », *Télé Câble Satellite Hebdo*, n° 628 (semaine du 18 au 24 mai 2002) : 100.

¹² Un film-concert « invite celui qui le regarde à le recevoir en termes d'ambiances, de sentiments et de sensations informulés » (Jullier 1997, p. 10). Le terme convient à toutes les œuvres audiovisuelles qui donnent l'impression de transférer au médium dans lequel elles sont encodées et diffusées l'efficacité haptique et les pouvoirs d'évocation non figuratifs de la musique.

¹³ Voir analyse d'exemples dans Jullier 2012, pp. 257-260.

- Barnier, Martin. *Bruits, cris, musique de films. Les projections avant 1914*, Rennes : PUR, 2001.
- Boltanski, Luc. *La souffrance à distance. Morale humanitaire, médias et politique*, Paris : Métailié, 1993.
- Burdeau, Emmanuel. « Un clip de Jean-Luc Godard », *Cahiers du cinéma*, n°598, (Février 2005) : 72-73.
- Château, Dominique. « Le rôle de la musique dans la définition du cinéma comme art : à propos de l'avant-garde des années 20 », *CiNéMAS* Vol. 3, No 1, automne 1992 : 78-94.
- Chion, Michel. *L'audio-vision* (1990), Paris : Armand-Colin, 2000.
- Coursodon, Jean-Pierre et Tavernier, Bertrand. « Alan Parker », *50 ans de cinéma américain, éd. revue et mise à jour*, Paris : Nathan (1991) 1995 : 749-750.
- Gide, André. *Les Cahiers et poésies d'André Walter*, Paris : Gallimard, 1952.
- Glock, Hans-Johann. *Dictionnaire Wittgenstein* (1990), trad. fr., Paris : Gallimard, 2003.
- Greimas, Algirdas Julien. *Sémantique structurale, recherche de méthode*, Paris : Larousse, 1966.
- Jay, Martin. *L'Imagination dialectique. L'École de Francfort 1923-1950*, trad. fr. E. E. Moreno et A. Spiquel, Paris : Payot (1973), 1977.
- Jullier, Laurent. *L'écran postmoderne*, Paris : L'Harmattan, 1997.
- Jullier, Laurent. *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*, Paris : Flammarion, 2012.
- Jullier, Laurent et Péquignot, Julien. *Le clip. Histoire et esthétique*. Paris : Armand-Colin, parution été 2013.
- Kant, *Critique de la faculté de juger, Œuvres philosophiques tome II*, trad. fr. Alexandre J.-L. Delamarre, Paris: Gallimard, 1985.
- Landrot, Marine. « Les Nuits fauves », *Télérama*, n° 2915, (semaine du 23 novembre au 1^{er} décembre 2005) : 145.
- Metz, Christian. « La grande syntagmatique du film narratif », *Communications* Vol. 8, No 8, 1966 : 120-124.
- Odin, Roger. *De la fiction*, Bruxelles : De Boeck, 2000.
- Odin, Roger. *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble : PUG, 2011.

Smith, Jeff. *The Sounds of Commerce. Marketing Popular Film Music*, New York, Chichester : Columbia University Press, 1998.

Notices biographiques

Laurent Jullier est professeur d'études cinématographiques à l'IECA (Université de Lorraine), directeur de recherches à l'IRCAV (Sorbonne Nouvelle-Paris III), et membre d'ARTHEMIS (Concordia, Montréal). Détails sur site web : www.ljullier.net.

Julien Péquignot est enseignant-chercheur à l'Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse (Équipe Culture et Communication du Centre Norbert Élias) en sciences de l'information et de la communication, spécialisé dans l'approche sémio-pragmatique des cultures populaires audiovisuelles.

Abstract

"Music video effect", at least in France where it is called "effet-clip", is a label used by film critics to stigmatize some movies supposedly "tainted" by the so-called MTV aesthetic. Most of the time, this resort to music video is a pejorative mean of characterization. In the same time, this "effect" belongs to this kind of notions which operate in the same way as the family resemblance pattern described by Wittgenstein. This paper therefore tries to understand what it is. Of possible definitions, imported shape from musical television, figure appropriated by MTV's era music videos, aesthetic idea, musical suspension of the narrative, historic and cultural configuration, set of technical gestures, none is sufficient to explain the whole phenomenon. Because the effet-clip points out the limits of the textual approach, may it be structural, technical or generical. The "same thing" can be, depending on the context, the most "pure" artistic gesture or the most mundane and commercial triviality. For this, the authors propose a pragmatic approach of the effet-clip, as a particular kind of production of meaning and feeling. This change of point of view leads to the *ethical* question that the effet-clip can raise, and the ambiguity, even the contradiction which can result.



