



Présentation

Marc Joly-Corcoran
et Martin Picard
Université de Montréal et
McGill University

For English abstract, see end of article

Nous sommes très fiers de vous présenter ce premier numéro de la revue *Kinephanos*. Cette revue académique en ligne, qui se veut bilingue, interdisciplinaire et transdisciplinaire, a pour objectif d'étudier les questions touchant de près ou de loin le cinéma et les médias populaires. Dans une visée plus large, les films, les téléseries, les jeux vidéo, les technologies émergentes ainsi que la culture des fans formeront les principaux champs d'intérêts de la revue. Les approches favorisées seront les études cinématographiques, les théories de la communication, les sciences humaines et les études culturelles et médiatiques.

Dès lors, il peut être justifié de s'interroger : pourquoi une (autre ?) revue en ligne s'intéressant aux technologies numériques, alors qu'une décennie s'est écoulée depuis l'avènement de ce qu'on a communément appelé la révolution numérique? Nous y voyons trois raisons principales. Premièrement, par cette revue bilingue, nous souhaitons faire le pont entre les cultures anglophones et francophones (voire d'autres cultures), trop souvent isolées. Il nous semble qu'un échange favorisant la rencontre de réflexions et de discours différents est plus que souhaitable afin de faire évoluer le dialogue entourant une problématique et une discipline singulière. Cette ligne de pensée semble particulièrement adaptée aux cas des technologies émergentes et des médias populaires, puisque que le contexte actuel de la mondialisation culturelle force les cultures nationales et régionales à réfléchir ensemble à un processus global qui les touchent toutes, bien que chacune à leur manière. Dans cette perspective, les différences culturelles ne peuvent qu'être bénéfiques à une réflexion universelle autour des technologies numériques et des objets culturels populaires.

Revue Kinephanos, ISSN 1916-985X

« Imageries numériques: culture et réception » , automne 2009, www.kinephanos.ca

Présentation

Ensuite, par notre intérêt inter et transdisciplinaire, nous désirons solliciter la rencontre de discours provenant de disciplines différentes autour des mêmes questions, voire à moyen terme ouvrir le discours contemporain – par exemple à propos de l’impact des imageries numériques – aux disciplines plus traditionnelles, comme les études des religions, la philosophie, la sociologie etc. De plus, nous souhaitons fortement joindre les discussions plus classiques concernant les technologies émergentes (discours qui datent déjà de plus d’une décennie) aux réflexions contemporaines récentes autour de la culture et des médias populaires, tels que les études des fans et les études vidéoludiques.

Finalement, l’ambition de cette revue est d’alimenter la réflexion sur les technologies numériques et les médias populaires, qui est loin d’être achevée, en prolongeant les remises en cause – qui ont lieu depuis quelques années – de la pensée idéalisante (sinon magique) autour de l’imaginaire des technologies numériques, qu’elle soit apologétique ou apocalyptique, par l’utilisation d’expressions communes telles que « nouveaux médias » ou « révolution numérique ».

En 2001, avec son ouvrage pionnier *The Language of New Media*, Lev Manovich nous proposait des outils théoriques qui permettaient d’appréhender les technologies numériques avec plus d’aplomb que ne l’avait fait ses quelques prédécesseurs. Toutefois, le discours autour du concept des « *New Media* » semble bien obsolète aujourd’hui, d’autant plus que le titre de son ouvrage suggère une cassure historique entre les technologies analogiques et numériques, brisure qui est remise en cause depuis plusieurs années. Néanmoins, tout au long de son ouvrage, Manovich insiste sur la continuité qui existe entre les concepts et les images issues d’une culture analogique et les ré-appropriations et transformations qu’elles ont subies avec l’arrivée d’une culture numérique.

En effet, son argumentaire d’introduction met en parallèle les différents usages et modes d’expression découlant des technologies numériques, et cela, avec les mêmes techniques de montage employées il y a près de quatre-vingts ans par le réalisateur russe Dziga Vertov pour son film *L’homme à la caméra* (1929). Selon Manovich, les créateurs de l’avant-garde auraient été les précurseurs des techniques qui sont maintenant couramment utilisées par les nouveaux médias :

Présentation

The avant-garde strategy of collage reemerged as the ‘cut-and-paste’ command [...]. The idea of painting on film became embedded in paint functions of film-editing software. The avant-garde move to combine animation, printed texts, and live-action footage is repeated in the convergence of animation, title generation, paint, compositing, and editing systems into all-in-one packages. (Manovich 2001, XXXI)

Parce qu’il faut bien le préciser, Manovich utilise le terme « *New Media* » pour qualifier, de manière générale, les objets culturels qui doivent leurs existences, en tout ou en partie, à l’arrivée ainsi qu’à l’utilisation massive de l’ordinateur dans presque toutes les sphères de la société. Corollairement, les technologies numériques sont venues profondément bouleverser les modes d’expression et de communication modernes, et cela de la production à la diffusion. En résumé, le « *New Media* » de Manovich constitue simplement un objet qui a été traduit par le « truchement » de l’informatique : « The translation of all existing media into numerical data accessible through computers. The result is new media – graphics, moving images, sounds, shapes, spaces [...] » (2001, 20).

Au-delà des mutations médiatiques (voire de l’émergence de « nouveaux médias »), ce sont les pratiques culturelles émergentes qui nous intéressent davantage et qui selon nous peuvent plus adéquatement rendre compte de la numérisation de notre culture. C’est pourquoi ce premier numéro s’intitule « Imageries numériques : culture et réception ». Dans ce numéro, tous les auteurs établissent un lien pertinent entre les technologies émergentes et celles qui les ont précédées. D’une manière encore plus cruciale, ils soulignent l’importance de la culture et de la réception des objets culturels contemporains, et des imageries qui leurs sont associées. Ces quatre textes de provenances diverses abordent, chacun à leur manière, l’impact qu’a eu, et continue d’avoir, les technologies numériques sur les modes de production audiovisuelle ainsi que sur les différents types de réceptions spectatoriennes qu’elles créent. Les quatre auteurs explorent ici la thématique *culture et réception* sous un angle qui prend la forme d’un long prologue annonçant les thèmes qui seront étudiés lors de nos futures parutions.

Dans le texte « New Mode of Cinema », Kristen Daly se réfère à Adrian Martin qui souligne comment certains courants de l’ère analogique ont contribué au développement de techniques abondamment utilisées en cet ère du numérique : « some of the styles of the current new mode have been prefigured in analog by

Présentation

farsighted filmmakers like those of the New Wave, the Neorealists and the Avant-Garde, who played with these digital conceptions and possibilities of cinema before they were aesthetic default options » (p. 3).

De son côté, Samuel Archibald n'hésite pas non plus, dans « Épître aux Geeks », à faire remonter son histoire des fans jusqu'à la fin du 19^e siècle avec les récits mettant en scène la mort et la réapparition de Sherlock Holmes : « Situait cette réapparition de Holmes en 1894, 'The Adventure of the Empty House' laissait un vide étrange dans la chronologie des aventures de Sherlock Holmes. [...] Pour moi, ce grand hiatus a ouvert la modernité à la culture de fan » (p. 4).

Gwenaël Tison, quant à lui, propose un article sur la figure du morphing comme représentation moderne de la continuité, intermédiaire et insaisissable, entre deux états distincts, qui se métamorphosent de l'un vers l'autre : « Le *morphing* offre aux métamorphoses classiques une représentation possible de ce que la traditionnelle ellipse et le changement de plan dissimulaient. Cette nouvelle forme transitionnelle contribue à régénérer le mythe de la métamorphose en décuplant sans commune mesure les possibilités imageantes des évolutions formelles dans la durée » (p. 5).

Finalement, Adam Rusch nous offre une introduction à la culture du *fansubbing*, ce mouvement fascinant de la culture participative qui force le dialogue entre le domaine de la production, de la distribution et de la création avec celui de la réception et de la réappropriation. Entre les deux, c'est un véritable respect de l'œuvre culturelle populaire qui sert d'exemple à une refonte du système commercial de production et de distribution désormais désuet.

En effet, le numérique provoque (les choses, le monde). C'est pourquoi, au niveau de la réflexion, *Kinephanos* souhaite ardemment y participer.

Bonne lecture !

Abstract

We are very proud to launch the first issue of *Kinephanos*, an online, bilingual, interdisciplinary, and academic journal studying issues of film and popular media. The journal's main interests are about film and television series, video games, digital technologies, and fan culture. The different theoretical perspectives

Présentation

favor film studies, theories of communication, humanities, and cultural and media studies.

In this first issue, the authors explore the theme of *culture and reception* from approaches that take the form of a prologue announcing the future topics of the journal, emphasizing the importance of the reception of contemporary cultural objects and imageries associated with it. Each text addresses, in their own way, the impact of digital technologies on specific forms of audiovisual production as well as on the different types of reception they create.



New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Kristen M. Daly,
Columbia University, New York

Abstract

This article delves intrinsically into how the characteristics of digital cinema, its equipment, software and processes, differ from film and therefore afford new aesthetic and stylistic modes, changing the nature of mise-en-scène and the language of cinema as it has been defined in the past. Innovative filmmakers are exploring new aesthetic and stylistic possibilities as the encumbrances of film, which delimited a certain mode of cinema, are released. The article makes the case that the camera as part of a computer system has enabled a more cooperative relationship with the filmmaker going beyond Alexandre Astruc's prediction of the camera-pen (*camère-stylo*) to become a camera-computer. The technology of digital cinema makes the natural indexicality of film and the cut simply options amongst others and permits new forms of visual aesthetics not premised on filmic norms, but based on other familiar audiovisual forms like video games and computer interface.

Voir le résumé français à la fin de l'article

“We see in them, if you like, something of the prophetic. That's why I am talking about *avant-garde*. There is always an *avant-garde* when something new takes place . . .” (Astruc, 1948, 17)

In this article, I will examine some of the material qualities and characteristics of the equipment, software and processes of digital cinema production and propose how these afford a new aesthetics and style for cinema. Of course, many styles are available, including the status quo. Which styles are

Kinephanos Journal, ISSN 1916-985X

“Digital Imageries: Culture and Reception”, Fall 2009, www.kinephanos.ca

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

chosen involves not only the ease and capability, but also the most appropriate representations of reality. I hope to present how innovative filmmakers are using digital cinematic technologies to develop new “means of expression,” to quote Alexandre Astruc, better suited to the contemporary digital culture (1948, 17).

Film provides a number of aesthetic restrictions. Film is hard to work with: it requires extensive lighting set-ups, the camera can be large and unwieldy compared to the digital camera and for high-quality capture is quite expensive as is the recording material film. The film reel must be switched every ten or so minutes while recording. Film is rather difficult to manipulate within the shot, so photographic realism and indexicality come naturally (1). These restrictions and limitations of film have helped define the mode of cinema for the last one hundred years. Digital technologies, on the other hand, do not necessarily suffer from any of these particular limitations: recording material is cheap to free with the advent of reusable disk storage and can record for extended periods of time, cameras are smaller, lighter and easier to mobilize and hide, video requires less light for exposure and is easily transferred to computer and manipulated.

The rather difficult film camera and irascibility of celluloid limited “recording thresholds,” using Friedrich Kittler’s term, thus affecting the language of cinema (1990, 284). This is the idea that what we can record and store and how easy it is to do so affects society’s cultural products. The extended thresholds and different characteristics of recording provided by the digital camera make certain styles more likely because they are so readily available. Along these lines of argument, as Lev Manovich has explored, the software and the processes it allows or makes available cannot help but influence the art objects produced through it (2001, 116-35). Our editing software determines how images are put together, influencing how we create cinema through montage. Manipulation within the frame, compositing as Manovich terms it, has become a common part of the digital post-production process encouraging new non-filmic representations and changing the potential nature of cinematic visuality (2001, 136-60).

A second theoretical strand at work in this article follows from media historians who have described the interplay of various technologies and visualizations in shaping expectations of and representations in cinema. In his essay, “Fritz Lang Calling: The Telephone and Circuits of Modernity” (2004), media historian Tom Gunning describes how the interplay of other technologies of modernity, in this case the telephone, helped shape style in cinema, influencing the means of representation, and particularly parallel editing. As Gunning writes,

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Lang's style would not be possible without the common experience of the telephone: "If the telephone had not existed, film would have had to invent it" (2004, 23). Similarly, I will present below how interactions with computer technologies have afforded a more complex cinematic style involving multiple windows, algorithmic and architectural mise-en-scène, and a combination of text, information and audiovisual immersion.

As the camera goes beyond the pen to become part of a computer system, the camera can become more of a collaborator than simply a tool and a computer aesthetic emerges. In this, I look to Sean Cubitt's use of the term "collaborate" in examining vector films in *The Cinema Effect*. In contrast to Marshall McLuhan's (1964) description of the tool as an extension of the hand where the relationship between the human and machine is one of control, Cubitt argues for a new relation with the computer, which, as he says, is "capable of a rich and complex relationship with humans" (2004, 88). He writes, ". . . the machine is free to collaborate in the creation of the work . . ." (88). Montage can expand from a purely juxtapositional action and becomes a matter of choice with other options available such as the non-cut and multiple simultaneous-action windows combined with text or animation, where the screen is not purely representational but fulfills a number of roles such as remix surface, textual and graphical information table, and map.

This article will present some methods and movies that act as harbingers. Of course many movies continue in the same traditional mode, but the examples below shine light in new directions and the fact that they have attracted the interest of audiences, critics and theorists indicates that their path has promise. I believe these represent the new avant-garde as Astruc sensed in Renoir, Welles and Bresson in 1948. Adrian Martin has noted that some of the styles of the current new mode have been prefigured in analog by farsighted filmmakers like those of the New Wave, the Neorealists and the Avant-Garde, who played with these digital conceptions and possibilities of cinema before they were aesthetic default options (2002). Lev Manovich stresses how computer technologies can make the avant-garde mainstream, for example taking a function like "cut and paste" and making it a default function as basic computer commands (2001, xxxi). So we move with inevitable ease from Stan Brakhage's fast cutting *Window Water Baby Moving* (1962) to Michael Bay's *Armageddon* (1998) with an average cut length of 1.5 seconds.

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Medium-Specificity

The medium-specificity of cinema has always been rather hard to define. D.N. Rodowick, in *The Virtual Life of Film*, traces how what he calls “the classical period of film aesthetics” consisted of a series of debates over the identity of film in medium-specific arguments (2007, 9-24). Walter Benjamin, Siegfried Kracauer and André Bazin all took part in such argumentation on the nature of film, attempting to define how cinema differed from the other arts. As Rodowick sees it, the difficulty lay in the hybrid nature of cinema: combining “moving photographic images, sounds, and music as well as speech and writing” (2007, 13). In the early days of video, a similar theoretical tactic was applied. Theorist and critic Amy Taubin described how early video artists, led by Nam June Paik, tried to emphasize the medium specificity of video such as electronic distortions, low-definition images, and the flow of video images in opposition to the transition of film frames (2007). Taubin refers to this as a “false separation,” emphasized by video artists because at that time video could not compete on technical and artistic grounds with avant-garde film. In order to get funding and space in the museum, video artists had to fetishize the difference (Taubin 2007). This purposeful distinction exaggerated the differences at a time when the making of video art was still difficult and messy and focused the argument on the ontology of the medium.

As video converged with film in terms of quality, the distinction began to lose importance in the popular discourse. Film critic Manohla Dargis, writing in 2005, notes how the New York Video Festival renamed itself Scanners and how film critics rarely mention anymore if a movie was shot on film or video. As film theorist John Belton points out, unlike the introduction of sound, color and widescreen, the introduction of digital technologies has been, on the level of visual representation, largely imperceptible (2002, 103-5). Without outside or technical knowledge, an audience may not necessarily perceive whether what they are watching was shot, manipulated, edited or distributed digitally. For this reason, and perhaps in reaction to some of the revolutionary proclamations for the effects of digital technologies in cinema, Belton has labeled this a false revolution (2002). He cautions that we must not be blindsided by economic factors, but must take a closer look at what is really different about creating movies with digital technologies. He argues that digital technologies simply provide a better tool for certain functions, but he warns against assuming that this constitutes a new aesthetics (114).

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Shooting Digital for Film

Until recently, Belton has been mostly correct. In the beginning, digital technologies were principally used as a tool to create film-looking art objects more cheaply. The Bazinian ideal of total realism has been translated with the dawn of digital video into an ideal of total *filmic* realism. In the popular cinema press one often reads, “As soon as digital looks as good as film, and that time is coming, then . . .”. Software like Magic Bullet has been developed to make digital video look more filmic by adding grain and in other ways degrading the image. As a British software reviewer writes, “You’ve filmed on the latest and greatest digital camera. You’ve edited in the latest version of Adobe Premier, running on your state of the art PC system. Quality doesn’t get much better than this. Or does it? You’ve never had it so good, yet your ‘film’ doesn’t quite have that edge. That edge is the holy grail of digital video: the film look” (Peters, 2005). Only lately has digital cinema begun to develop an independent aesthetic and style.