Hills, Matt. 2011. *Blade Runner*. Coll. « Cultographies ». Londres; New York : Wallflower Press.

Andréane Morin-Simard
Université de Montréal

English version follows

Il y a maintenant plus de trente ans que *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) est sorti en salle. Élevé au statut de film culte après une distribution comme film de minuit, il continue de circuler dans la culture et a fait l'objet de nombreux articles et ouvrages de nature universitaire (voir entre autres Kerman 1991 et Brooker 2005). Si quelques auteurs (Sammon 2007; Redmond 2008) se sont brièvement penchés sur le culte de *Blade Runner*, ce court ouvrage (112 pages) de Matt Hills est le premier à s'y consacrer entièrement. Publié en 2011, il fait partie de la collection « Cultographies » de la maison d'édition britannique Wallflower Press, dont le mandat est d'introduire à l'importance culturelle d'une série de films cultes¹. Matt Hills, l'auteur de *Fan Cultures* (2002) et de *Triumph of a Time Lord: Regenerating Doctor Who in the Twenty-first Century* (2010), analyse les discours culturels, critiques et académiques entourant les multiples versions du film de Scott, afin de définir théoriquement et historiquement le culte de « LA 2019 » (Hills 2011, p. 2).

Hills propose de réconcilier deux approches qui divisent généralement les chercheurs s'intéressant aux films cultes. Une approche centrée sur le texte, développée par Umberto Eco, souligne la densité intertextuelle du film culte. Une approche centrée sur la réception, inspirée des travaux de Pierre Bourdieu, met l'accent sur le capital culturel attribué à un objet par les discours et activités extratextuelles des fans. Selon l'auteur, l'analyse du culte de *Blade Runner* doit se faire dans l'optique de la rencontre entre les propriétés textuelles relatives au genre et à la conception artistique du film, et l'attribution d'un « subcultural capital » (2011, p. 65) supportant les discours sur l'authenticité.

¹ Les films qui font l'objet de monographies dans cette collection incluent *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981) et *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001). Pour plus d'information, voir le site Internet officiel de la collection : <www.cultographies.com>.

Le premier des quatre chapitres a deux objectifs : définir, dans un premier temps, l'objet du culte, et dans un second temps, la relation qui s'établit entre cet objet et son fan. Hills entre rapidement dans des détails précis de *Blade Runner* qui ont fait l'objet des discussions des fans sans les contextualiser, et suppose d'entrée de jeu une connaissance approfondie de l'objet d'étude de la part de son lecteur. Il met l'accent sur la multiplicité textuelle qui complique la question : « which is the 'real' *Blade Runner*? » (2011, p. 5). Pas moins de sept versions ont été répertoriées. S'ajoutent à cela le roman de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968), dont le film est inspiré, une adaptation en bande-dessinée par Marvel Comics (1982), et trois romans de K. W. Jeter (1995, 1996 et 2000) qui extrapolent sur l'univers diégétique du film. D'abord conçu comme un film autonome, *Blade Runner* est devenu une franchise à plateformes multiples, un modèle pour certains films cultes postmodernes construits selon le principe du « transmedia storytelling » (Jenkins 2006)². Bien que la compréhension du film ne nécessite pas une connaissance des autres produits, les adeptes du culte peuvent en faire une lecture intertextuelle dans le but de découvrir toujours plus d'informations sur l'univers de *Blade Runner*. Le concept d'*heuristic hope* de Matei Calinescu (1993) est favorisé au détriment de celui de *branching* proposé par Will Brooker (2009) afin de définir ce processus ludique de relecture créative : « [...] 'heuristic hope' more strongly emphasises ongoing openness of interpretation. It stresses the creative pursuit of new textual details and discoveries, as opposed to an apparent switching between alternate diegetic routes » (Hills 2011, p. 12).

Comme il est d'usage dans la collection « Cultographies », le chapitre d'introduction comporte une section sur l'évolution de la relation de l'auteur avec *Blade Runner* et ses différentes versions. L'intérêt de ce récit autobiographique réside dans la problématisation des réponses variables de la part des spectateurs devant l'objet du culte. Il permet à Hills de poser la question de l'appartenance du texte en distinguant les fans de la première génération (ceux qui étaient là dès le début, en 1982) et les fans de générations suivantes, qui ont « vécu » le culte à une étape subséquente de la vie culturelle de *Blade Runner*.

² « A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each new medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement parc attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa » (Jenkins 2006, p. 95).

Le chapitre deux examine les propriétés textuelles de *Blade Runner* qui incitent à l'activité culturelle des fans : sa densité intertextuelle et l'esthétique hyperdétaillée de son univers. D'abord, le paradigme d'Umberto Eco, qui distingue les films cultes « accidentels » (composés d'une multiplication de clichés) et les méta-cultes postmodernes (qui intègrent délibérément des renvois à d'autres films), permet de rendre compte de la variabilité des lectures, puisque chaque spectateur repère diverses connexions intertextuelles selon ses propres compétences génériques³. Si Hoberman et Rosenbaum, dans *Midnight Movies* (1991), ont classé *Blade Runner* dans la première catégorie, Hills soutient qu'il appartient à la fois à la catégorie des cultes accidentels, avec son mélange de genres (horreur, science-fiction et film noir), et à la catégorie des méta-cultes postmodernes : [...] « simultaneously appearing at the very moment in film history where Eco sees 'unconscious' cult as giving way to Spielberg/Lucas 'metacult'. And, of course, as the 'academic cult movie par excellence', it has repeatedly been claimed as a veritable poster-boy for theories of the postmodern » (2011, p. 37). Ensuite, dans la seconde partie de ce chapitre, Hills examine en quoi les accessoires et l'architecture du Los Angeles futuriste de Ridley Scott ont contribué à faire de *Blade Runner* un film culte. D'une part, l'activité des fans (relectures, pèlerinages, collection d'objets) est incitée par la mise en scène de l'intermittence, concept adapté de Roland Barthes (1973) : la surcharge de détails visuels dans la composition des plans rend impossible la capture de l'univers entier en un seul visionnement, et pousse le spectateur à vouloir en voir toujours plus⁴. D'autre part, en intégrant à sa mise en scène des éléments inspirés du travail d'architectes et de designers comme Frank Lloyd Wright, Edward Hopper et William Hoggart, *Blade Runner* transgresse la frontière entre le genre populaire et l'art, s'engageant de façon réflexive dans un débat sur la valeur culturelle du cinéma de genre.

³ Pour une autre perspective sur la variabilité de lectures en fonction des compétences des spectateurs, voir Joly-Corcoran 2007. Considérant l'étendue des interprétations possibles du film *The Matrix* (Andy et Lana Wachowski, 1999) selon les différentes connexions intertextuelles qu'un spectateur pourrait y repérer, Joly-Corcoran en trace le « cercle herméneutique » pour illustrer « le plein potentiel *herméneutico-ludique* du film » (2007, p. 114, italiques dans le texte original).

⁴ Barthes encourageait déjà la relecture des textes dans *S/Z* : « [...] la relecture est ici proposée d'emblée, car elle seule sauve le texte de la répétition (ceux qui négligent de relire s'obligent à lire partout la même histoire), le multiplie dans son divers et son pluriel : elle le tire hors de la chronologie interne (« ceci se passe *avant* ou *après* cela ») et retrouve un temps mythique (sans *avant* ni *après*); [...] elle n'est plus consommation, mais jeu (ce jeu qui est le retour du différent) » (1970, p. 22).

L'approche centrée sur la réception, basée sur les travaux de Pierre Bourdieu (1984) sur le capital culturel, est l'objet du troisième chapitre. Hills y analyse les constructions discursives entourant l'authenticité du culte de *Blade Runner* dans une perspective chronologique. L'auteur y aborde la distinction idéologique que font les adeptes entre le culte authentique, soit la découverte aventurière et « masculine » d'un film obscur par une communauté restreinte de spectateurs, et le culte inauthentique du film « mainstream », accessible au grand public pour une consommation domestique plus « féminine »⁵. La distribution de *Blade Runner* comme film de minuit, à la suite d'un échec au box-office, a contribué à valoriser le film aux yeux d'une poignée de fans aventureux. Hills emploie l'expression « subcultural capital », proposée par Sarah Thornton (1995) dans le cadre d'un ouvrage sur la culture des clubs et des raves britanniques, pour illustrer l'aura d'authenticité qui se crée autour du niveau accru de connaissance que possèdent les fans au sujet de l'objet du culte. L'auteur montre comment cette conception de l'authenticité est remise en question par la distribution massive de *Blade Runner* en VHS/DVD et par le *counter-poaching* (2011, p. 74), une reprise des discours des fans par les producteurs pour les intégrer aux suppléments, permettant à tous les consommateurs (fans comme non-fans) d'avoir un accès privilégié à l'information extratextuelle. Finalement, une analyse des critiques du Final Cut dans les magazines spécialisés de DVD et de science-fiction souligne une récupération de la distinction culturelle. Le discours critique met l'accent sur une lecture attentive et détaillée des modifications presque imperceptibles apportées à l'univers de *Blade Runner* lors de sa numérisation. Cette lecture s'articule autour de deux oppositions, entre les fans et le grand public, d'une part, et entre *Blade Runner* et *Star Wars* (George Lucas, 1977), d'autre part : « [...] this sub-niche [...] discursively restores *Blade Runner*'s "authentic" cult status by contrasting it to the 'inauthentic' cult of 'Mr. Lucas'; by emphasizing tasteful, non 'flashy' work on *Blade Runner*'s digital restoration; and by validating the 'art' of *Blade Runner* » (Hills 2011, p. 88).