Filmmaker Stephanie Argy, whose film *Ghandi at Bat* (2006) recreates a fictional incident where Ghandi pinch hits for the New York Yankees in 1933 in Yankee Stadium, writes in *American Cinematographer*, “DV’s [digital video] initial attraction for many filmmakers lay in its lower upfront production cost, but over the last seven years, it has matured into a format that offers aesthetic options and means for technical innovation” (Argy 2005) (2). Director Danny Boyle (*Trainspotting* [1996], *28 Days Later* [2002], *Slumdog Millionaire* [2008]) says that digital video transcribes better the experience of the 21st Century:

I mean if you can raise the money to shoot something on film, why use DV? The answer to that is the way the aesthetic of digital video mimics the way we receive information in the 21st century. People are getting imagery projected at them through their cell phones and over their computers – they’re accustomed to the grainy, pixilated look (Fear 2005).

As Boyle notes, the aesthetics of digital cinema were introduced before the cinema technology became prevalent. From interactions with computer technologies, viewers have developed a cultural knowledge and familiarity with a certain digital aesthetic; blogs, Quicktime movies, moving icons, cell phone

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

pictures, pirated dvds, and viral videos trained viewers in a representational aesthetic in advance of ubiquitous web video and digital video cameras. This is not to say that these forms are not based on analog cinema models; Lev Manovich has traced in *The Language of New Media* (2001) the vector from cinema to new media. He uses the history and theory of cinema to map out the logic driving the technical and stylistic developments of new media. The second vector, which he only sketches and which I hope to fill in some focal features, reverses this, examining how the logics of new media in turn affect cinema.

Digital video has two contradictory aspects. On the one hand in the “contemporary experience” — video cell phones, web video, surveillance video — it appears as Danny Boyle described, “grainy and pixilated.” On the other hand, digital video is too perfect and too sharp in comparison to film, which is why software and special techniques are necessary to produce “filmic artifacts” (Prince, 2004). Digital video has a clarity and depth of field that film does not. Everything is deep focus by auto-default, so videographers often strive through other means to blur the background thus creating a filmic look. Film can retain detail in brightly lit areas where digital video “blows up,” but video can see into the shadows in a way that film cannot, thus requiring less elaborate lighting schemes. Video lacks grain, which you can reintroduce through software or by exporting digital video onto film stock.

Director Michael Mann, who shot action movies *Collateral* (2004), *Miami Vice* (2006), and *Public Enemies* (2009) digitally, says that his is the first “photo-real use of digital.” He says: “In the nightscapes in *Collateral*, you’re seeing buildings a mile away. You’re seeing clouds in the sky four or five miles away. On film that would all just be black” (Corliss 2006). He argues that this photo-real use of digital, i.e. not degrading the image to copy the look of film, will be rapidly catching on as the number of directors who grew up with computers and have no “nostalgic attachment to film,” come of age (Corliss 2006).

CAMÉRA STYLO

Not only does video differ from film in the medium-specific characteristics like the information in light, the clarity of detail and the depth of field as mentioned above, but also, and I believe more significantly, the *processes* of digital moviemaking encourage different aesthetic pathways. In

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

1948, Alexandre Astruc in France coined the term “caméra-stylo” or camera-pen to describe the more intimate and individual style of filming that he foresaw would be enabled by smaller, more mobile, 16mm film camera technology. He ended his manifesto “The Caméra Stylo” (1948) with this quote, “. . . for although we know what we want, we do not know whether, when, and how we will be able to do it” (1948, 22). That time is now. Cameras are light and cheap enough and ambient lighting is often sufficient for digital capture. The camera can function increasingly as a pen, writing spontaneously in the moment without the industrial process of film. Progressive directors and cinematographers are taking advantage of the new flexibility of the camera to capture images and situations that were previously either impossible or prohibitively expensive.

Using the “pen” qualities of the digital camera — spontaneity, flexibility, unobtrusiveness and intimacy – Director Danny Boyle and cinematographer Anthony Dod Mantle captured a small miracle for zombie movie *28 Days Later* (2002). They had to stop weekday traffic at four in the morning in busy Trafalgar Square in order to portray an empty post-plague London.



28 days Later (2002), Fox Searchlight Pictures ©

They had only minutes before angry commuters infiltrated the set and so they distributed handheld digital cameras to numerous members of the crew, thus capturing the shot from many angles, simultaneously, so that they would minimize time spent in the area. Dod Mantle said, “In those particular instances, of course, we would not have been allowed to shoot and take up so much space [in 35mm] for two weeks at such a delicate time before early-morning rush

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

hour” (Bankston 2005, 83). For *Slumdog Millionaire* (2008), Boyle and Dod Mantle used a similar technique when they shot in Dharavi, Mumbai’s largest slum, using a multitude of handheld digital cameras shooting action simultaneously. Thus, what would have been possible only for a big-budget Hollywood movie becomes a more readily available means of expression with creative use of technology.

Director Fernando Meirelles and director of photography César Charlone filmed in the favelas of Rio de Janeiro and used local boys for the 2002 movie, *City of God*. Charlone used video goggles that allowed him to separate himself from the camera and yet still see the image. He could attach the camera to the end of a sound boom for high and low angle shots, thus minimizing the need for an expensive and intrusive crane, which would be too cumbersome for the tight alleys and hills of the favela. He said that he had “long envisaged a camera that would act like a microphone, one you could slip into tight spaces or carry on your body like a backpack, maybe with an optical fiber you could hold in your hands to move the lens around” (Oppenheimer 2005). Since Charlone shot in real favelas in Brazil for *City of God*, and markets in Africa for *The Constant Gardener* (2005), the flexibility of the camera gave him great potential to capture the live and unpredictable environments. Cranes and elaborate lighting set ups would make the level of intimacy and spontaneity which Meirelles and Charlone can capture in these scenes unattainable.

Interestingly, while Astruc focused on the increased power of the auteur, who with the camera-pen could, like a writer, create a movie alone as an individual artistic vision, the camera-pen has actually enabled the filmmaker to collaborate with actors and environments thus releasing a measure of control. As the examples of Boyle and Dod Mantle and Meirelles and Charlone demonstrate, the camera-pen allows intimate and spontaneous interaction with real environments and situations, creating a collaboration between filmmaker and environment.

This ability of digital capture to shoot long takes without motion-limiting lighting set-ups is particularly conducive to the use of non-actors who can benefit from long, multiple and flexible takes to capture a multitude of performances. Directors like Steven Soderbergh on his digitally shot *Bubble* (2005) are able to use non-professional actors and shoot a plenitude of material with many, slightly different, improvised takes, shooting simultaneously with a few cameras. He calls his work on *Bubble* “site-specific” cinema because he

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

goes to the place and collects the stories organically. Many of the scenes were shot in the actors' actual houses (Jardin 2005). For *The Class* (2008), director Laurent Cantet used non-actor students, teachers, and administrators from a school very similar to the one being represented. He conducted a yearlong series of workshops with the students and then shot with three high-definition (HD) cameras simultaneously: one camera was on the teacher, one on the students, and one was mobile reacting to the interaction as it happened spontaneously (Taubin 2009) (3). Thus digital technologies make accessible a way of production that can be organic to both the place and people of that place, producing an innovative, spontaneous and intimate aesthetic.

Some of these styles and methods were prefigured and anticipated by the filmmakers of the Nouvelle Vague and the Neorealists. With the introduction of the Arriflex camera in the 1960's, which was lighter and more portable, filmmakers were able to go out on the street into spontaneous environments, capture everyday life and use non-actors (Corrigan 1991, 101). For example, in *The Battle of Algiers* (1966), the director, Gillo Pontecorvo, had to formerly declare that not a foot of the film was documentary because his use of available light, newsreel filmstock, actual locations and non-actors made his feature of the Algerian revolution against the French so convincing that viewers thought they were watching documentary footage. Media theorist Adrian Martin writes how filmmakers like John Cassavetes, Ken Loach and Maurice Pialat, over thirty years ago, were "simply letting the camera run on across different takes or stopping and starting it without letting the actors know," in other words using what is now a "digital style" in order to create more emotional realism (2002). The recently deceased American director Robert Altman in movies like *Nashville* (1975) used ambient sound and lighting and spontaneous, non-choreographed situations to create an aesthetic and style that would favor the attributes of digital technologies far before he had access to them (Honeycutt, 2006). But, what is new here is the extent to which creative filmmakers can take this style and the ease with which it can be used. The extent of organic integration of reality could only be aimed at by these ambitious directors.

The examples above are from well-established filmmakers making popular films, but even more innovations are being done in low-budget independent and documentary film. In documentaries like *Bad Boys of Summer* (Loren Mendell and Tiller Russell, 2007) about the San Quentin Prison baseball team, *Twist of Faith* (Kirby Dick 2004) about a father who moves in with his

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

family up the street from a priest who allegedly molested him as a child, and *Baghdad High* (Ivan O'Mahoney and Laura Winter, 2007) about four Iraqi high school students, filmmakers gave the cameras over to their subjects to film events which were off limits to the filmmakers due to legal issues, intimacy, and danger. Some filmmakers are using the clandestine aspects of the camera to shoot in live environments. For *Day Night Day Night* (2006), Julie Loktev needed to shoot a character as a terrorist near the Port Authority in New York City. Rather than trying to get clearance from the city for such a delicate subject, they shot live using small handheld cameras to stay under the radar of authorities. Lebanese director, Philippe Aractingi both conceived of and began shooting his movie, *Under the Bombs* (2006) within two days of the beginning of the Israeli bombings of Lebanon in the summer of 2006. He says, "I wanted to put real actors into a real war" (Jaafar 2006). He did, shooting in Beirut and on a warship evacuating people. Besides the few professional actors, everyone else featured in the movie is a real person in the real situation of a war. Aractingi says, "There's an amazing energy and emotion in all the scenes. We had to be spontaneous and use the first take. . ." (Jaafar 2006).

These are all examples of independent filmmakers working with very small budgets who are innovatively developing an aesthetic that takes advantage of the new technology. Competing with reality television and web video, filmmakers are working with environments rather than controlling them. Astruc's vision of the camera-pen has been fulfilled and even exceeded as filmmakers cede power to characters, environments, and even algorithms enabled by the camera-computer, as I hope to demonstrate below.

MONTAGE AND MISE-EN-SCÈNE

The Long Take

Cinema has traditionally been defined by montage. Film theorist André Bazin refers to editing and framing as the alpha and omega of cinema (quoted in Deleuze 87). Kittler reminds us that cinema began as a series of still shots spliced together by Etienne-Jules Marey and Eadweard Muybridge (1999, 122-4). As he says, "The medium's possibilities for cutting and splicing assail its own historiography" (Kittler 1999, 116-17). Thus montage from the very beginning became the visual grammar of cinema. Film reels are about ten minutes long, so chopping and splicing is a format-driven necessity. This has

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

defined the form of cinema — recording thresholds.

Computer editing has made cutting and pasting easy and irresistible, so the initial reaction to digital editing was to have rapid cutting, the MTV aesthetic (so named for the rapid cutting to the beat of pop songs in music videos), popular in big-budget action movies (Dickinson 2001). These rapid cutting movies, although perhaps requiring an adjusted way of viewing to prevent headaches and dizziness, only changed style in terms of excess. The movies work in the same aesthetic and style mode as Sergei Eisenstein and D.W. Griffith, simply sped up like the zombies in *28 Days Later*. Increasingly, I would like to propose, the more transgressive aesthetic afforded by digital technologies is the non-cut. The indexicality of this real time, meaning its direct physical and existential relationship with the temporality in front of the camera, can pose as a substitute link to reality and authenticity as the necessary indexicality of the analog image is lost with digital and computer technologies where light no longer creates a direct imprint on film and information is instead encoded.

Russian Ark (2003) provides the most exaggerated example to date of this aesthetic. The entire 87-minute movie is one continuous shot. Director Aleksandr Sokurov shot very formally in the St. Petersburg Hermitage Museum, specifically not in a hand-held, realistic style, but instead uses digital for “its new ability to render time in a single, unbroken flow” (Martin, 2002). Sokurov says:

The idea was for a film shot, as it were, in a single breath. The screen format, cinematography — everything depends on the scissors, on the knife. Editors and producers accumulate then edit using time according to their whims. And I wanted to try and fit myself into the very flowing of time, without remaking it according to my wishes” (Greer 2003).

Sokurov refers to the autonomy of the camera, an idea that has long been valued by film theorists as a desirable goal.

Bazin valued the objectivity of the automatic machine and what he called the “impassive lens” (1971, 15). He writes in “The Ontology of the Photographic Image,” “For the first time, the image of the world is formed automatically, without the creative intervention of man” (1971, 15). Yet, as

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Peter Matthews remarks, this remained an impossible quest as long as “individual films and filmmakers carve up the unbroken plenitude of the real, imposing on it style and meaning” (Matthews 1999). Similarly, in *Cinema Effect*, Sean Cubitt explains his concept of pixel, cut and vector. According to Cubitt, the purity and truthfulness of the pixel, the cinema of the Lumières’ *Sortie des Usines* (1895), is undone by the cut, which introduces “predestination.” As he says, “The cut splits apart the elements of the apparatus so that one — the self — can take possession of the other — the camera-projector — as object” (Cubitt 2004, 67). Following this logic, while the cut institutes a relation of control between the filmmaker and the machine, the non-cut frees the camera from this imposition and can help fulfill Bazin’s vision of the objective machine, where the preconceptions of the filmmaker are minimized. Below I hope to demonstrate how this relationship between filmmaker and camera can morph with digital and computer technologies, taking on aspects that exceed Bazin’s vision where the relationship rotates even more, so that the lens becomes less “passive” and more collaborative.

Although Sukorov carefully orchestrated the long shot, he could not control all the factors. In fact, he had time in the Hermitage for only three takes and the first two takes did not work out. He had to accept the third take even though there were small errors to his plan. The architecture of the Hermitage provided its own mise-en-scène and indexical link. Sokurov also had less control over the course of the spectacle as to where the viewer is looking and focusing. There is no “cut to close up of face”; viewers are free to roam the long take as they please. I believe that this inevitably creates an alternative style for cinema that is less controlling and more interactive with the viewer.

Computer-Camera as Collaborator

“In a historical loop, the computer has returned to its origins. No longer just an Analytical Engine, suitable only for crunching numbers, it has become Jacquard’s loom — a media synthesizer and manipulator” (Manovich 2001, 26).

Behind the scenes, the camera has moved beyond the pen — the camera is now a computer. Gilles Deleuze refers to a “camera autonomy” as a stylistic trope in

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Michelangelo Antonioni's *Story of a Love Affair* (1950) (1989, 24). By this he means that the camera appears to look where it wants, unaffected by strict narrative norms. When it should be giving us a close up of a gun, it is wandering off to look at a model's ankles. But, this seeming "camera autonomy" fulfills its potential with the camera-computer alliance. Increasingly, innovative directors empowered with digital and computer technologies are letting the machine write itself. The aesthetic is that of an algorithm, an initial set of conditions structured by an auteur but then allowed to play out unsupervised. Some progressive filmmakers have experimented with the independence of the computer/camera, opening up new opportunities for mise-en-scène by minimizing the subjectivity of the auteur and exploring algorithmic and architectural forms.

Iranian director Abbas Kiarostami experiments with the mobile, uncontrolled camera in *Ten* (2002) where he mounts two small cameras in the front of his main character's car and every scene, a series of ten conversations, is from the viewpoint of these fixed, mounted cameras. So, although the camera moves about Tehran, the machinery of the car and the traffic of Tehran control the camera movements and mise-en-scène, not the director or cinematographer, and in fact they are not even present. Even Kiarostami's editing follows a distinct algorithm between camera viewpoints. As Alex Munt demonstrates in his article "Digital Kiarostami," shots are put together according to a strict, pattern of repetition and variation both of the camera shots within the ten "modules" and between modules (Munt, 2006). This form of stylistic and aesthetic playfulness is enabled by the ease and low cost of the digital technology, encouraging spontaneity and experiment and new combinations of machine-human cooperation.

Always cutting edge, Danish director Lars von Trier has experimented with a robot cinematographer, a new camera system called Automavision. The machine is part of von Trier's stated goal "to reduce the scope of productions" (Felperin 2006). Automavision gets the sole credit for cinematography listed for von Trier's movie, *The Boss of It All* (2006) (with an inventor credit for Peter Hjorth). A computer algorithm randomly changes the camera's tilt, pan, focal length and/or positioning as well as the sound recording. As *Variety* reviewer Leslie Felperin writes, "Result is a lot of off-kilter compositions, sometimes with subjects' heads at the bottom or side of the screen. This just about fits the material, creating a comic, world-out-of-joint atmosphere" (Felperin 2006). The movie's concept is to question power, control and networks, thus mimicking the

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

mechanism of production.

Von Trier's experiment toys with the idea of auteur cinema, automating with a randomizing computer program the very aspects of style that would characteristically identify the auteur. The computerized randomness of the Automavision provides a greater machine autonomy as it removes the power of the director to dictate where we look and gives the power to the algorithm. The digital camera can become a part of a system, whether it be a computer system or an urban traffic system, and is thus able to follow algorithms and have a level of artificial intelligence. Although not mainstream, these movies by well-known directors indicate the potential to use the camera as co-collaborator, co-director, co-cinematographer, and co-editor in a way not possible with the film camera where the relationship due to factors like reel length, size, and inability to program was one of control between filmmaker and camera. I believe these examples are the harbingers of a new mode of cinema fulfilling and then going beyond the individual cinema of Astruc's vision and beyond the "passive lens" of Bazin's to a new cyborg montage and mise-en-scène with different formal properties more suited to the computer than the film camera machine.

Web Browser Aesthetic

Film grammar has traditionally been based on "transitions between fully formed photographic objects called frames, done through a collision of frames called the cut," whereas as Gene Youngblood points out, "In electronic cinema the frame is not an object but a time segment" (quoted in Shaw and Weibel 2003, 156). As such, time segments need not transition by transposition/juxtaposition, the aspects of traditional montage. Computers do not so much operate by montage and juxtaposition. On the computer one can hold more than one window open, can multi-task and follow a complicated, non-causal order. These everyday processes represent a change in mode of viewing and experiencing audiovisual culture and communication. New modes of montage are made facile with computer editing where manipulation within the frame is easily done. Although possible before by split screen and back projection, these processes were much more involved and so remained as "special effects" or gimmicks as opposed to an organic style. Thus the web browser aesthetic is intrinsically facilitated by the software of non-linear editing as well as extrinsically called for by viewers' experience with digital audiovisual

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

culture.

Deleuze describes this way of viewing as a changing function of the screen. He writes:

But, when the frame or the screen functions as an instrument panel, printing or computing table, the image is constantly being cut into another image, being printed through a visible mesh, sliding over other images in an “incessant stream of messages”, and the shot itself is less like an eye than an overloaded brain endlessly absorbing information . . . (1989, 267)

The mind must put together the different visual, textual and graphical information. I believe that the cognitive work this form entails creates a less a purely visual experience and more of a thinking and linking experience, where the purpose of the screen is partly to “show” or “represent” but also to communicate information. New-media theorist Alexander Galloway discusses what he sees as the waning of in-time montage as a hegemonic style. He discusses the increased use of alternative types of montage, what he terms “proleptic” montage, for example, where the actual screen is divided into quadrants (2007). He mentions the popular television show *24* (Fox 2001–), which uses this technique going into and out of every advertising break, as well as Mike Figgis’ *Time Code* (2000).



Time Code (2000), Columbia Pictures©

Figgis shot real time in four locations and the movie shows each sub-

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

movie simultaneously on a screen divided into four quadrants. The sound goes back and forth between the quadrants, directing the viewer's focus to some extent from one story to another. On the DVD, users with multi-unit stereo equipment can manipulate the sound of the movie, thus choosing which quadrant to focus on and which conversation to overhear when. This form of cinema takes a step beyond Bazin's concept of "personal choice" and the possibility of "ambiguity" introduced by depth of focus (Bazin 1971, 36). Instead, proleptic montage creates a necessarily interactive aesthetic of cinema and a new experience of diegetic time and immersion in that the viewer *must* decide at each moment where to look and what to hear. As electronic media artist Toni Dove notes, "In film, the cut moves you through time while the interactive experience contains some rupture within it" (as quoted in Shaw and Weibel 2003, 236). It is impossible to be completely involved in any one screen as attention drifts and shifts to the others. The mind is forced to *mise-en-scène* cognitively, not simply through vision.

This style simulates our experience of new media and particularly video games where the screen might be divided into sections or have overlays with different simultaneous viewpoints or information. One sector might show the first person perspective, another might show action in another location or list treasures, kills, points, timeline, overhead view, map etc.



Dungeons and Dragons Online (2009), Eberron Unlimited©

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Manovich, who refers to the aesthetic of multi-window cinema as macro-cinema, cites certain cultural forms like the computer-user interface, news, financial and sports broadcasts as participating in this multi-window, multiple information source format (Manovich 2005). Galloway feels this style might be better than in-time montage at representing our current environment of “synchronic, rhizomatic information networks.” He calls this “the distributed network as an aesthetic construction” (Galloway 2007). In order to represent the search, hypertext and multiple windows of our contemporary audio-visual environment, creative filmmakers have developed new modes of putting moving images, sound, graphics and text together. The proleptic montage enables a hybrid function of the screen combining the screen of the cinema with the interface of the computer.

HYBRID CINEMA

“Born from animation, cinema pushed animation to its boundary, only to become one particular case of animation in the end” (Manovich 1999).

Digital editing and the use of a digital intermediary (DI) have become ubiquitous. With the DI, filmmakers digitize any capture medium and then can manipulate the images on a computer, changing the color and other image characteristics. This is used most often not for traditional special effects but just to change colors for feel, match different light scenarios, or to remove a safety line or scratch. Increasingly manipulating movies and compositing within the frame is becoming as common, as Manovich has predicted, as montage between frames (2001, 136-60). Compositing allows animation to be mixed with live-action and live-action to be captured and taken apart and recombined easily, like animation, creating a hybrid moving image (Manovich 2001, 136-60).

Before these digital techniques, for the most part, live-action images on the screen looked as they did in front of the camera, but the composite digital image no longer has to represent vision of a real time and place and thus the traditional delineations between animation and live-action blur. As Lev Manovich describes the camera no longer necessarily “functions as a material object, co-existing spatially and temporally, with the world it [is] showing us”

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

(Manovich 1997). Below, I will give some examples to demonstrate how new aesthetic styles are emerging, which use the hybridity of digital images to transcend filmic visuality, employing styles more familiar from other types of digital moving images.

The Virtual Moving Image – the Unfilmic

In defining the language of cinema through semiotics, the shot was considered the smallest unit and yet the modularity of digital images processed by computer allows even the shot to be put together of different component parts, uncountable parts. Director David Fincher (*Fight Club* [1999], *Zodiac* [2004], *The Curious Case of Benjamin Button* [2008]) has used a process called photogrammetry to record and then manipulate space. The method was initially developed in nineteenth century France to create topographical maps. The technique uses multiple overlapping photographs to build a three-dimensional photographic image. This digital information can then be manipulated in combination with computer-generated imagery [CGI]. One can then virtually zoom across and take different viewpoints in the hybrid space (Dussere, 2006). Paul Debevec, as a PhD student, first utilized photogrammetry to create a short film called *Campanile* of the campus of UC Berkeley in 1997 (4). This film inspired John Gaeda of ESC digital effects company who improved on the technique for *The Matrix* (1999), applying the image based modeling and rendering to moving actors (5).

French theorist Edmond Couchot describes these digital 3D images as “images to the power of image,” meaning that from one 3D image can be created uncountable images of different points of view (Couchot 1984) (6). Film theorist Erik Dussere writes, “*Fight Club* employs this capacity for a wholly virtual camera gaze – in which the distinction between cinematography and mise-en-scène disappears entirely . . .” (Dussere 2006). As he stresses, this mimics our use of computer technologies; he focuses on catalogue and Internet shopping as per the plot, but I would add the use of video games, Google maps and virtual reality worlds. The use of photogrammetry demonstrates a blurring of video game design and viewpoints, computer user interface and traditional cinematic forms.

The hybridity of the image is common in video games and some of the more stylized Asian cinema of the past few years has taken parts of anime and

**New Mode of Cinema:
How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style**

video games and combined them with live action. *House of Flying Daggers* (Yimou Zhang, 2004), *Hero* (Yimou Zhang, 2002) and *Kung-Fu Hustle* (Stephen Chow, 2004) are some of the more prominent examples.



Hero (2002), Miramax Films©

What is different about these films is the way characters and objects move through the environment, flouting the rules of gravity or traditional camera lens perspective. These movies are increasingly using the viewpoints and means of motion in virtual or hybrid space characteristic of video games. Korean director, Park Chan-wook (*Oldboy* [2003], *Lady Vengeance* [2005]) uses this hybrid style. As Asian film specialist Ian Buruma writes, “Bending reality through digital effects, which allows the camera to jump around and move through space at dizzying speeds or to cut out an entire side of a building to follow the hero in a fight sequence in one continuous take, a technique common to side-scrolling video games, are just some of the things that make Park’s films resemble computer games” (Buruma 2006). This style is very different from a classical filmic style and demonstrates a new visual aesthetic, which would be almost impossible to achieve with film. As D.N. Rodowick points out this demonstrates a changing frame of reference. As he notes, the “reality” to which movies must adhere is increasingly a paradigm of computer-generated images, not the perceptual realism of physical space, or, I would add, not the perceptual

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

realism of film (2007, 104-105).

Virtual Cinema for the Masses

Digital animation has traditionally been a very expensive process, carried out only by Disney/Pixar and DreamWorks on big projects costing over \$100 million. But increasingly as new techniques are developed and storage capacity falls in price, independents have been jumping into the fray. Director Richard Linklater has used a process called rotoscoping on two films *The Waking Life* (2001) and an adaptation of Philip K. Dick's book, *A Scanner Darkly* (2006). Animator Bob Sabiston had developed the process, which allowed for rapid animation of live action digital video on a personal Macintosh computer as opposed to a professional mainframe network (Minor 2004). The rotoscoping technique involves the separation of images into layers that could be painted, manipulated, and moved from frame to frame. For *A Scanner Darkly* the process creates a color and shapeshifting type of image with artifacts of live action. A computer algorithm controls the rotating colors and shapes. This fits very well with the story, which involves drug addicts in the near future who have delusions and difficulties separating the real from the imagined. Film theorist Kyle Minor has referred to rotoscoping as "a psychedelic dreamscape" and "a kind of marriage between high and low tech" (Minor 2004).



A Scanner Darkly (2006), Warner Independent Pictures©

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Robert La Franco of *Wired* says of *A Scanner Darkly*'s use of rotoscoping that it "suggests animation is becoming a tool — like greenscreens and digital effects — and not a stand-alone genre. It's just a method of telling stories in a different way" (La Franco 2006). As hybridity and virtual worlds become an everyday part of audiovisual culture, the aesthetic becomes increasingly a stylistic choice that can be used across genres and for various aesthetic and stylistic purposes.

An example is *Chicago 10*, the Sundance Film Festival opening night film in January 2007. This documentary blends historical film footage with animation to tell a story about the 1968 Democratic National Convention. Filmmaker Brett Morgen said that he did so in order to update the events for a younger audience (2007). 2008 Academy Award nominee *Waltz With Bashir* (Ari Folman) mixed animation drawn from video interview images with pure animation and finally television images to create a documentary of the memory of trauma. Again the mix of animation and live-action is not new, there are examples going back to the early twentieth century, but the increasing ease, the use across genres and the true hybrid mix of animation and live-action, where the lines become increasingly blurred, portends a way of filmmaking that affiliates itself with a new mode of aesthetics not dependent on filmic realism and which coexists symbiotically with a world of video games, graphic novels, anime, and virtual worlds.

Conclusion

Cinema has been freed by digital and computer technologies from the necessity of certain aesthetic and stylistic tropes and languages inherent in film. Some of the aesthetic prophecies of theorists like Astruc and Bazin have been fulfilled, but then the camera-computer with innovative filmmakers has gone on in directions unforeseen by their philosophies. The camera as computer allows a collaboration between the filmmaker and the machine, which leads to new affordances more conducive to computer processes than filmic vision.

This is not to say that many of these aesthetics and styles discussed above were impossible with film, nor that the new mode completely parts with previous filmic styles. Certainly close to the majority of contemporary films do not vary from traditional modes at all and the examples given owe much to analog models. But, I hope to have given some insight into how certain

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

tributaries are opening, which take advantage of the extended “recording thresholds” of digital technologies: the small size of the camera, the ability to record for extended periods of time, the ability to program the camera as part of a system and manipulate the image. New filmmaking processes are enabled, which although aimed at by previous innovative filmmakers, are made easy and increasingly irresistible by digital technologies. Astruc called what he (fore)saw not a school or a movement but, “a tendency; a new awareness, a desire to transform the cinema and hasten the advent of an exciting future” (1948, 22). I, too, see this tendency traced above not as a determining of aesthetic forms by technology, but as a great opening in the means of expression of filmmakers.

Notes

(1) Indexicality comes from the definition of Charles Sanders Peirce who said that in opposition to the “icon” whose relation to the object is resemblance, the “index” has a “physical” or “existential” relationship. He gives the examples of a footprint, thunder and the photograph. Image on film, because it is an impression of light coming off an object was considered to have an indexical relationship to the object, a topic discussed in early film theory by Siegfried Kracauer and taken up later by André Bazin. For in depth discussion please see Mary Ann Doane, “The Indexicality: Trace and Sign: Introduction” in *differences* 18.1 (2007): 1-6 and “The Indexical and the Concept of Medium Specificity,” 128-152.

(2) <<http://www.gandhiatthebat.com>> , accessed March 20, 2008.

(3) Expensive action shots, because of the limited takes, are often shot from more than one camera angle simultaneously, but digital video differs in that it allows for long takes with the option of spontaneous action and reaction.

(4) <<http://www.debevec.org/Campanile/>> , accessed February 20, 2009.

(5) For a history of Gaeda’s Method please see Lev Manovich’s article “Image Future”: <www.manovich.net/DOCS/image_future.doc> , accessed February 21, 2009

**New Mode of Cinema:
How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style**

(6) “C'est une *image à la puissance image*. Jamais visibles dans leur totalité, ‘imprésentables’ donc en même temps, ces images d'image n'appartiennent plus à l'ordre visuel de la représentation, elles ne sont plus soumises à sa topologie” (original emphasis, Couchot, 1984).

BIBLIOGRAPHY

- Argy, Stephanie. "The Evolving Process of Taking Dv to Film." American Cinematographer May 2005: 94-97.
- Astruc, Alexandre. "The Birth of a New Avant-Garde: La Camera Stylo." The New Wave. Ed. Peter Graham. Garden City: Doubleday & Company, 1948. 17-23.
- Bankston, Douglas. "Household Post." American Cinematographer May 2005: 94-96.
- Bazin, Andre. "The Evolution of the Language of Cinema." *What Is Cinema?*. Berkeley, Calif.: University of California Press, 1971. 23-40.
- _____. "The Ontology of the Photographic Image." What Is Cinema? Ed. Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1971. 9-16.
- Belton, John. "Digital Cinema: A False Revolution." October 100 (2002): 99-114.
- Buruma, Ian. "Mr. Vengeance." The New York Times Magazine April 9, 2006 2006: 34-39.
- Corliss, Richard. "Can This Man Save the Movies? (Again?)." Time March 20, 2006: 66-72.
- Corrigan, Timothy. A Cinema without Walls : Movies and Culture after Vietnam. New Brunswick: Rutgers University Press, 1991.
- Couchot, Edmond. "Image Puissance Image." Revue d'Esthetique 7 (1984): 123-33.
- Cubitt, Sean. The Cinema Effect. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- Dargis, Manohla. "The Latest Dispatches in the Video Revolution." The New York Times July 27, 2005, sec. Arts/Cultural Desk: E1.
- Deleuze, Gilles. Cinema 2 the Time-Image. 1985. Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.
- Dickinson, Kay. "Pop, Speed and The "Mtv Aesthetic" In Recent Teen Films." Scope.12 (2001).

**New Mode of Cinema:
How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style**

- Doane, Mary Ann. "The Indexical and the Concept of Medium Specificity." differences 18.1 (2007): 128-52.
- _____. "Indexicality: Trace and Sign: Introduction." differences 18.1 (2007): 1-6.
- Dussere, Erik. "Out of the Past, into the Supermarket: Consuming Film Noir." Film Quarterly 60.1 (2006): 16-27.
- Fear, David. "In the Money: The Always Surprising Danny Boyle Cashes in His Chips to Direct *Millions*, an Intelligent Kid's Flick." MovieMaker 2005: 84-86.
- Felperin, Leslie. "The Boss of It All." Review. Variety September 25, 2006, sec. VInternational.
- Galloway, Alex. Keynote Address. Critical Themes in Media Studies, 7th Annual Conference. New School University, New York, NY. 21 April 2007.
- Greer, Darroch. "No Cut = Director's Cut." Millimeter 65 (2003).
- Gunning, Tom. "Fritz Lang Calling: The Telephone and Circuits of Modernity." Allegories of Communication : Intermedial Concerns from Cinema to the Digital. Eds. John Fullerton and Jan Olsson. Rome, Italy: J. Libbey Pub., 2004. 19-39.
- Honeycutt, Kirk. "Director Altman Made Chaos Flow." The Hollywood Reporter November 22, 2006.
- Jaafar, Ali. "Helmer Takes Shoot to War." Variety November 6-12, 2006, sec. Film: 9.
- Jardin, Xenii. "Thinking Outside the Box Office." Wired December 2005.
- Kittler, Friedrich A. Discourse Networks 1800/1900. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1990.
- _____. Gramophone, Film, Typewriter. Writing Science. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1999.
- La Franco, Robert. "Trouble in Toontown: Director Richard Linklater Has a Mind-Blowing Vision for a New Keanu Reeves Movie, *a Scanner Darkly*. Making It a Reality -- That's Another Story." Wired March 2006: 128-32.
- Manovich, Lev. "Cinema as Cultural Interface." <www.manovich.net>, 1997. 21 February 2009.
- _____. "Digital Cinema and the History of a Moving Image." <http://www.manovich.net/vis242_winter_2006/Digital%20Cinema.rtf>. 1996; revised 1999. 10 January 2007.