Le chapitre qui clôt l'ouvrage s'affranchit d'une perspective chronologique et linéaire en considérant les différents types de culte qui peuvent cohabiter dans une même génération de fans, ce que Hills appelle « cult retrofitting » (2011, p. 92) en référence au principe de design industriel de l'univers du film de Scott. Une première section compare le culte résiduel – c'est le cas des fans de Philip K. Dick, qui transposent le culte du roman dans

⁵ Cette question est traitée plus en profondeur dans Hills 2002 et Hollows 2003. Une distinction semblable marque aussi les discours dans le cadre de la collection de disques vinyles (voir Straw 1997 et Wojcik 2001).

leur relation au film dans un rapport de hiérarchie intertextuelle – et le culte émergent – c’est le cas des fans de Ridley Scott, qui s’attachent au nouvel objet seulement et qui voient *Blade Runner* comme un objet autonome. Cette comparaison est replacée dans un débat plus large sur la valeur culturelle de la littérature de science-fiction et sur le concept d’auteur au cinéma : « *Blade Runner* is linked to discourses of art and design, to be sure, but nonetheless remains a victim of ‘media SF’ versus ‘literary SF’ cultural hierarchies, making it unsurprising that *Blade Runner* fans are less confident in their fandom than Philip K. Dick aficionados » (Hills 2011, p. 99). Poursuivant sur une question qui a fait l’objet de l’article de l’auteur dans *The Blade Runner Experience* (2005), la seconde partie du dernier chapitre traite du culte académique de *Blade Runner* comme exemplaire de la théorie postmoderne de Jean Baudrillard, tel qu’il a été traité à la fin des années 1980 et au début des années 1990. Selon Hills, bien que les fans et les académiciens cherchent à se dissocier les uns des autres, leurs discours montrent le désir, chacun avec des arguments différents, de contribuer à l’élévation de la valeur culturelle du film :

[...] ‘academic cult’ also operates, and has operated, outside cult discourse. ‘High theory’ such as postmodernism (perhaps Deleuzian readings more recently) constitutes a *cultural transposition of cult discourses*, potentially performing the same kinds of subcultural distinctions (see Sheen 1991), and seeking to similarly valorize popular-cultural texts. Postmodern readings of *Blade Runner* can be thought of as unintended cultifications, contributing to the film’s cult(ural) profile despite not drawing directly on cult discourses (2011, p. 107).

L’approche de Hills, adaptée à la multiplicité textuelle de *Blade Runner*, lui permet de ne négliger aucun aspect du culte qui s’est formé autour de ce film et est certes pertinente pour étudier tout autre objet culturel d’un point de vue extratextuel. Son étude constitue une excellente introduction aux enjeux qui ont entouré l’interprétation et la réception du film, mais il n’offre pas de perspective nouvelle sur les propriétés textuelles qui font de *Blade Runner* un film culte. Il ne s’agit pas d’une ré-interprétation de l’objet, mais d’une analyse des discours qui ont proliféré autour de lui pour l’élever au statut de film culte. Il annonce dès le départ qu’il n’entend pas revenir sur de l’information disponible ailleurs : « this should not be considered as a one-stop introduction to *Blade Runner*’s world. Rather, it is designed as a contribution to one strand of debate : how and why has *Blade Runner* become a cult movie? » (2011, p. 2). Le travail de Hills fait certainement preuve d’une recherche exhaustive et

d'une connaissance accrue du film de Scott et de ses multiples versions, mais il semble tenir pour acquis que son lecteur possède les mêmes connaissances, s'adressant davantage aux lecteurs familiers avec *Blade Runner* et le champ des *Fan Studies*. La distinction entre les fans et les non-fans qui caractérise le discours cultiste est ainsi reproduite dans le rapport que son propos entretient avec le lecteur.