**New Mode of Cinema:
How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style**

- _____. The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- _____. "Softcinema: Ambient Narrative." www.softcinema.net, 2005. Website, video, art. 19 November 2005.
- Martin, Adrian. "The Age of Digital." The Age December 11, 2002, Wednesday ed., sec. The Culture: 7.
- Matthews, Peter. "The Innovators 1950-1960: Divining the Real." Sight & Sound (1999).
- McLuhan, Marshall. Understanding Media : The Extensions of Man. 1st MIT Press ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1994.
- Minor, Kyle. "Coloring inside the Lines: Digital Animation Comes of Age." the independent September 2004: 47-49.
- Morgen, Brett. Sundance Film Festival Panel. Times They Did A-Change. Prospector Square Theater. Park City, UT. 22 January 2007.
- Munt, Alex. "Digital Kiarostami and the Open Screenplay." Scan: Journal of Media Arts Culture (2006).
- Nesselson, Lisa. "Renaissance." Variety April 3-9, 2006, sec. Film Reviews: 66-67.
- O'Hehir, Andrew. "War as A 'Bad Acid Trip'." Salon December 26, 2008.
- Oppenheimer, Jean. "Deadly Dealings in Africa." American Cinematographer 86.10 (2005): 22-26.
- Peters, Marc. "Review: Magic Bullet Editors." DIGITAL director August 27, 2005.
- Prince, Stephen. "The Emergence of Filmic Artifacts:Cinema and Cinematograhay in the Digital Era." Film Quarterly 57.3 (2004): 24-33.
- Rodowick, D. N. The Virtual Life of Film. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- Rombes, Nicholas. "Avant-Garde Realism." ctheory.net January 19, 2005.
- Shaw, Jeffrey, and Peter Weibel. Future Cinema : The Cinematic Imaginary after Film. Electronic Culture. Cambridge, Mass. London: MIT, 2003.
- Taubin, Amy. "The Class." filmcomment 45.1 (2009): 66-67.
- Taubin, Amy. Panel Talk. Jonas Mekas Exhibit: The Beauty of Friends Being Together. P.S. 1, Queens, NY. 10 March 2007.

New Mode of Cinema: How Digital Technologies are Changing Aesthetics and Style

Bio

Kristen Daly received her doctorate in Communications from Columbia University in New York where her research focused on technology, new media and cinema. She is currently working for Ciné Institute, a film education program in Haiti, and writing a chapter for forthcoming book *Transitioned Media: A Turning Point Into the Digital Realm*. Her writings have appeared in *Explorations in Media Ecology*, *Transformations Journal*, and *Peace Review*.

Key Words

digital cinema, cinema, aesthetics, mise-en-scène, auteur, montage, caméra-stylo, composit, long-take

Résumé

Cet article examine comment les modes de production spécifiques au cinéma numérique – tant sur le plan technique qu’au niveau des procédures – diffèrent des modes de production qui ont recours à la pellicule. Ainsi, on remarque comment ce nouvel esthétisme lié aux technologies numériques vient changer la donne en ce qui a trait à la mise en scène et au langage cinématographique, tel qu’ils ont été définis par le passé. Plusieurs cinéastes novateurs ont exploré les possibilités de ce nouvel esthétisme, se libérant des contraintes imposées par le tournage sur pellicule, qui délimita longtemps un mode de production spécifique. Cet article approche également l’idée de la caméra (virtuelle) comme un outil informatique qui permet une plus grande collaboration avec le cinéaste. De ce fait, la caméra deviendrait plus que la *caméra-stylo* tel qu’évoqué par Alexandre Astruc, mais également la *caméra-ordinateur* – *camera-computer*. L’indexicalité et la coupe franche propres aux techniques filmiques deviennent, avec le cinéma numérique, des options parmi d’autres. Ainsi, de nouvelles formes esthétiques visuelles émergent, non plus basées sur les formes filmiques traditionnelles, mais également sur de plus récentes, comme le jeu vidéo et les interfaces informatiques.



Épître aux Geeks: Pour une théorie de la culture participative (1)

Samuel Archibald,
Université du Québec à Montréal

Résumé

L'objectif de cet essai est de comprendre l'altérité que constituent, pour le critique universitaire, les fans, les cultistes et les *geeks*, en éclairant les uns par les autres leurs pratiques respectives. À cette fin, nous traçons une généalogie de la culture participative (au sens de Jenkins 1992) qui analyse l'impact sur les lecteurs victoriens des aventures de Sherlock Holmes ; l'exégèse vernaculaire de l'œuvre d'H.P. Lovecraft ; la dynamique particulière qui lie les créateurs de *Star Wars* aux spectateurs dévoués des deux trilogies ; et, finalement, les profonds changements induits dans les pratiques de fans par l'avènement de l'Internet. Dans une posture plus synchronique, nous examinons le rapport des fans à leurs objets d'élection en ce qui a trait à l'engagement envers les œuvres (qui constitue pour nous une pratique indépendante d'*intensivité culturelle*) ; à l'interprétation et à la critique des textes (qui construit une *productivité* textuelle alternative) ; de même qu'au prolongement des univers fictionnels (qui représente une variante particulière d'*intertextualité*). Nous nous efforçons ainsi d'établir une politique lectorale visant à mesurer la capacité de réaction et de résistance de l'Institution face à l'émergence d'un *pouvoir geek*.

For English abstract, see end of article

Je ne veux pas vous laisser ignorer, frères, que j'ai souvent formé le projet d'aller vous voir, afin de recueillir quelque fruit parmi vous, comme parmi les autres nations; mais j'en ai été empêché jusqu'ici. Je me dois aux Grecs et aux barbares, aux savants et aux ignorants.

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Paul, **Épître aux Romains** (1.13-14)

GEEK. Slang — noun. “a peculiar or otherwise odd person, especially one who is perceived to be overly obsessed with one or more things including those of intellectuality, electronics, gaming, etc.”

Wikipedia.org/geek/

La culture participative dont il sera question ici est celle des fans, des cultistes et des *geeks*, de tous ceux qui entretiennent des rapports privilégiés avec des objets issus de la culture populaire qu'ils s'approprient, commentent et prolongent aux moyens de *fanfictions*, de *happenings*, de fanzines, de jeux, de blogues et de forums, etc.

Dans un entretien récent avec Matt Hills, le théoricien de la culture participative Henry Jenkins distinguait trois générations d'études universitaires consacrées aux fans (2006b, 11-12). La première, celle de *l'extériorité*, était constituée d'analyses valorisant le rôle actif des fans tout en se situant résolument en-dehors de la communauté observée (cf. Tulloch 1983, Fiske 1989, Radway 1984). La deuxième, celle de *l'intériorité*, a creusé le regard ethnographique afin d'observer les communautés de fans de l'intérieur ; cette approche, dont Jenkins (cf. 1992b) lui-même a été la figure de proue (2), a prévalu pendant dix ans dans les études médiatiques. La troisième génération est constituée de ce que Jenkins appelle des « aca-fen » (2006, 4), de jeunes chercheurs qui ont pu développer une double identité d'universitaire et de fan, s'autorisant ainsi un regard que l'on pourrait qualifier d'*intériorité critique*. L'ouvrage fondateur de cette troisième vague est probablement *Fan Cultures* de Matthew Hills (2002).

Si je ne peux, à l'instar de Jenkins et Hills, m'enorgueillir d'une activité de fan, je poserai que cette prérogative critique devrait s'étendre à l'observateur externe. Hills a remarqué avec justesse que les études médiatiques et culturelles avaient tendance à construire le fan comme leur Autre, le repoussoir à parti duquel imaginer la recherche académique modèle (2002, 2). En adoptant une approche *suspensionniste* (3), mon objectif ici sera de m'expliquer à moi-même cet Autre, sans chercher à me préserver de son altérité, mais en ménageant la possibilité d'une critique. Il s'agira surtout pour moi de penser la lecture dans la culture

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

participative, d'en retracer sommairement l'histoire, d'en comprendre le *modus operandi* et de m'interroger sur la façon dont il convient de rendre compte de l'économie interprétative ainsi dégagée. J'aurai donc tendance à déplacer la réflexion vers des disciplines plus résolument herméneutiques, pour qui le fan ou le geek n'est pas seulement l'Autre, mais l'Étranger : celui dont on a à évaluer les objets et à apprécier les pratiques alternatives.

Cette réflexion part d'une expérience d'enseignant, dans laquelle certains se reconnaîtront. Que conseiller à ces étudiants qui manifestent un enthousiasme sans partage pour des objets auxquels mon œil institutionnel est rébarbatif, qu'il s'agisse d'univers partagés de fantasy ou de science-fiction, d'obscur films cultes ou de mangas ? Comment négocier ce rapport sans m'aliéner la curiosité des geeks ni brader à leur enthousiasme la logique de transmission qui est le fondement même de l'acte pédagogique ?

C'est dans cette optique que je veux tenter de m'expliquer les geeks et de m'expliquer devant les geeks. Cette épître est une main tendue vers la culture participative.

27 avril 1891 : le grand hiatus et l'ouverture du jeu

[Dates importantes - 1]

Le regroupement des fans de télévision en communautés, dans les années 70-80, a constitué un terreau si fertile à l'étude de la culture participative qu'il serait tentant d'y identifier sa *naissance*. La possibilité d'intégrer des communautés *officielles* a beaucoup fait, sans doute, pour le développement d'une approche ethnographique des fans. Pour moi qui suis enclin à théoriser la culture participative en fonction de rapports entretenus avec les textes, il est possible d'identifier une date d'émergence plus ancienne.

Si l'on en croit le compte-rendu fourni par le docteur Watson, dans « The Adventure of The Final Problem », c'est le 27 avril 1891, aux chutes de Reichenbach en Suisse, que Sherlock Holmes trouva la mort en combattant, trop près de l'abîme, le professeur Moriarty. Les lecteurs des aventures de Sherlock Holmes apprirent plus tard que le fin limier avait triomphé de sa némésis ce jour-là et feint sa propre mort afin d'échapper aux sbires survivants du gang Moriarty. Situait cette réapparition de Holmes en 1894, « The Adventure of the Empty

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

House » laissait un vide étrange dans la chronologie des aventures de Sherlock Holmes.

Pour moi, ce grand hiatus a ouvert la modernité à la culture de fan.

Des lecteurs appliqués comme les *Bakers Streets Irregulars* et la *Sherlock Holmes Society* se sont amusés à un « jeu » (4) consistant à interpréter l'un par l'autre l'univers holmésien et la réalité historique ; tel caprice de l'histoire pouvant être expliqué par l'intervention d'Holmes, sa disparition pouvant être expliquée par un séjour du détective à Vienne afin d'entreprendre une psychanalyse auprès de Sigmund Freud (cf. Meyer 1974). Les mordus de Sherlock Holmes ont constitué, à tous égards, les premières communautés de fans du XX^e siècle (5).

L'élection par les lecteurs d'un corpus restreint au milieu de l'imposante production feuilletonesque de l'époque marque un rapport d'*intensité* avec les textes ; les pastiches de Conan Doyle qui fleurissent dès le tournant du siècle annoncent la *productivité* des fans et constituent les premiers balbutiement de la *fan fiction* ; le « jeu » lui-même annonce la *transfictionnalité* au sens de Saint-Gelais (1999) qui constitue aujourd'hui le mode intertextuel privilégié de la culture geek.

« UNE HERMÉNEUTIQUE POPULAIRE ». L'AUTRE INTENSIVITÉ

Danielle Aubry avait développé dans sa réflexion sur les films et séries cultes le concept d'*herméneutique populaire* (6) qui dit à mon avis tout ce qu'il y a à savoir sur le rapport aux textes de la culture participative : soit une volonté d'engagement interprétatif dirigée vers des objets issus de la culture populaire.

La culture participative est composée de cultistes, de fans et de geeks. Je réserve pour plus tard le saut quantitatif que représentent pour moi les geeks. Si j'avais à distinguer entre cultistes et fans, je dirais qu'en règle générale, les premiers adoptent des objets issus de la culture populaire qui sont marginaux par rapport à elle, alors que les seconds poussent plus loin un attachement partagé par le vaste public. *The Rocky Horror Picture Show* vs. *Star Trek*, en quelque sorte. Cette distinction ne s'accorde pas avec une partie de la critique, mais elle n'est pas vitale. Ce qui est capital, c'est d'interroger l'histoire de cette *intensivité* culturelle particulière.

Pour l'historien Roger Chartier (1992 et 1995), la lecture intensive est à distinguer d'une lecture extensive apparue en Occident à partir du XVIII^e siècle,

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

sous la poussée d'une technique et d'une technologie : la lecture silencieuse apparue dans les monastères au XIII^e siècle et, bien sûr, la presse à imprimer. Jusque-là, la lecture intensive était la norme. Elle avait pour caractéristiques d'être oralisée, communautaire et sacralisée. Elle était le fait de petites communautés interprétatives (Fish 1980) : les clercs, les moines copistes, l'aristocratie lettrée, etc. Elle était une activité publique, un rapport privilégié d'un petit nombre d'individus avec une étroite sélection de textes. L'adoption de la lecture silencieuse va permettre l'individualisation de la lecture, l'imprimerie, l'explosion des corpus. La lecture extensive participe d'un mouvement de démocratisation de la culture lettrée. Il faut souligner aussi qu'elle induit une certaine désolidarisation du lectorat, de même qu'un désinvestissement des textes. C'est un contexte d'extensivité culturelle (7) qui s'impose alors en Occident, où, pour le dire bêtement, on lit plus nombreux, avec un engagement moindre, une plus grande quantité de textes.

Au sein de ce nouveau contexte, les institutions académiques ont constitué un refuge où s'est maintenu l'investissement interprétatif propre à la lecture intensive. Cette intensivité résiduelle ne s'est pas contentée de reconduire certaines pratiques, elle a aussi resserré ses corpus, peut-être afin de ne pas disputer ses objets *au commun*.

C'est ainsi que je m'explique l'apparition au XIX^e siècle d'une césure entre culture savante et culture populaire. Aubry l'avait remarqué, l'intensivité culturelle s'est définie *a contrario* de la culture populaire. Cette opposition s'est durcie encore davantage avec l'émergence simultanée de la critique moderniste et de la culture de masse (on pense bien sûr ici aux travaux d'Adorno et Horkheimer [1944]).

De là, il serait tentant d'associer rigoureusement l'intensivité résiduelle de l'institution avec la culture savante et l'extensivité culturelle avec la culture populaire. Une telle catégorisation ne survit pas à un examen, même superficiel. Il relèverait d'un mysticisme creux de penser que l'aura des œuvres canoniques les soustrait immanquablement à toute lecture extensive ; sans doute ne peut-on acheter Proust en gare, mais on peut le lire dans le train. Surtout, l'apparition de la culture participative vient brouiller les cartes. Son existence prouve que la culture de masse ne produit pas que des objets rapidement consommés et jetés après usage : des *Bakers Street Irregulars* aux *otakus* (8) contemporains en passant par

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

les Trekkers, des gens ont établi avec elle des rapports complexes excédant de beaucoup la réception passive.

La réticence de l'institution à traiter cet aspect de la culture populaire est compréhensible. Ayant défini ses objets par opposition aux produits de la culture de masse (9), l'idée que ceux-ci justifient des pratiques herméneutiques pas très éloignées des siennes ne pouvait relever pour elle que de l'aberration. Pour la même raison, la critique institutionnelle a eu tendance à construire le fan sur une série d'opposition avec ses propres pratiques (Hills 2002, 10 *et passim*), la plus persistante étant probablement celle qui met face à face distance et participation.

L'universitaire découvrant la culture participative éprouve nostalgie, et peut-être envie. Des ouvrages comme *Fan Cultures* (Hills 2002) et *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste* (Jancovich, Reboll, Stringer et Willis 2003) ont révélé l'esprit polémique qui anime certaines pratiques participatives. La culture participative conjugue au présent des formes de rapport au texte propres à l'intensivité historique, dont l'institution s'est plus ou moins délestée en polissant ses méthodes. Confronté à la « constellation *Star Trek* », Richard Saint-Gelais a spontanément adopté la métaphore religieuse que je lui emprunte ici. Il rappelle comment « une communauté d'écrivains, de réalisateurs, de téléspectateurs et de *fans* » génère « ses gloses, ses écrits apocryphes, ses hérétiques » (1999, 343), avant de remarquer : « [c]omparés à cette polyphonie interprétative [...], les spasmes théologiques du début de l'ère chrétienne ressemblent presque à une discussion courtoise et disciplinée » (1999, 353).