Le style pédagogique de l'écriture, avec ses synthèses ponctuelles et ses rappels fréquents des questions importantes, en rend néanmoins la lecture aisée. Recommandé à tous ceux qui s'intéressent à l'univers de LA 2019, cet ouvrage réactualise le débat à son sujet à un moment particulièrement opportun, considérant que Ridley Scott a annoncé en 2011 qu'une suite de *Blade Runner* était en cours de production.

Bibliographie Bibliographie

- Barthes, Roland. *S/Z*, Paris : Éditions du Seuil, 1970.
- Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*. Paris : Éditions du Seuil, 1973.
- Bourdieu, Pierre. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Londres : Routledge; Keegan Paul, 1984.
- Brooker, Will (dir.). *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*. Londres : Wallflower Press, 2005.
- Brooker, Will. « All our Variant Futures: The Many Narratives of *Blade Runner* ». *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, vol. 7, n° 2, 2009: p. 79-81.
- Calinescu, Matei. *Rereading*. New Haven; Londres : Yale University Press, 1993.
- Dick, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* New York : Doubleday, 1968.
- Goodwin, Archie, Al Williamson, et Ralph Reese. *A Marvel Comics Super Special: Blade Runner*. New York : Marvel Comics, 1982.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*. Londres; New York : Routledge, 2002.
- Hills, Matt. « Academic Textual Poachers: *Blade Runner* as Cult Canonical Movie ». Dans Will Brooker (dir.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*, Londres : Wallflower Press, 2005: p. 124-141.
- Hills, Matt. *Triumph of a Time Lord: Regenerating Doctor Who in the Twenty-first Century*. Londres; New York : I. B. Tauris, 2010.
- Hoberman, J., et Jonathan Rosenbaum. *Midnight Movies*. New York : Da Capo Press, 1991.

- Hollows, Joanne. « The Masculinity of Cult ». Dans Mark Jancovich, Antonio Lázaro Reboll, Julian Stringer et Andy Willis (dir.), *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes*, Manchester : Manchester University Press, 2003: p. 35-53.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press, 2006.
- Jeter, K.W. *Blade Runner 2: The Edge of Human*. Londres : Orion, 1995.
- Jeter, K.W. *Blade Runner 3: Replicant Night*. Londres : Orion, 1996.
- Jeter, K.W. *Blade Runner 4: Eye and Talon*. Londres : Victor Gollancz, 2000.
- Joly-Corcoran, Marc. « L'institution du film de fiction et le sacré éliadien : Analyse de *The Matrix* ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2007.
- Kerman, Judith (dir.). *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Madison : University of Wisconsin Press, 1991.
- Redmond, Sean. *Studying Blade Runner*. Leighton Buzzard : Auteur Press, 2008.
- Sammon, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Londres : Gollancz, 2007.
- Straw, Will. « Sizing Up Record Collections: Gender and Connoisseurship in Rock Music Culture ». Dans Sheila Whiteley (dir.), *Sexing the Groove: Popular Music and Gender*. Londres; New York : Routledge, 1997: p. 3-16.
- Thornton, Sarah. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge : Polity Press, 1995.
- Wojcik, Pamela Robertson. « The Girl and the Phonograph; or the Vamp and the Machine Revisited ». Dans P. R. Wojcik et Arthur Knight (dir.), *Soundtrack Available: Essays on Film and Popular Music*. Durham : Duke University Press, 2001: p. 433-454.

Notice biographique

Andréane Morin-Simard est étudiante à la maîtrise en études cinématographiques à l'Université de Montréal. Ses intérêts de recherche portent sur la relation entre la musique populaire, le cinéma et le jeu vidéo, ainsi que sur l'intertextualité dans les médias audio-visuels. Elle est également membre de l'équipe de recherche Ludiciné de l'Université de Montréal.

**Hills, Matt. 2011. *Blade Runner*. Coll. « Cultographies ».
Londres; New York : Wallflower Press.**

Andréane Morin-Simard
Université de Montréal

It has been over thirty years since *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) was first released in theaters. Raised to cult film status after being distributed as a Midnight Movie, it continues to circulate in popular culture and has been the subject of numerous articles and books of academic nature (see, amongst others, Kerman 1991 and Brooker 2005). While some authors (Sammon 2007, Redmond 2008) have briefly addressed the cult of *Blade Runner*, this short book (112 pages) by Matt Hills is the first to be entirely devoted to the subject. Published in 2011, it is part of British publisher Wallflower Press's "Cultographies" collection, which aims to introduce the reader to the cultural significance of a series of cult films⁶. Matt Hills, author of *Fan Cultures* (2002) and *Triumph of a Time Lord: Regenerating Doctor Who in the Twenty-first Century* (2010), analyzes the cult, critical and academic discourses surrounding the many versions of Scott's film, in order to theoretically and historically define the "LA 2019" (Hills 2011, p. 2) cult.

Hills proposes to reconcile two approaches which generally divide cult film studies. A text-based approach, developed by Umberto Eco, emphasizes the cult film's intertextual density. An audience-based approach, inspired by the works of Pierre Bourdieu, emphasizes the object's cultural capital built upon extra-textual discourses and fan activities. According to the author, an analysis of the cult of *Blade Runner* should focus on the encounter between the textual properties related to the film's genre and artistic design, and the attribution of a "subcultural capital" (2011, p. 65) supporting discourses of authenticity.

The first of the four chapters has two objectives: first, to define the object of worship and second, to define the relationship between said object and its fans. Hills rapidly engages with details of *Blade Runner* which have been the subject of fan discussions without contextualizing them, assuming from the outset detailed knowledge of the object of study on the part of the reader. He focuses on the textual multiplicity which complicates the question: "Which is

⁶ Films which are the subject of monographs in this collection include *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981) and *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001). For more information, see the official website of the collection: <www.cultographies.com>.

the ‘real’ Blade Runner?” (2011, p 5). No less than seven versions have been listed. Add to that the Philip K. Dick novel, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) which inspired the film; a comic book adaptation by Marvel Comics (1982) and three novels by K.W. Jeter (1995, 1996 and 2000) which extrapolate upon the film’s diegesis. Originally conceived as a standalone movie, *Blade Runner* became a multi-platform franchise, a model for postmodern cult films built on the principle of “transmedia storytelling” (Jenkins 2006).⁷ Although understanding the film does not require knowledge of other products, fans can read them intertextually in order to discover ever more information about the world of *Blade Runner*. Matei Calinescu’s (1993) concept of heuristic hope is favored over that of branching, suggested by Will Brooker (2009), to define the ludic process of creative rereading: “[...] ‘heuristic hope’ more strongly emphasizes ongoing openness of interpretation. It stresses the creative pursuit of new textual details and discoveries, as opposed to an apparent switching between alternate diegetic routes” (Hills 2011, p. 12).

As is customary in the Cultographies collection, the introductory chapter includes a section on the author’s evolving relationship with *Blade Runner* and its multiple versions. The interest of this autobiographical account lies in the issue of various audience responses to the cult object. It allows Hills to discuss the sense of belonging to the text, distinguishing first generation fans (those who were there from the beginning in 1982) from fans of subsequent generations who experienced the cult at other moments of *Blade Runner*’s cultural life.

Chapter two examines the textual properties of *Blade Runner* that encourage fans’ cult activities: its intertextual density and its hyperdetailist aesthetic. First, Umberto Eco’s paradigm, which distinguishes between “accidental” cults (consisting of a proliferation of clichés) and postmodern meta-cults (deliberately incorporating references to other films), can account for the variability of audience readings as each viewer identifies different intertextual connections according to his or her own generic skills⁸. While

⁷ “A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each new medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don’t need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa” (Jenkins 2006, p. 95).

⁸ For another perspective on various audience readings, see Joly-Corcoran 2007. Considering the range of possible interpretations of *The Matrix* (Andy and Lana Wachowski, 1999) according to the various intertextual connections that a viewer could identify, Joly-Corcoran

Hoberman and Rosenbaum, in *Midnight Movies* (1991), have classified *Blade Runner* in the first category, Hills argues that it belongs to both the category of accidental cult with its mixture of genres (horror, sci-fi and film noir) and to the category of a postmodern meta-cult: “[...] simultaneously appearing at the very moment in film history where Eco sees ‘unconscious’ cult as giving way to Spielberg/Lucas ‘metacult’. And, of course, as the ‘academic cult movie par excellence’, it has repeatedly been claimed as a veritable poster-boy for theories of the postmodern” (2011, p. 37). Then, in the second part of this chapter, Hills considers how the accessories and architecture of Ridley Scott’s futuristic Los Angeles have contributed to turning *Blade Runner* into a cult film. On the one hand, fan activities (rereading, pilgrimages, collecting objects) are prompted by the film’s *mise-en-scène* of intermittence, a concept adapted from Roland Barthes (1973): the excess of visual detail makes it impossible to capture the entire universe in a single viewing, pushing the viewer to always want to see more⁹. On the other hand, by integrating to its *mise-en-scène* elements inspired by the works of architects and designers like Frank Lloyd Wright, Edward Hopper and William Hoggart, *Blade Runner* transgresses the boundaries between popular genre and high art, therefore reflexively engaging in a debate regarding the cultural significance of genre cinema