Cette énergie contagieuse de la culture participative, qui nous ramène aux premiers temps de l'herméneutique, me semble souvent perdue pour l'intensivité institutionnelle. Et elle apparaît parfois comme le début d'une ère dont les geeks seront les seuls à voir la fin.

15 mars 1937 : Fondation d'Arkham House [Dates importantes – 2]

« Though it was not immediately foreseen, Arkham House had its inception in the death of Howard Phillips Lovecraft on March 15, 1937 » (10) écrit August Derleth à propos de la maison d'édition vouée à préserver l'héritage du prince noir de Providence. La relation de Lovecraft à ses lecteurs-émules comme Derleth lui-même, Leon Sprague de Camp et Robert Bloch, qui culmine avec cet

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

engagement posthume, évoque aussi certains traits prototypiques de la culture participative. Cette relation fournit à mon sens un modèle à suivre pour les producteurs de contenus contemporains : celui d'un auteur qui cède gracieusement ses droits sur sa mythologie personnelle et invite ses fans à la revisiter à leur guise.

La passion des émules de Lovecraft témoigne de cette faculté discriminante des fans sur laquelle insistait Fiske (1992, 48). Les siens ont reconnu, au milieu de l'imposante production des *pulps* du début du siècle, la qualité propre de ses écrits. S'il y a toujours un sens aujourd'hui à parler d'une culture populaire au sein de la déferlante culture de masse, c'est justement dans cette stratégie qui élit certains objets et en rejette d'autres. La culture de masse est celle de producteurs, la culture populaire celle du public ; la culture de masse ce que l'on nous propose, la culture populaire ce que nous en faisons.

Le dévouement des artisans d'Arkham House témoigne ainsi du rôle joué par les fans pour les cultures populaires et savantes. Comme l'a souligné un héritier plus lointain de Lovecraft, Stephen King, les collaborateurs d'Arkham House ont été les gardiens de la littérature d'horreur pendant sa disgrâce auprès du public de l'après-guerre (1983, 29) et ils ont permis sa résurgence dans les années 60. Arkham House a figuré aussi une antichambre où les écrits de Lovecraft ont patienté en attendant que la critique institutionnelle daigne s'intéresser à eux. Sans l'insistance des fans pour assurer la postérité de Lovecraft, peut-être aurait-on réussi à réduire son œuvre à une note de bas de page dans l'histoire des littératures fantastiques, sans que ne lui soit consacrées enfin des études approfondies (cf. Mellier 1999, 253-351).

BRACONNAGE ET BRICOLAGE. L'AUTRE PRODUCTIVITÉ

Le braconnage est la théorie que Jenkins empruntait à de Certeau afin d'illustrer le rapport des fans à la culture de masse (1992b, 3), qui viennent piller les terres du seigneur, dans ce cas-ci de l'industrie culturelle, et y prélever le nécessaire à leur besoin. Je serais tenté moi-même de détourner la métaphore du bricolage chez Lévi-Strauss (1962) afin de marquer que ces braconniers textuels ne ramènent pas ces denrées dérobées chez eux pour simple consommation, mais pour les transformer.

Aussi, les intensivités académiques et participatives ont donc en commun de produire leur lecteur comme événement et comme trace, dans le discours et

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

dans l'écriture. Devant cette autre productivité peut s'imposer l'impression d'une étrange gémellité entre les cultures et la tentation de voir l'une comme une version dégradée de l'autre, où par exemple les fanzines répondraient aux revues savantes, les conventions de fans aux colloques, les blogues aux ressources web institutionnelles, etc.

Cette productivité me semble souvent avoir été l'angle mort des théories de la lecture, *at large*. Celles-ci ont eu tendance à construire le lecteur comme une projection des effets supposés du texte (11) jusqu'à ce que la sémiotique de la lecture développe une approche plus pragmatique et tente de réincarner les pratiques lectorales et spectatoriales (12). L'intensivité institutionnelle a pris ainsi la lecture extensive pour objet :

Nul ne contestera que l'analyse soit nécessairement une lecture savante, argumentée, obéissant à des règles et suivant un certain protocole d'exposition. Par contre, il n'est pas évident que l'analyse doive se construire sur une lecture savante. Mieux, on peut sans doute soutenir que le but de l'analyse est de rendre compte de ce qui se passe dans une lecture courante, d'expliquer les effets du texte, qu'il s'agisse d'interprétations plus ou moins contrôlées ou d'un plaisir parfaitement non maîtrisé (Charles 1995, 138-139).

Cette opposition reprend les distinctions, posées précédemment, entre lecture heuristique et herméneutique (Riffaterre 1978), de même qu'entre lecture en progression et en compréhension (Gervais 1992). Elle explique pourquoi la sémiotique de la lecture a eu elle aussi la lecture de fans comme point aveugle : celle-ci n'obéit pas aux règles de l'extensivité et ne constitue pas une lecture courante, heuristique ou en progression. Elle est une lecture savante hors institution, une lecture herméneutique *populaire*, une lecture en compréhension aux régies différentes de celles de la lecture littéraire.

Devant elle, le sémioticien de la lecture se retrouve devant l'impossibilité de valoriser la lecture populaire sans banaliser d'un même geste la spécificité que représentent en son sein les pratiques participatives. Comme l'a remarqué Jenkins :

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

[T]he notion of textual production has been extended from reference to specific types of cultural activities which results in material artifacts to encompass all forms of interpretative activity. In this move, [...] the fan's activity is treated as different only in degree from those types of interpretative strategies used by all consumers of mass culture. (1992a, 209)

Ce problème subsiste dans la typologie des productivités établie par Fiske dans « The Cultural Economy of Fandom ». Il identifie d'abord une *productivité sémiotique* (1992, 37), activité interprétative et identitaire à travers laquelle les fans construisent leurs objets et se construisent eux-mêmes devant eux ; ensuite une *productivité énonciative* (p. 37), où les fans discutent de leurs objets, selon des contextes allant de la conversation de comptoir jusqu'à la convention ; finalement, une *productivité textuelle* (p. 39), où les fans écrivent et produisent des artefacts afin de prolonger leurs objets.

En intégrant l'idée d'une productivité sémiotique, Fiske laisse la porte ouverte à une trivialisation de l'activité participative. La productivité sémiotique dit peu de choses sur la culture participative et invite au contraire à négliger les différences qui existent entre les pratiques du lecteur courant, du fan et du lecteur institutionnel.

Pour moi, la solution consiste à célébrer la lecture en tant qu'activité tout en excluant la productivité sémiotique de toute catégorisation de l'intensivité. Cela équivaut à distinguer la lecture privée de pratiques où la lecture se produit en fonction d'une communauté et d'une inscription. L'activité sémiotique intime ne devrait pas être posée comme productivité parce qu'à proprement parler, elle ne produit rien. Elle se situe rigoureusement à l'extérieur d'une logique d'inscription et d'échange qui est le fondement de toute productivité. Il ne faut pas y voir une destitution de l'activité lectorale courante, mais une reconnaissance de son existence pleine en marge d'une économie productive qui n'est pas sans équivoque : la lecture courante ne produit rien, mais elle ne peut non plus être réduite à l'état de produit (comme c'est le cas, qu'on le veuille ou non, des productivités institutionnelle ou participative).

En ce sens, la lecture extensive, courante, demeure un objet insaisissable pour tout observateur institutionnel, en ce que sa caractéristique première est justement d'être silencieuse, *improductive*. Michel de Certeau l'avait bien compris,

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

qui écrivait « l'acte de lecture ne peut être documenté, il ne peut qu'être théorisé » (cité in Jenkins 1992b, 3) : interroger le lecteur, le soumettre à un questionnaire ou à un dialogue, voilà autant d'efforts louables équivalant à attirer la lecture extensive vers une logique de mise en discours qui lui est, dans la pratique, profondément étrangère.

La productivité participative, en revanche, ouvre au théoricien l'horizon d'une lecture autre. Elle constitue un ensemble de traces laissées par une lecture, intensive certes, mais non institutionnelle. S'il me reste à expliquer à quel niveau joue cette distinction entre la productivité institutionnelle et la productivité geek, je dirais déjà que, pour moi, une pragmatique de la lecture mène aujourd'hui presque naturellement à une théorie de la culture participative.

25 mai 1977 : la sortie de *Star Wars* et la fabrication d'un culte [Dates importantes – 3]

À côté de la communauté modèle des fans de *Star Trek* (Jenkins 1992a, Tulloch et Jenkins 1995), l'adulation dont la saga des *Star Wars* fait l'objet constitue un phénomène plus équivoque. Il ne s'agit pas de prendre parti pour les Trekkers contre les fans de *Star Wars*, ni de bouder mon plaisir devant la trilogie jouissive de Lucas, seulement de souligner l'ambivalence d'un film construit d'emblée comme un film culte.

Star Wars est le premier *blockbuster culte*, avec tout ce que cela a de vulgaire et de glorieux. Je ne m'éterniserai pas ici à réévaluer selon une opposition stricte les rapports entre pratiques de cultistes et de fans. Si, comme je l'ai suggéré, les premiers affectionnent des objets marginaux là où les seconds approfondissent un attachement partagé par le vaste public, cette différence n'existe qu'à un niveau quantitatif. En dépit d'un plébiscite populaire, *Star Wars* s'apparente aux films cultes par certaines pratiques spectatoriales (cf. Brooker 2002, Hardin 2008) et par sa proximité avec une esthétique bigarrée que l'on a tendance à prêter au corpus (cf. Jancovich, Rebol, Stringer et Willis 2003, Visy 2006). Avec son mélange de genres énergique et sa mythologie puisée à diverses sources (Gordon 1995, Galipeau 2001), *Star Wars* respecte une logique d'hybridité propre aux films cultes tout en expulsant plusieurs de leurs aspérités communes. En reprenant les épithètes retenues par Gilles Visy, je dirais que le film est kitsch, décalé, *camp* et maniéré sans être provocant, tordu ou *trash* (2006 : non paginé). Avec *Star Wars*, la

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

pratique du culte médiatique passe de confidentielle à publique et le film culte passe d'objet d'élection à objet de reproduction : Lucas apparaît ainsi comme un cinéaste culte à dessein là où Ed Wood, Herschell Gordon Lewis et Russ Meyer, par exemple, l'étaient de façon circonstancielle ou *pathologique*.

Triomphe apparent de la culture participative, véritable mythologie postmoderne et premier blockbuster conçu par des geeks pour les geeks, *Star Wars* représente le moment où l'industrie culturelle, tout en prenant acte de l'existence des fans, tente de réguler leur productivité :

In extreme cases, producers try to bring fan activities under their supervision. Lucasfilm initially sought to control *Star Wars* fan publications, seeing them as rivals to their officially sponsored and corporately run fan organization. Lucas later threatened to prosecute editors who published works that violated the "family values" associated with the original films. (Jenkins 1992b, 30-31)

La ribambelle de produits dérivés que les producteurs mettent à la disposition des fans (en connaissant d'emblée leur appétit collectionneur) oblige aussi à considérer les limites de la métaphore de braconnage chérie par Jenkins. Il faut admettre, à la suite de Hills, que la culture participative ne fait pas que résister à l'industrie culturelle, mais intensifie parfois son pouvoir en devenant pour elle un moyen de tester son empire et d'augmenter sa marge de profit (2002, 21 *et passim*).

Il faut remarquer cependant que *Star Wars* signale une prise de conscience par la fiction populaire de ses propres pouvoirs. Ce que fait aussi *Star Wars*, c'est d'inscrire au cœur même d'une poétique du *culte programmé* le débordement de sa fiction et sa reprise à travers différents avatars médiatiques. Avec son énigmatique amorce textuelle défilante, *Star Wars* charrie un parfum surannée de conte folklorique, qui suppose d'emblée ce que Conan Doyle encourageait par inadvertance et Lovecraft permettait gracieusement :

A long time ago in a galaxy far, far away...

Episode IV: A New Hope (13)

It is a period of civil war. Rebel spaceships, striking from a hidden base, have won their first victory against the evil Galactic

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Empire. During the battle, Rebel spies managed to steal secret plans to the Empire's ultimate weapon, the Death Star, an armored space station with enough power to destroy an entire planet. Pursued by the Empire's sinister agents, Princess Leia races home aboard her starship, custodian of the stolen plans that can save her people and restore freedom to the galaxy... (Lucas 1981)

Il ne faut voir là ni un simple « Il était une fois » revampé, ni un début *in media res* propre aux récits réalistes. On n'est pas seulement en train de déterminer un monde pour le récit, ni, à l'inverse, de situer les actions antérieures dans une zone d'indétermination relative, mais en train de mettre en place une zone frontière : les actions qui vont bientôt défiler à l'écran sont placées au sein d'un continuum plus vaste, temporairement indéterminé comme dans toute fiction, mais appelé à être exploré bientôt autant par une production officielle que par la *fanfiction*. Il y a là une manifestation concertée d'un rapport à la fiction qu'il convient d'examiner en tant que trait prototypique de la culture geek.

À HAUTEUR DE FICTION. L'AUTRE INTERTEXTUALITÉ

Se demander en quoi l'« intensité productive » de la culture participative diffère de celle de la culture institutionnelle implique de reprendre l'opposition traditionnelle entre distance et participation. Cela ne va pas toujours de soi dans le présent contexte. En voulant réhabiliter la capacité de résistance critique des fans, des chercheurs comme John Fiske et Henry Jenkins ont souvent privilégié la description de modalités participatives étrangement distancées : spectature bruyante et sardonique du *Rocky Horror Picture Show* (Fiske 1992, 41-42); rapport conflictuel avec les producteurs et réappropriation des univers de séries télévisées (Jenkins 1992a et 1992b); militantisme acrimonieux contre certaines inégalités dans la représentation de l'univers fictionnel de *Star Trek* (14), etc.

C'est ici que la théorie de la culture participative, à l'instar de la culture savante naguère, a défini le fan par opposition à une figure un peu réductrice de la culture de masse et de son public :

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Far from sycophantic, fans actively assert their mastery over the mass-produced texts which provide the raw materials for their own cultural productions and the basis for their social interactions. In the process, fans cease to be simply an audience for popular texts; instead, they become active participants in the construction and circulation of textual meanings. (Jenkins 1992b, 23-24)

Je peux m'expliquer cet écart en partant de la typologie installée jusqu'ici : la culture des fans est une intensivité populaire arrachée à l'extensivité ambiante de la culture de masse. Les fans ne sont pas pour Jenkins les consommateurs les plus aliénés qui soient (1992a, 208), mais une sorte d'élite intellectuelle pop. Si on accepte une telle vision, le problème de la distinction à établir avec la culture institutionnelle subsiste, mais la table est retournée cette fois vers la culture des fans : en quoi ses pratiques d'intensivité et de productivité diffèrent-elles à ce point des pratiques institutionnelles pour qu'elle puisse se targuer seule du titre de « culture participative » ?

Pour moi, l'altérité qui subsiste entre les postures institutionnelles et geeks tient dans le type de participation impliqué. Ce qui fait qu'une culture nous apparaît plus participative que l'autre, c'est le niveau à partir duquel la culture des fans déploie sa productivité. Non pas à une altitude distancée, mais à hauteur de texte et de fiction. La culture participative ne travaille jamais qu'accidentellement à définir un contrepoint à partir duquel produire sa lecture. Elle préfère influencer sur la constitution narrative du texte et contribuer au déploiement réticulaire de sa fiction.

Les véritables corpus des communautés de fans sont moins des textes, pris isolément, que des univers sémantiques :

[Geeks] are not afraid of having fun though. One of the biggest influences by the geeks on culture today is the gameplay culture. We are not talking about sports or sport videogames here, but games with fiction and game worlds (such as J.R.R. Tolkien's fantasy world *Arda*, H.P. Lovecraft's *Cthulhu Mythos*, and Lucas' *Star Wars* universe), worlds with their own

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

inner consistency of reality worth exploring for their own sake.
(Konzack 2006 : non paginé)

Visible dans la culture des jeux vidéo, cet appétit des geeks pour les mondes fictionnels ne date pas d'hier. Il correspond à un désir de transfictionnalité, au sens de Richard Saint-Gelais : « On parlera de relations transfictionnelles lorsque deux œuvres ou plus (d'un seul auteur ou non), indépendantes en tant qu'œuvres, sont malgré tout liées à hauteur de fiction, soit par la reprise de personnages, soit par celle du cadre général où se déroulent les différents récits » (1999, 346). Le geste fondateur de la culture geek réside dans la décision de considérer les vides narratifs inhérents au texte sérialisé comme des anfractuosités permettant de s'installer à demeure dans la fiction. Ce n'est pas que les geeks confondent fiction et réalité ; ils trouvent simplement une autre façon de poser la question de l'incomplétude fondamentale du texte. Là où le critique institutionnel s'en sert pour échapper à la fiction, le geek s'en sert pour y entrer. « [A]ucun texte, aussi étendu soit-il, ne [parvient] à 'couvrir' la fiction qu'il met en place » (Saint-Gelais 2002, 48). Les geeks le savent bien, mais ils se disent : « si on essayait quand même ? »

C'est ainsi qu'à partir d'un coup de force ontologique, les fans de Sherlock Holmes s'amuse depuis près d'un siècle à répondre à hauteur de fiction à une question, « Pourquoi autant d'irrégularités temporelles dans les aventures du détective ? », à laquelle l'histoire littéraire répondrait en dix secondes : « parce que Conan Doyle ne s'est jamais beaucoup préoccupé de chronologie ». C'est ainsi que « l'économie transfictionnelle » de *Star Trek* capture non seulement la fanfiction, mais, par exemple, une bonne partie des discours de fans et de producteurs (15), en remplaçant le présupposé classique de l'autonomie du texte par celui, ludique, de la cohérence foncière des univers représentés.