Based on Pierre Bourdieu’s work on cultural capital, the audience-based approach is the subject of the third chapter. Hills analyzes discourses surrounding the authenticity of the cult of *Blade Runner* from a historical perspective. The author discusses the ideological distinction made by cult followers between the authentic cult – i.e. the adventurous and “masculine” discovery of an obscure film by a small community of fans – and the inauthentic cult of the mainstream film, accessible to the general public for a more “feminine” domestic consumption¹⁰. The distribution of *Blade Runner* as a midnight movie following its failure at the box office has had the effect of enhancing the film’s value in the eyes of a handful of adventurous fans. Hills

traces the film’s hermeneutic circle in order to illustrate “the film’s full hermeneutic and ludic potential” (2007, p. 114, my translation).

⁹ Barthes was already encouraging rereading of texts in *S/Z*: “[...] rereading is here suggested at the outset, for it alone saves the text from repetition (those who fail to reread are obliged to read the same story everywhere), multiplies it in its variety and its plurality: rereading draws the text out of its internal chronology (‘this happens *before* or *after* that’) and recaptures a mythic time (without *before* or *after*) [...] rereading is no longer consumption, but play (that play which is the return of the different)” (1974, p. 16).

¹⁰ This issue is discussed in more detail in Hills 2002 and Hollows 2003. A similar distinction also marks discourses surrounding the collecting of vinyl records (see Straw 1997 and Wojcik 2001).

uses the term "subcultural capital", proposed by Sarah Thornton (1995) as part of a book on British club and rave culture, to illustrate the aura of authenticity that is created around increased fan knowledge about the cult object. The author shows how this concept of authenticity is challenged by the mass distribution of *Blade Runner* on VHS or DVD format and by "counter-poaching" (2011, p. 74), a recuperation of fan discourses by producers who then incorporate them into the DVD supplements, allowing all viewers (fans and non-fans) to have privileged access to extratextual information. Finally, an analysis of reviews of the Final Cut in DVD and sci-fi magazines emphasizes a recovery of the cultural distinction. Critical discourses focus on a careful and detailed reading of the almost imperceptible changes made to the world of *Blade Runner* when it was digitalized. This reading revolves around two oppositions, between fans and the general public, on the one hand and between *Blade Runner* and *Star Wars* (George Lucas, 1977), on the other hand: "[...] this sub-niche [...] discursively restores *Blade Runner*'s 'authentic' cult status by contrasting it to the 'inauthentic' cult of 'Mr. Lucas'; by emphasizing tasteful, non 'flashy' work on *Blade Runner*'s digital restoration; and by validating the 'art' of *Blade Runner*" (Hills 2011, p. 88).

The closing chapter goes beyond a chronological and linear perspective by considering the different types of cult that coexist in a single generation of fans, which Hills calls "cult retrofitting" (2011, p. 92) in reference to the *mise-en-scène*'s principle of industrial design. The first section compares the residual cult – fans of Philip K. Dick who transfer the cult of the novel to their relationship with Scott's film in a hierarchical intertextual perspective – to the emergent cult – fans of Ridley Scott who are attached to the film and see it as a standalone object. This comparison is situated in a broader debate about the cultural value of sci-fi literature and the concept of auteur in cinema: "*Blade Runner* is linked to discourses of art and design, to be sure, but nonetheless remains a victim of 'media SF' versus 'literary SF' cultural hierarchies, making it unsurprising that *Blade Runner* fans are less confident in their fandom than Philip K. Dick aficionados" (Hills 2011, p. 99). Continuing on an issue that was the subject of Hills's article in *The Blade Runner Experience* (2005), the second part of the last chapter deals with *Blade Runner*'s academic cult, which saw it as an exemplar of Jean Baudrillard's postmodern theory in the late 1980s and early 1990s. According to Hills, although fans and academics seek to dissociate themselves from each other, their discourses show the desire, each with different arguments, to elevate the film's cultural status:

[...] "academic cult" also operates, and has operated, outside cult discourse. "High theory" such as postmodernism (perhaps

Deleuzian readings more recently) constitutes a *cultural transposition of cult discourses*, potentially performing the same kinds of subcultural distinctions (see Sheen 1991), and seeking to similarly valorize popular-cultural texts. Postmodern readings of *Blade Runner* can be thought of as unintended cultifications, contributing to the film's cult(ural) profile despite not drawing directly on cult discourses (2011, p. 107).