Il ne s'agit donc pas d'affirmer que la culture participative produit de la fiction là où la culture institutionnelle produit du commentaire. Il s'agit de dire que toutes deux lisent et interprètent, mais que seule la première tend à produire sa propre lecture comme fiction.

La transfictionnalité n'est pas généralisable *stricto sensu* à l'ensemble des pratiques de fans, mais elle permet d'introduire la véritable polarité qui se joue entre culture institutionnelle et culture participative, non pas entre distance et participation, mais entre verticalité et horizontalité.

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Pour l'herméneutique moderne, l'interprétation est « le travail de la pensée qui consiste à déchiffrer le sens caché dans le sens apparent, à déployer les niveaux de signification impliqués dans la signification littérale » (Ricœur 1969, 16). L'intertextualité, dans une optique pragmatique, consiste en « la perception par le lecteur de rapports entre une œuvre et d'autres, qui l'ont précédée ou suivie (Riffaterre 1980, 9) ; ces rapports étant conçus, le plus souvent, en fonction d'une certaine verticalité. On cherche toujours, à quelque égard, à déterrer un sous-texte. Le travail célèbre de Genette est en cela révélateur, lorsqu'il développe dans *Palimpsestes* (1982) les termes « hypotexte » et « hypertexte » afin de qualifier, au sein d'une relation intertextuelle, un texte-source et un texte d'arrivée. Aussi, le *Ulysses* de Joyce est-il un hypertexte qui prend pour hypotexte *L'Odyssée* d'Homère, et dont le titre contribue à mettre le lecteur sur la piste d'un grand jeu de renvois narratifs et formels entre les deux œuvres.

Ces liens intertextuels, que l'interprétation classique resitue à l'intérieur d'une organisation verticale, hiérarchique, l'interprétation participative les multiplie, *ad infinitum*, dans l'horizon latéral d'un réseau à hauteur de fiction. Le fan est capable de voyager à des grandes distances *dans* le texte, mais il ne tient pas particulièrement à se situer *au-dessus* de lui.

Conceptuellement, la transfictionnalité n'est qu'une modalité spécifique de l'intertextualité et le régime particulier d'interprétation qu'elle sous-tend une forme herméneutique marginale, circonscrite. Il faut rappeler cependant, à la suite de Saint-Gelais, que cette exception ludique « est en passe d'en devenir la règle. » (1999, 359)

Il est temps de mesurer l'incidence de cette manœuvre, de cette blague qui n'en est plus tout à fait une, sur notre conception des rapports entre le réel et la culture censée le refléter, mais en fait en train de le reconstruire, autrement : la culture médiatique. (1999, 360)

Internet et le pouvoir geek [Date inconnue]

L'invention d'Internet est difficile à dater, mais c'est ce moment éluif que je choisirai afin de marquer la transformation de la culture participative qu'a

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

provoquée l'adoption progressive de l'ordinateur personnel et des médias numériques.

Il existe un lien intime entre la culture participative et le développement du web.

Fans were early adopters of digital technologies. Within the scientific and military institutions where the Internet was first introduced, science fiction has long been a literature of choice. Consequently, the slang and social practices employed on the early bulletin boards were often directly modeled on science fiction fandom. Mailing lists that focused on fan topics took their place alongside discussions of technological or scientific issues. In many ways, cyberspace is fandom writ large. (Jenkins 2006b, 138)

D'une certaine façon, la spécificité des geeks est générationnelle. Les geeks sont pour Konzack la troisième contre-culture, appelée à prendre la relève des hippies et à s'opposer aux yuppies (2006, non paginé). Ils ont grandi en regardant *Star Wars*, en bidouillant de vieux PC et en jouant à *Zelda*. Las, sans doute, de se faire crier « Get a life ! », les fans et leurs enfants ont décidé de prendre le contrôle de la culture médiatique et des moyens de sa production. Les signes sont partout. L'homme le plus riche du monde, ces 15 dernières années, a été un « computer geek », ressemblant à s'y méprendre au voisin blême que l'on soupçonnait enfant de passer l'été dans son sous-sol afin d'apprendre le Klingon. En 2007, on a fait de Justin Long, le « Mac humain » des publicités Apple, le partenaire de Bruce Willis dans *Live Free or Die Hard* : John McClane en personne ne peut plus sauver l'Amérique sans l'aide d'un geek. L'adoption même du terme dénote un changement d'attitude important. « Geek », qui désignait jadis un monstre de fête foraine qui avalait des têtes de poulets vivants, est en train de devenir un terme mélioratif (16) : à la différence du *nerd* américain, de l'*anorak* britannique ou du *nolife* français, le geek est souvent autoproclamé. Cette réappropriation ironique n'est pas sans rappeler celle du terme « queer » par la marginalité sexuelle ou celle du « N word » dans la culture hip-hop.

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Sous l'impulsion de ce pouvoir geek, c'est toute la culture de masse contemporaine qui est en train de devenir participative. Il ne faudrait pas croire, cependant, que tout va pour le mieux dans cette culture participative 2.0.

Now fans may interact daily, if not hourly, online. Geographically isolated fans can feel much more connected to the fan community and home-ridden fans enjoy a new level of acceptance. Yet, fandom's expanded scope can leave fans feeling alienated from the expanding numbers of strangers entering their community. This rapid expansion outraces any effort to socialize new members. (Jenkins 2006b, 142)

La dissolution géographique des communautés de fan au sein du cyberspace est solidaire, pour moi, de la modalité de participation du numérique : l'interactivité.

Il est possible de voir celle-ci comme le triomphe de la culture participative, permettant l'explosion de l'attitude fan et le déploiement mondial de leurs communautés, tout en instaurant l'instantanéité de la participation (cf. Hills 2002, 78 *et passim*). Il est légitime aussi de voir l'interactivité comme une tentative de l'industrie culturelle de maîtriser la culture participative et de réduire une bonne fois pour toute son activité à un « bricolage dominical à la périphérie du système » (Baudrillard 1972, 208). Il n'y a, à priori, aucun braconnage dans l'interactivité (bien que des artistes et des usagers, bien sûr, puissent le recréer). Nous sommes invités sur les terres du seigneur et n'y prélevons que ce qu'il veut bien.

Les fans disposent dans Internet d'un moyen inédit pour se faire entendre des producteurs, qui disposent ainsi d'un accès gratuit à des groupes-cibles de consommateurs. Le web est un formidable outil de partage de fichiers, qui facilite l'échange de *fanfictions* et de *fanarts*. Les producteurs peuvent cependant y traquer ces pratiques et faire valoir leur droit, parfois brutalement, sur les univers de fiction partagés dont ils se veulent les propriétaires. La production des fans sur Internet n'a plus à circuler sous le manteau, mais Big Brother la regarde.

Les travaux récents de Jenkins (2006a et 2006b) l'indiquent, la culture médiatique contemporaine est animée par la collision entre deux convergences (2006b, 155) : celle des conglomerats médiatiques d'un côté (qu'il nomme *corporate convergence*), celle des consommateurs maîtrisant les outils numériques de l'autre (*grassroots convergence*). Le Web ne sera pas le lieu d'une utopie

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

culturelle et politique réalisée, comme dans les premières formulations enthousiastes de son potentiel chez Lévy (1994) ou de Kerckhove (1997). Il est d'ores et déjà un champ de bataille où s'affrontent une culture du savoir et une culture de la commodité (Jenkins 2006b, 144-49), l'une vouée à la libre circulation des contenus imaginaires et des idées, l'autre décidée à les maintenir à l'état de biens monnayables.

Devant ce conflit, enjeu culturel, économique et politique majeurs du XXI^e siècle, les critiques institutionnels auraient bien tort de vouloir demeurer neutres. Tout comme les geeks seraient naïfs de croire qu'ils peuvent se passer d'alliés.

BOBA FETT ET MOI. ÉLOGE DE LA DISTANCE

On aura compris que c'est aujourd'hui l'intensivité résiduelle de l'institution qui est marginale face à une culture participative généralisée. La question devient alors, non pas « que doit-on faire avec les geeks ? », mais « que peut-on faire *pour* les geeks ? ».

L'interactivité des médias numériques est en train de faire pour la culture participative, en accéléré, exactement ce que le développement de l'imprimerie a fait pour la lecture. En automatisant le geste participatif, le numérique travaille simultanément à le démocratiser et à le banaliser : la participation médiatique entre dans l'âge de son extensivité. Au milieu de ce contexte de démocratisation, qui s'accompagne aussi d'une intensification des tentatives d'assujettissement des pratiques participatives, l'institution universitaire peut figurer un refuge, comme cela a été le cas au XVIII^e siècle. Le lieu, pour les fans et les geeks aliénés d'un espace souverain dans la culture de la convergence, d'un *sacerdoce*.

Je prends un exemple au hasard : Boba Fett.

Boba Fett est un personnage secondaire dans la trilogie originale des *Star Wars* de George Lucas, un chasseur de prime que Jabba the Hutt lance aux trousses d'Han Solo. Sa présence à l'écran est réduite dans les films, il apparaît brièvement dans *The Empire Strikes Back* et *Return of the Jedi* ; il est pourtant un des personnages les plus populaires auprès des fans de l'univers *Star Wars*, ayant généré un lot de spéculations, de produits dérivés et de romans.

J'aime bien Boba Fett. Je conçois que sa présence énigmatique puisse donner envie de se plonger dans les fictions officielles afin de découvrir la suite de

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

ses aventures, son passé et son appartenance à la race éteinte des Mandaloriens. Je peux concevoir aussi que l'on veuille collectionner les figurines à son effigie, ayant moi-même conservé la mienne jusqu'à un âge indu, que je ne divulguerais pas soumis aux feux de l'Inquisition. Il survient cependant un moment où, devant l'insulte à l'intelligence geek qui constitue parfois les stratégies mercantiles de Lucasfilms Ltd., la coupe déborde. Si cette épître a pris souvent des allures de *mea culpa*, qu'on me permette enfin de prêcher pour ma paroisse. Devant les motifs intéressés qui président parfois à la *surexpansion* des univers fictionnels, on atteint un point où vivre le rapport d'intensivité à Boba Fett dans la distance, se placer délibérément en surplomb de la fiction *Star Wars* (17), devient une autre façon — et peut-être une meilleure façon — d'aimer Boba Fett.

L'amour, tel est peut-être la clé. Pour que l'institution puisse figurer le lieu d'une intensivité renouvelée pour certains fans, il lui faut accepter sa propre intensivité comme acte passionnel autant que réflexif. Cela implique de dépasser l'attitude faussement œcuménique qui consiste à faire l'obole aux geeks de les considérer comme des critiques pour se dévisager enfin, froidement, à la surface du miroir réformant que tend la culture participative. C'est le sens des dernières recommandations de Matt Hills dans *Fan Cultures* (2002, 182-183), c'est une route qu'ouvrait déjà Joli Jenson :

If we instead associate ourselves with those 'others,' assume that there are important commonalities as well as differences between all individuals, communities and social groups, and believe that we are constantly engaged in collective enterprise of reality creation, maintenance and repair, then we are less likely to succumb to the elitism and reductionism that so far has characterized the research and literature on fans and fandom (1992, 26)

J'imagine qu'afin de prêcher par l'exemple, il me faut renoncer au rôle d'intellectuel critique que j'ai assumé ici et reconnaître mon appartenance à une génération qui a la participation pour langue maternelle et n'a jamais véritablement intériorisée la distinction entre culture savante et culture populaire. Que mon épître se termine donc sur une confession : à l'intérieur des paysages imaginaires qui sont les miens, il n'est pas interdit d'apercevoir Emma Bovary et

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Boba Fett courant main dans la main, au milieu d'un pré ensoleillé, afin d'échapper à une horde de zombies.

Pour le meilleur et pour le pire, les geeks sont déjà parmi nous.
Les geeks sont *en nous*.

Notes

(1) Cet article a été réalisé avec le soutien du Fonds québécois de recherche sur la société et la culture. Je tiens à remercier également Gabriel Gaudette pour sa relecture.

(2) La plupart des textes fondateurs de ce recueil ont été rédigés à partir de dialogues avec les communautés de fans étudiées.

(3) « Suspensionist approaches, which I favour, do not seek to protect fandom, to link fan experiences to a series of positive values, but neither do they seek to protect academic imagined subjectivity from its other. » (2002, 183)

(4) La *Sherlock Holmes Society of London* décrit ainsi le jeu : « The game that we play is that Mr Holmes and Dr Watson were real people and that the sixty stories are true narratives of their cases. This does not prevent us from honouring Sir Arthur Conan Doyle as the creator of Sherlock Holmes and the author of his adventures. "The game's afoot!" <<http://www.sherlock-holmes.org.uk/>>

(5) Richard Saint-Gelais a effectué ce constat avant moi dans « De la constellation *Star Trek* : science-fiction et transfictionnalité » (1999, 341-361).

(6) Les études littéraires québécoises ont perdu Danielle Aubry avant qu'elle ait pu publier certaines de ses réflexions sur le phénomène des cultes médiatiques. Cette épître aux geeks voudrait lui rendre hommage. Les références que je fais ici à ses travaux sont tirées du séminaire « Les films et séries cultes : herméneutique populaire et subversion culturelle » (LIT833W-10), donné au Département d'études littéraires de l'Université du Québec à Montréal à l'automne 2005 et de son introduction au collectif de Gilles Visy, *Les oeuvres cultes : entre la transgression et la transtextualité* (2006). Je tiens à remercier Lise Bizzoni de

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

m'avoir permis d'accéder au Fonds Danielle Aubry du Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises (CRILCQ).

(7) C'est Bertrand Gervais qui a transformé les types de lecture identifiés par Chartier en contexte culturel. Pour lui, la diffraction des corpus liée à l'apparition des médias audiovisuels puis numériques initie un contexte radicalisé de *surextensivité* culturelle (cf. 1998, 7-20 et 2004, 51-68)

(8) « Otakus » est le nom qu'on donne au Japon aux fans obsessifs de pratiques culturelles diverses. Dans différents pays occidentaux, il désigne par extension les amateurs fervents de culture japonaise et particulièrement d'*animes*, de *mangas* et de jeux vidéo. La connotation péjorative associée au terme au Japon a tendance à s'estomper dans les pays anglo-saxons.

(9) Schématiquement, cette dichotomie s'articule sur une polarité entre le singulier et le commun. À la production sérielle et anonyme de la culture de masse, la culture savante a généralement opposé l'autonomie de l'œuvre en tant qu'expression d'une subjectivité auctoriale.

(10) Cf. <<http://www.arkhamhouse.com/about.html>>

(11) Je fais référence ici à la manière dont le *reader-response criticism* s'est longtemps évertué à décliner différentes versions du lecteur implicite apparue chez Booth (1961) et Iser (1974): le narrataire chez Prince (1973), le lecteur informé chez Fish (1970), le lecteur idéal chez Culler (1975) et le lecteur modèle chez Eco (1979).

(12) Je fais référence cette fois aux travaux de Michel Charles (1995) et de l'*école montréalaise* de sémiotique de la lecture : Bouvet (1998), Gervais (1992 et 1993), Lefebvre (1997), Saint-Gelais (1994) et Thérien (1990 et 1992).

(13) Cette qualité épisodique du film, qui en fait le quatrième tome d'une saga dont il est pourtant le premier titre, a été greffée rétrospectivement à *Star Wars* lors de sa deuxième sortie en salles en 1981. Elle renforce bien sûr l'effet d'ouverture sur un espace fictionnel plus vaste impliqué par l'amorce.

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

(14) Je pense en particulier à la croisade menée par les *Gaylaxians*, auprès des producteurs de la série *Star Trek: The Next Generation* pour que soit intégrée, au sein de cet univers soi-disant égalitaire, une représentation des minorités homosexuelles (cf. Tulloch et Jenkins 1995, 237-265).

(15) Richard Saint-Gelais analyse plusieurs exemples à cet effet, parmi lesquels, l'existence de travaux en *linguistique klingonne* et le manuel des scénaristes de la série *The Next Generation*, où l'on s'adresse au lecteur moins comme à un auteur contractuel qu'à un officier de la Fédération (1999, 341 *et passim*).

(16) En témoigne, entre autres, l'ouvrage de Neil Feineman : *Geek Chic: The Ultimate Guide to Geek Culture* (2005) ou cette réplique de Richard Clarke à l'animateur Steven Colbert, qui lui demandait la différence entre un *nerd* et un *geek* : "Geeks get it done" (cf. en.wikipedia.org/wiki/Geek).

(17) En se demandant, par exemple, ce que Boba Fett doit à la figure du ronin dans le Japon féodal et la race des Mandoloriens aux guerriers de Spartes, ou en interrogeant les motifs de l'étrange fascination qu'il exerce sur les fans de *Star Wars*.

BIBLIOGRAPHIE

- Adorno, Theodor W. et Max Horkheimer. 1944. La dialectique de la raison. Paris : Gallimard, 1983.
- Baudrillard, Jean. Pour une critique de l'économie politique du signe. Paris : Gallimard, 1972.
- Bouvet, Rachel. Étranges récits, étranges lectures — Essai sur l'effet fantastique. Montréal : Balzac-Le Griot, 1998.
- Brooker, Will. Using the Force: Creativity, Community, and Star Wars Fans. New York : Continuum, 2002.
- Charles, Michel. Introduction à l'étude des textes. Paris : Seuil, 1995.
- Chartier, Roger. « Lecteurs dans la longue durée : du codex à l'écran ». Histoires

**Épître aux Geeks :
Pour une théorie de la culture participative**

- de la lecture : un bilan des recherches, Paris : IMEC éditions, 1995 : 271-283.
- Chartier, Roger. L'Ordre des livres. Lecteurs, auteurs, bibliothèques en Europe entre XVe et XVIIIe siècle. Aix-en-Provence : Alinea, 1992.
- De Certeau, Michel. 1980. Arts de faire [L'invention du quotidien, tome I]. Paris : Gallimard, 1990.
- De Kerckhove, Derrick. Connected Intelligence. Toronto : Somerville House, 1997.
- Eco, Umberto. 1979. Lector in fabula — Le rôle du lecteur, ou : La coopération interprétative dans les textes narratifs. Paris : Grasset, 1985.
- _____. « Casablanca : Cult Movies and Intertextual Collage ». Travels in Hyperreality, London : Harcourt Brace and Company, 1986 : 197-211.
- Feineman, Neil. Geek Chic: The Ultimate Guide to Geek Culture. California : Gingko Press, 2005.
- Fish, Stanley. Is there a Text in This Class ? The Authority of Interpretive Communities. Cambridge & London : Harvard University Press, 1980.
- Fiske, John. 1989. Understanding Popular Culture. London : Routledge, 1994.
- _____. « The Cultural Economy of Fandom ». Lisa A. Lewis, dir. The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media. London & New York : Routledge, 1992 : 30-49.
- Galipeau, Steven A. The Journey of Luke Skywalker: An Analysis of Modern Myth and Symbol. Chicago : Open Court, 2001.
- Genette, Gérard. Palimpsestes. La littérature au second degré. Paris : Seuil, 1982.
- Gervais, Bertrand. « Lecture: tensions et régies ». Poétique 89 (1992) : 105-125.
- _____. À l'écoute de la lecture. Montréal : VLB éditeur, 1993.
- _____. « Une lecture sans tradition : lire à la limite de ses habitudes ». Protée 25.3 (1998) : 7-20.
- _____. « Naviguer entre le texte et l'écran. Penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité ». Jean-Michel Salaün et Christian Vandendorpe (dirs). Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et méta-éditions. Villeurbanne : Presses de l'Enssib, 2004 : 51-68.
- Gordon, Andrew. « Star Wars: A Myth for Our Time ». Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film. Joel W. Martin and Conrad E. Ostwalt Jr. Boulder (dirs). Colorado : Westview Press,

**Épître aux Geeks :
Pour une théorie de la culture participative**

- 1995 : 73-82.
- Hardin, Lia « Could Midnight Premieres Owe Their Existence to the 'Star Wars' Franchise? The SPI Blog , consulté le 15 juillet 2008 <<http://blog.seattlepi.com/spi/archives/143590.asp>>
- Hills, Matt, Fan cultures, London & New York : Routledge, 2002.
- Jancovich, Mark, Antonio Lazaro Reboll, Julian Stringer, and Andrew Willis, eds. Defining Cult Movies. The Cultural Politics of Oppositional Taste. Manchester & New York : Manchester University Press, 2003.
- Jenkins, Henry. « ‘Strangers No More, We Sing’: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community ». The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media. Lisa A. Lewis (dir.). London & New York : Routledge, 1992a : 208-236.
- _____. Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture. New York : Routledge, 1992b.
- _____. « “Out of the closet and into the universe” : Queers and Star Trek ». John Tulloch et Henry Jenkins. Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek. London & New York : Routledge, 1995 : 237-265.
- _____. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York : New York University Press, 2006a.
- _____. Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York : New York University Press, 2006b.
- Jenson, Joli. « Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization ». Lisa A. Lewis, ed. The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media. London & New York : Routledge, 1992 : 9-29.
- King, Stephen. Danse Macabre. New York : Berkley Books, 1983.
- Konzack, Lars. « Geek Culture. The Third Counter-Culture ». VR Media Lab, 2006. <<http://www.vrmedialab.dk/~konzack/GeekCulture.pdf>>
- Le Guern, Philippe, dir., Les cultes médiatiques, culture fan et œuvres cultes. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002.
- Lefebvre, Martin. Psycho. De la figure au musée imaginaire : théorie et pratique de l’acte de spectature. Montréal : L’Harmattan, 1997.
- Lévi-Strauss, Claude. La Pensée sauvage. Paris : Plon, 1962.

**Épître aux Geeks :
Pour une théorie de la culture participative**

- Lévy, Pierre. L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace. Paris : La Découverte, 1994.
- Mellier, Denis. « L'écriture Lovecraft : La ligne et la lettre ». L'écriture de l'excès : fiction fantastique et poétique de la terreur. Paris : Honoré Champion, 1999 : 253-351.
- Mendik, Xavier and Graeme Harper, eds. Unruly Pleasures : The Cult Film and its Critics. Guildford : FAB Press, 2000.
- Meyer, Nicholas. 1974. The Seven-Per-Cent Solution. New York : W.W. Norton, 1993.
- Morley, David. Television, Audiences & Cultural Studies. London & New York : Routledge, 1992.
- Radway, Janice. Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature. Chapel Hill : The University of North Carolina Press, 1984.
- Ricœur, Paul. Le conflit des interprétations. Paris : Seuil, 1969.
- Saint-Gelais, Richard. Châteaux de pages. La fiction au risque de sa lecture. LaSalle : Hurtubise/HMH, 1994.
- _____. « De la constellation *Star Trek* : science fiction et transfictionnalité ». L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction. Québec : Nota Bene, 1999 : 341-361.
- _____. « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité ». Frontières de la fiction. Alexandre Gefen et René Audet (dirs). Québec et Bordeaux : Nota Bene et Presses universitaires de Bordeaux, 2001 : 43-75.
- Thérien, Gilles. « Pour une sémiotique de la lecture ». Protée 18. 2 (1990) : 67-80.
- _____. « Lire, comprendre, interpréter ». Tangence 36 (1992) : 96-104.
- Tulloch, John. Doctor Who: The Unfolding Text. New York : St. Martin's Press, 1983.
- Tulloch, John and Henry Jenkins. Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek. London & New York : Routledge, 1995.
- Visy, Gilles. Films cultes – Culte du film. Paris : Éditions Publibook, 2005.
- Visy, Gilles (dir.). Les œuvres cultes : entre la transgression et la transtextualité. 2006. <http://gvisy.free.fr/rubrique.php3?id_rubrique=14>.

Épître aux Geeks : Pour une théorie de la culture participative

Notice Biographique

Samuel Archibald est professeur au Département d'études littéraires de l'UQAM. Il enseigne la fiction de genre et les théories de la culture populaire.

Mots clés

fans, culture participative, théories littéraires, lecture, fiction, intertextualité, culture populaire, culture numérique.

Abstract

This essay's primary goal is to understand what the scholars consider as the otherness regarding the fans, the cult followers and the geeks, by using their practices in order to shed some light on one another. In this regard, we draw a genealogy of the participatory culture (according to Jenkins 1992) analysing the impact on the Sherlock Holmes adventure's reader ; the vernacular exegesis of H.P. Lovecraft's work ; the unique dynamic that bonds the Star Wars' creators to its devoted spectators ; and, finally, the arrival of the Internet which caused profound changes in fan practices. Then, from a synchronic angle, we examine the commitment toward specific works, i.e., the relationship between the fan and his chosen object (which is, for us, an independent practice of *cultural 'intensivity'*) ; toward texts interpretation and criticism (building an alternative textual *productivity*); and toward the extension of fictional universe (which represents a specific case of *intertextuality*). Upon doing so, we try to establish a politic of readability in order to determine how the Institution can react and resist against the *geek power*.



Dissolution de toute altérité : Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

Gwenaël Tison,
Paris Sorbonne Nouvelle

Résumé

En l'espace de vingt ans, la présence de l'informatique s'est imposée dans les arts visuels et les médias au point de littéralement bouleverser le paradigme de l'image et le rapport que celle-ci entretenait jusqu'alors avec l'individu. Si nous prenons comme objet d'étude l'image cinématographique, technique et technologie œuvrent dorénavant de concert allant jusqu'à enrichir la grammaire cinématographique de nouvelles formes filmiques encore inédites. On pense tout particulièrement au *morphing* qui devient l'incarnation même de l'évolution figurative et de la continuité. Outre son action spécifique sur l'image, il s'attaque directement à l'intégrité des corps et décors qui y sont représentés. Cette nouvelle forme transitionnelle remet en perspective les stabilités jusqu'alors inébranlables de la représentation, ouvrant l'image à l'horizon de la simulation. Il nous semble essentiel de comprendre l'utilisation du *morphing* et ses incidences sur le spectateur. Nous allons dégager deux principaux emplois, lorsque le *morphing* est visible et invisible. Dans le premier cas, il serait important de comprendre comment en opérant une transformation à vue, il réactualise le mythe de la métamorphose et questionne la finitude humaine. Dans le second cas, nous proposerons quelques pistes de réflexion sur la manière dont il se fonde dans l'épaisseur de l'image pour mettre à jour ses conséquences sur l'altérité et les stabilités de l'image. Enfin, nous nous interrogerons sur l'hybridation généralisée de l'image et son impact sur le statut du signe.

For English abstract, see end of article

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

Le *morphage*, plus communément appelé *morphing*, propose un nouveau contrat dans le paradigme de l'image qui compose le cinéma, offrant ainsi des alternatives jusqu'alors inédites. Gommant les distinctions entre le réel et l'artificiel, le *morphing* engage à repenser l'expression même du changement figuratif. Plus qu'un simple outil de transition, il poursuit l'économie du raccord « invisible ». En s'imposant comme une nouvelle figure de style, il réduit les frontières entre des éléments figuratifs distincts issus de deux prises de vue pour les relier dans la durée. Les formes jadis séparées peuvent maintenant se fondre les unes dans les autres grâce au *morphing* pour ainsi composer des formes intermédiaires. Avec cette nouvelle forme transitionnelle, c'est l'utilisation de l'informatique qui bouleverse le monde des images. Les limites physiques de l'imagerie cinématographique se trouvent prolongées grâce à l'automatisation des processus d'analyse et de synthèse d'image. Toutefois, cette manipulation souveraine ne contribue-t-elle pas à une chute symbolique de toute forme d'identité et d'altérité ?

**Le morphing comme reflet de l'évolution
figurative dans le cinéma postmoderne**

Cette nouvelle technique, qui voit le jour au cinéma pour la première fois dans le film *Willow* de Ron Howard (1988), joue sur une fausse continuité figurative. Elle prend appui sur un phénomène croissant au cinéma durant les dernières décennies : l'étiement de la part de hors-champ et de suggestion au profit d'une exacerbation du *tout voir*. Cela traduit une faille symbolique de plus en plus grande entre visible et invisible, entre champ et hors-champ. L'imaginaire du spectateur est bien moins sollicité qu'auparavant, le régime imageant privilégie un visible exacerbé qui s'épanouit pleinement dans le cinéma de genre. Celui-ci convoque des séquences bien plus spectaculaires en comparaison des techniques d'effets spéciaux traditionnelles. Tel un présage funeste, certains critiques et théoriciens comme Charles Tesson annonçaient avant l'heure ce qui allait advenir du cinéma postmoderne aux prises avec les nouvelles technologies : « De la femme léopard, rien ne vous sera épargné. Plus question de perdre le fil, la peau, le pelage. On troque l'ellipse, le fondu enchaîné, le fondu au noir pour la durée, le ruban continu. (...) Quelle fiction pour le nouveau cinéma fantastique via les

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

apports technologiques ? » (janvier 1982, 22). Dès 1982, Charles Tesson avait bien cerné l'obsolescence de l'utilisation des transitions dites classiques comme l'ellipse ou le fondu enchaîné, au profit d'une logique figurative qui prône la liaison dans la durée et le *tout visible*. Devenant de plus en plus aboutis dans le domaine de l'illusion figurative, les effets spéciaux gagnent ainsi en crédibilité et en puissance picturale jusqu'à l'intégration des images de synthèse au cinéma afin d'incarner un personnage à part entière, à l'instar de l'emblématique Terminator 2 (1991). Il ne faut pas non plus tomber dans les appréhensions qui conduisent à une réduction du septième art à sa pure technicité. Au contraire, le perfectionnement technologique est avant tout au service du créateur qui l'utilise comme un moyen d'expression supplémentaire. Cela permet d'illustrer avec plus de justesse ses intentions et contribue ainsi à enrichir la grammaire cinématographique. Il s'agit d'une évolution naturelle pour cette industrie culturelle où la technologie numérique prend peu à peu la place de la technique analogique, se généralisant à l'ensemble des médias.

Ce bouleversement est idéalement symbolisé par le *morphing*. Ce dernier s'inscrit dans le prolongement des formes filmiques préexistantes (fondus enchaînés, cut, etc.) en tant que figure de la continuité, tout en modifiant profondément le rapport à l'image que tout spectateur entretient avec elle. Indissociable de la métamorphose, le *morphing* déploie une puissance symbolique et picturale inédite dans la sphère des images, bouleversant son pouvoir d'identification.

**Métamorphose et morphing :
Réactualisation d'un mythe archétypal**

Toute métamorphose cinématographique était, avant l'intervention de l'informatique, représentée de manière discontinue. Elle consistait en un montage rapide et ordonné de fondus enchaînés sur des plans dévoilant les principales évolutions. Il était impossible de visualiser les modifications corporelles dans leurs continuités.

Les métamorphoses sont le propre de toute vie sur terre : tout être vivant subit au cours de sa vie une évolution morphologique. La présence de celle-ci n'est donc pas quelque chose de nouveau dans l'histoire de l'art. En littérature, elle acquière ses lettres de noblesse avec de célèbres plumes dont notamment Ovide, Apulée, Nerval ou encore Kafka. Avec pertinence, ils ont proposé une approche

Dissolution de toute altérité :
Le morphing comme figure absolue de la continuité

réflexive des mécanismes qui régissent la transformation des corps. D'une pure modification des apparences physiques et morphologiques (par un pouvoir divin ou non), ils ont mis en exergue les bouleversements plus profonds et symboliques des comportements humains.

Parmi les films des premiers temps de l'histoire cinématographique, un grand nombre furent consacrés à l'observation des métamorphoses présentes à l'état naturel. Ainsi, les célèbres films scientifiques appartenant aux fonds du Musée Départemental d'Albert Kahn sont consacrés aux végétaux où l'on observe par exemple la transformation des bourgeons en fleurs. Ils proposent une vision proprement fantastique et merveilleuse qui est pourtant bien réelle, le seul « truquage » étant d'avoir utilisé un défilement de pellicule très lent lors de la prise de vue, permettant de filmer de manière condensée dans le temps la métamorphose une fois le film projeté à la vitesse normale.

Dans les films d'exploitation, le fondu enchaîné fut l'une des premières astuces visuelles pour matérialiser la métamorphose fictive d'un acteur, aidé en cela par l'application de maquillage entre les différentes prises. Ce procédé, dont Méliès est le précurseur, fut tellement efficace qu'il servit de référence et sera réemployé à de multiples reprises comme dans *L'oiseau noir* de Tod Browning (1926), *La ruée vers l'or* de Charlie Chaplin (1925) ou encore *La belle et la Bête* de Jean Cocteau (1945).