Adapted to *Blade Runner*'s textual multiplicity, Hills's approach allows him to spare no aspect of the cult that has formed around the film, and the method is certainly appropriate to study any other cult object from an extratextual perspective. His study provides an excellent introduction to the issues surrounding the interpretation and reception of the film, although it does not offer any new perspective on the textual properties that made *Blade Runner* into a cult film. It is not a reinterpretation of the object, but rather an analysis of the discourses that have proliferated around it and elevated it to cult status. Hills announces from the outset that he does not intend to discuss information available elsewhere: "this should not be considered as a one-stop introduction to *Blade Runner*'s world. Rather, it is designed as a contribution to one strand of debate: how and why has *Blade Runner* become a cult movie?" (2011, p. 2). Hills's work certainly demonstrates extensive research and in-depth knowledge of Scott's film, but the author seems to assume that readers possess the same degree of knowledge; therefore this book is more appropriate for readers familiar with *Blade Runner* and the field of fan studies than the general public. The distinction between fans and non-fans that characterizes cult discourses is reproduced in his argument's relationship with the reader. The pedagogical style of writing, with occasional summaries and frequent reminders of important issues, however, renders it easy to read. Recommended to anyone interested in the world of LA 2019, this book brings the discussion up to date at a particularly appropriate moment, since Ridley Scott has announced in 2011 that a sequel to *Blade Runner* is under development.

Bibliography

- Barthes, Roland. 1970. *S/Z*. Paris: Éditions du Seuil.
- Barthes, Roland. 1973. *Le plaisir du texte*. Paris: Éditions du Seuil.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Londres: Routledge; Keegan Paul.
- Brooker, Will (dir.). 2005. *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*. Londres: Wallflower Press.
- Brooker, Will. 2009. "All our Variant Futures: The Many Narratives of *Blade Runner*". *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, vol. 7, n° 2, p. 79-81.
- Calinescu, Matei. 1993. *Rereading*. New Haven; Londres: Yale University Press.
- Dick, Philip K. 1968. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* New York: Doubleday.
- Goodwin, Archie, Al Williamson, and Ralph Reese. 1982. *A Marvel Comics Super Special: Blade Runner*. New York: Marvel Comics.
- Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. Londres; New York: Routledge.
- . 2005. "Academic Textual Poachers: *Blade Runner* as Cult Canonical Movie". Dans Will Brooker (dir.), *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science-Fiction Classic*, p. 124-141. Londres: Wallflower Press.
- . 2010. *Triumph of a Time Lord: Regenerating Doctor Who in the Twenty-first Century*. Londres; New York: I. B. Tauris.
- Hoberman, J., and Jonathan Rosenbaum. 1991. *Midnight Movies*. New York: Da Capo Press.
- Hollows, Joanne. 2003. "The Masculinity of Cult". In Mark Jancovich, Antonio Lázaro Rebol, Julian Stringer and Andy Willis (dir.), *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes*, p. 35-53. Manchester: Manchester University Press.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jeter, K.W. 1995. *Blade Runner 2: The Edge of Human*. Londres: Orion.
- . 1996. *Blade Runner 3: Replicant Night*. Londres: Orion.
- . 2000. *Blade Runner 4: Eye and Talon*. Londres: Victor Gollancz.
- Joly-Corcoran, Marc. 2007. « L'institution du film de fiction et le sacré éliadien: Analyse de *The Matrix* ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.

- Kerman, Judith (dir.). 1991. *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Madison: University of Wisconsin Press.
- Redmond, Sean. 2008. *Studying Blade Runner*. Leighton Buzzard: Auteur Press.
- Sammon, Paul. 2007. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Londres: Gollancz.
- Straw, Will. 1997. "Sizing Up Record Collections: Gender and Connoisseurship in Rock Music Culture". In Sheila Whiteley (dir.), *Sexing the Groove: Popular Music and Gender*, p. 3-16. Londres, New York: Routledge.
- Thornton, Sarah. 1995. *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.
- Wojcik, Pamela Robertson. 2001. "The Girl and the Phonograph; or the Vamp and the Machine Revisited". In P. R. Wojcik et Arthur Knight (dir.), *Soundtrack Available: Essays on Film and Popular Music*, p. 433-454. Durham: Duke University Press.

Notice biographique

Andréane Morin-Simard est étudiante à la maîtrise en études cinématographiques à l'Université de Montréal. Ses intérêts de recherche portent sur la relation entre la musique populaire, le cinéma et le jeu vidéo, ainsi que sur l'intertextualité dans les médias audio-visuels. Elle est également membre de l'équipe de recherche Ludiciné de l'Université de Montréal.