La métamorphose est obtenue généralement en effectuant un ou plusieurs fondus enchaînés. Les acteurs ou les objets qui se transforment à l'écran doivent rester immobiles d'un plan à un autre pour que le trucage fonctionne. Cette relative lourdeur figurative entraîne une évolution de la métamorphose discontinue et parcellaire qui doit se réaliser dans un temps très bref afin que le subterfuge soit le plus discret possible. Cependant, on se heurte rapidement à la limite d'un tel procédé, dont la technique reste assez rudimentaire, obligeant une grande fixité du plan.

Certains réalisateurs, comme John Landis, ont cherché à détourner les procédés habituels en utilisant des trucages plus complexes. La transformation spectaculaire dans *Le Loup-garou de Londres* (1981), reste dans les annales comme l'une des plus réussies. En jouant habilement d'un découpage minutieux, le réalisateur alterne des prises de vue sur l'acteur recouvert de maquillages et de prothèses avec de très gros plans sur différentes parties d'un animatronique (automate mécanique articulé). Il peut réaliser des transformations locales comme

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

la pousse factice des ongles, des poils, et même modifier la morphologie d'une partie du corps supposé de l'acteur. À l'aide du montage, ces multiples plans permettent de construire et de donner du rythme à la mutation. Cependant, toutes ces astuces ne peuvent empêcher une métamorphose discontinue et morcelée. La coupe, le changement de plan, le plan de diversion, affaiblissent tous considérablement la dimension spectaculaire de la transformation.

Grâce à l'intervention du *morphing*, la métamorphose revêt une nouvelle dimension picturale. Au lieu de découper la transformation en plusieurs plans distincts ou de faire des ellipses entre chaque changement morphologique significatif, le *morphing* s'impose comme une figure transitionnelle idéale de la continuité. Elle permet de faire le lien entre deux formes différentes issues de deux plans distincts. Ainsi, elle contribue à renforcer l'illusion de la métamorphose qui se déroule à l'écran. En créant les images intermédiaires, le *morphing* comble les *trous figuratifs*, les *images manquantes* qui sont piégées dans le changement de plan et la parcellarisation de la métamorphose. Cette transition d'un nouveau genre déploie toute sa puissance figurative en cherchant à conquérir la continuité introduite entre deux formes. Le degré de réalisme est tel que le spectateur ne distingue plus l'artifice de la réalité.

**Régénération du mythe de la métamorphose
et figure absolue de la continuité**

Dévoilant ses intimes modifications grâce au *morphing*, la métamorphose perd assurément en valeur symbolique, car elle ne fait pas spécifiquement appel à l'imaginaire du spectateur. Néanmoins, elle gagne en crédibilité, en réalisme et en puissance picturale, le *morphing* arrivant à cristalliser à l'écran cette part d'imaginaire spectatorial qui opérait le raccord entre les différents plans. En repoussant les limites de la représentation humaine, il les interroge. Le *morphing* offre aux métamorphoses classiques une représentation possible de ce que la traditionnelle ellipse et le changement de plan dissimulaient. Cette nouvelle forme transitionnelle contribue à régénérer le mythe de la métamorphose en décuplant sans commune mesure les possibilités imageantes des évolutions formelles dans la durée. Le *morphing* s'impose comme le prisme figuratif qui permet de cristalliser à l'écran toutes les métamorphoses dont la seule limite est l'imaginaire des réalisateurs. De plus, il participe pleinement à la grammaire visuelle du langage

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

cinématographique. Il peut symboliser une action spécifique comme le vieillissement d'un personnage ou la transformation d'un individu en un autre. Comme Charles Tesson le rappelle si justement dans son article intitulé « La transformation à vue », tout réside dans « l'intérêt et l'enjeu de tels effets spéciaux à reculer les limites de la figuration de l'humain en lui gardant sa consistance de la réalité, tout en ancrant la sensation produite par la figuration dans la sphère du vécu qui rend ce qui est figuré comme possible et non comme déconnecté de l'expérience humaine » (1982, 347). Le *morphing* répond à la simulation possible d'une certaine part de la réalité qui a beau être totalement surréaliste et artificielle, elle doit pourtant se réaliser de la manière la plus crédible et réaliste possible. Dans ce dessein, cette nouvelle figure transitionnelle doit avoir parfaitement assimilé les lois physiques et chimiques des êtres et objets qu'elle métamorphose.

Figuration de l'écoulement du temps

Dans le domaine de la métamorphose, l'un des emplois les plus emblématiques du *morphing* reste la condensation spatiotemporelle. On peut observer avec effacement le vieillissement ou le rajeunissement d'un personnage en quelques secondes, comme ce fut le cas avec *Titanic* de James Cameron (1998). Dans ce film, la technique du *morphing* est utilisée à deux reprises comme élément de ponctuation extradiégétique. L'effet sert à faire la transition entre le récit qui se situe en 1912 et celui qui se déroule en 1998. Dans un même mouvement d'appareil et sans la moindre coupe apparente, les traits juvéniles du personnage de Rose (Kate Winslet), à bord du Titanic, se transforment et deviennent ceux de la même femme, 60 ans plus tard (Gloria Stuart). Le *morphing* crée une continuité figurative là où il n'y en a pas et permet d'incorporer deux espaces-temps qui restaient distincts. En somme, deux « formes » éloignées dans le temps peuvent se rencontrer et fusionner en évoluant de l'une vers l'autre et inversement. Le *morphing* permet de visualiser la métamorphose d'un corps qui vieillit ou qui rajeunit. L'ordinateur simule les étapes intermédiaires entre les deux visages créant une évolution figurative totalement fictive, car il transforme le visage de Kate Winslet en celui de Gloria Stuart. Pourtant, cette métamorphose est perçue de manière hyper-réaliste.

Professeur et critique, Réjane Hamus-Vallée nourrit de précieuses réflexions sur cette transition figurative unique en son genre. Elle décrit

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

parfaitement le phénomène du vieillissement accéléré, utilisé comme ponctuation dans le récit de *Titanic* : « Les rides s'emparent du visage, le regard s'alourdit. Ce n'est plus une image qui se transforme, mais le corps, en sa chair même » (« Les effets spéciaux », 2004, 86-87). Le pouvoir du numérique exerce une emprise telle qu'il intègre parfaitement les processus biologiques du corps des protagonistes. Grâce à la puissance de l'informatique, le *morphing* pénètre littéralement l'image pour transformer son contenu en déformant non pas la surface de l'image, mais la peau du visage de l'individu. En somme, il ne s'attaque pas à l'image de Rose, mais à sa représentation. Il la décompose pour mieux la recomposer et arrive ainsi, à la vieillir ou la rajeunir de manière réaliste. En reculant les limites de la figuration, le *morphing* ne s'affranchit pas de la réalité. Au contraire, il réintroduit au cœur même de l'image les fondamentaux qui constituent la représentation au cinéma articulant espace, temps et mouvement. Avec le *morphing*, une opération symbolique inédite se réalise : la densité de l'espace est rendue signifiante grâce à l'évolution morphologique condensée dans le temps.

Le Morphing – révélateur du devenir

En figurant le temps et son emprise sur l'homme, le *morphing* met de l'avant une notion inhérente à l'individu et à sa condition humaine : sa finitude. Il met en lumière, grâce à l'image cinématographique, l'emprise du temps sur l'existence de l'homme et donc de son devenir. En matérialisant, en une poignée de secondes à l'écran, l'évolution que peut subir un corps sur des dizaines d'années, le *morphing* permet de briser la mobilité apparente de l'image et des êtres qu'elle représente. Rejane Hamus-Vallé écrit dans un article intitulé « Cinéma et dernières technologies » : « avant toute chose, l'image de synthèse intègre des caractères humains, en les interrogeant, en les exacerbant et le premier de tous, c'est le devenir permanent de l'homme » (2008, 219). C'est véritablement le dévoilement de la finitude humaine qui est mise en jeu, le *morphing* matérialisant à l'écran l'écoulement du temps et son emprise sur le corps humain. Il touche au caractère périssable de tout être vivant. Il agit comme un révélateur mortifère qui se traduit par le vieillissement accéléré des chairs et des corps des individus à l'écran, anéantissant la permanence de son image. La métamorphose témoigne donc de ce devenir comme seule manifestation visible.

En simulant le devenir, le *morphing* n'est pas à interpréter comme une

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

troisième forme homogène qui s'intercalerait entre deux formes de natures différentes, mais, comme une forme intermédiaire, dont la nature n'est jamais stable ni figée. Imperceptible par l'homme et par l'objectif de la caméra, le travail du temps agit sur les chairs, jour après jour. Celles-ci subissent des infimes variations qui sont identifiables uniquement entre deux instants éloignés dans le temps.

Le devenir représente le lieu du passage qui est omniprésent sans que sa manifestation soit perceptible. Le *morphing* exhume cet espace transitionnel latent en réussissant à simuler l'évolution du devenir d'un corps à l'écran. On ne peut s'empêcher d'évoquer les propos échangés entre Gilles Deleuze et le psychanalyste Félix Guattari lors de leur célèbre entrevue : « Le devenir ne produit pas autre chose que lui-même. C'est une fausse alternative de dire : ou bien l'on imite, ou bien l'on est. Ce qui est réel, c'est le devenir lui-même, le bloc de devenir, et non pas des termes supposés fixes dans lesquels passerait celui qui devient » (1972, 291). Dans le domaine de la fiction cinématographique, ce principe du *bloc de devenir* est idéalement illustré avec le *morphing* qui sert de transition plastique entre deux états d'être. Sa présence n'est perceptible qu'à travers l'évolution des formes qu'il simule, comme dans l'exemple de *Titanic*, le personnage de Rose passe du stade de la jeune femme à celui de dame âgée. En devenant visuellement identifiable, le *morphing* manifeste sa présence et met à jour le changement perpétuel qui sous-tend à l'existence de tout être vivant.

Le propre du vivant est intimement lié à une évolution morphologique qui se réalise de manière imperceptible chaque jour. Comme le rappelle Henri Bergson dans son ouvrage *L'évolution créatrice* : « La vérité est que l'on change sans cesse, et que l'état lui-même est déjà changement (...). Mais, il est commode de ne pas faire attention à ce changement ininterrompu et de ne le remarquer que lorsqu'il devient assez gros pour imprimer au corps une nouvelle attitude, à l'attention, une direction. À ce moment précis, on trouve que l'on a changé d'état » (1963, 496). À la fois raccourci et condensation de l'espace et du temps, le *morphing* peut réussir justement à signifier visuellement cette évolution imperceptible à l'échelle humaine. Il permet de révéler en image l'emprise du temps sur les chairs et les corps.

En s'imposant comme expérience visuelle du devenir, il représente une alternative confirmée par la célèbre maxime de Nietzsche : « devenir ce que l'on est ». Car, le métamorphosé ne se transforme en nul autre qu'en lui-même, il entre

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

en résonance avec ce qu'il devient. Une nouvelle puissance se dégage ainsi du potentiel des transformations possibles où toute image devient en puissance une matrice figurative que l'outil informatique peut mettre à jour. Le *morphing* fracture la permanence des éléments de l'image pour les ouvrir à la puissance du devenir. Il agit comme si nous nous trouvions moins en présence d'une transformation que d'une révélation. Cette nouvelle figure transitionnelle, et plus généralement le numérique, déplace donc le sempiternel questionnement entre visible et invisible, absence et présence, à celui, plus pertinent, d'être et d'apparaître.

Le *morphing* défie les lois naturelles pour mieux les transfigurer en les interrogeant. Il met en scène cette action spécifique qu'est la mort en marche au cœur de toute représentation imageante. La question du corps est le véritable cœur du *morphing* et plus exactement de l'enveloppe charnelle de l'individu qui est à la fois unique et indivisible, mais qui évolue au cours de son existence en passant par différentes étapes. On retrouve une notion qui n'est pas nouvelle : l'image d'un corps qui est à la fois multiple et un. Le corps serait irréductible, une matrice unitaire, dont il n'y aurait que l'aspect qui changerait. Ces traces inscrites à même la chair sont les résultantes de l'interaction du corps avec le monde. Loin d'être superficielles, elles contribuent à la constitution du for intérieur de l'individu.

Le morphing révélateur du Moi-peau

Inévitablement, on se rapproche ainsi d'une notion du corps-enveloppe qui renvoie au concept du *Moi-Peau* formulé par Didier Anzieu. Le corps participe à l'élaboration sensitive et émotionnelle de l'individu en construisant son identité. C'est le *Moi*, la partie la plus consciente de la personnalité qui entre en contact avec la réalité extérieure par l'intermédiaire de la *Peau*. Cette dernière assure le rôle de médiatrice entre les instances conscientes et inconscientes, entre le monde extérieur et intérieur. Conséquemment, comme le souligne Didier Anzieu :

Le *Moi-peau* apparaît tout d'abord comme un concept opératoire précisant l'étayage du *Moi* sur la peau et impliquant une homologie entre les fonctions du moi et celle de notre enveloppe corporelle (limiter, contenir, protéger). Considérer que le *Moi*, comme la peau, se structure en une interface permet ainsi d'enrichir les

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

notions de « frontière », de « limite », de « contenant » (1985, 125).

Le *Moi*, originellement issu du *Ça*, est formé sur un principe d'identification et de gratification qui s'opère de manière successive. Dans le concept de Didier Anzieu, la fonction de la peau entrerait en parfaite adéquation avec le *Moi*, s'inscrivant dans son prolongement. Le *Moi-peau* serait à comprendre comme une interface charnelle entre le monde extérieur et l'intériorité de l'être, son inconscient. Elle serait analogue à une zone protectrice des pulsions internes sur laquelle s'étayerait la conscience de l'individu pour devenir le *Moi-pensant*, tout en donnant des valeurs spatiales aux sensations. L'individu se sent « contenu » dans une enveloppe qui l'unifie, le limite et le définit. Comme le psychanalyste le souligne : « [L]e *Moi-peau* assure une fonction d'*individuation* du *Soi*, qui apporte à celui-ci le sentiment d'être un être unique » (1985, 126). En restant confiné dans les limites de son corps l'individu se différencie du monde et se construit en prenant conscience de son existence, celle du monde et d'autrui.

Considéré dans un registre réaliste, le *morphing* ne dissout jamais un corps avec son environnement proche ou lointain. Bien au contraire, il conserve la corporité de l'individu, sa permanence picturale, tout en créant artificiellement l'évolution possible que son enveloppe charnelle peut subir au fil du temps. En somme, il rend signifiant le *Moi-peau*. Le *morphing* assurerait la manifestation visible du caractère fluctuant de la surface de la peau. On peut observer un très bel exemple avec l'installation *Tu* (1994) de Thierry Kuntzel réalisée pour une exposition destinée au musée départemental d'art contemporain de Rochechouart. Il utilise une série de neuf clichés d'un enfant aux différentes attitudes qu'il lie par *morphing* ; l'animation projetée en boucle dure une minute vingt-quatre secondes. Le film qui en résulte procure une impression bien étrange, car la technique utilisée crée un mouvement là où il n'y en a pas. Il invoque des formes intermédiaires purement virtuelles. En effet, la transformation d'une position du visage à l'autre s'effectue en identifiant des zones ou des points significatifs d'un premier visage, comme le contour des yeux, reliés à des points correspondants sur le visage suivant. Le *morphing* comble donc un « vide figuratif », en cherchant à inscrire à même la peau l'évolution de celle-ci, comme s'il cherchait à conquérir « l'inscription des traces sensorielles » (Anzieu 1985, 128) que remplit la fonction du *Moi-peau*. Celui-ci demeurerait jusqu'alors figé dans les photogrammes

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

argentiques existants en puissance de manière latente. Le *morphing* contribue à son actualisation. « Le Moi-peau est le parchemin originaire, qui conserve, à la manière d'un palimpseste les brouillons raturés, grattés, surchargés, d'une écriture « originaire » préverbale faite de traces cutanées » (128).

**Le *Morphing* invisible :
de la greffe identitaire à la chute de l'altérité**

Répondant toujours à une logique de continuité figurative, l'autre principal emploi du *morphing* permet le prolongement de l'action d'un personnage ou d'un mouvement d'appareil en cherchant une fluidité sans interruption. Cela se traduit le plus souvent par le passage entre un plan rapproché et un plan général dans lequel le corps de l'acteur principal se voit subrepticement transformé par celui de sa doublure, le *morphing* introduisant une continuité là où il n'y en avait pas. À l'opposé de tout ce que l'on vient de voir précédemment, sa puissance transfigurative n'est plus fièrement affichée à l'écran. Au contraire, elle se veut la moins perceptible possible. La métamorphose a bien lieu, mais sans qu'elle soit reconnaissable, le *morphing* n'incarnant plus une action spécifique, il est pour ainsi dire dissous dans le tissu filmique.

Couramment, la mise en scène de séquences spectaculaires intègre un montage spécifique qui cherche à masquer le remplacement nécessaire de l'acteur principal par sa doublure lorsque l'action devient périlleuse. Pour que le changement puisse s'effectuer, et cela, sans que le spectateur s'en aperçoive, le montage alterne des gros plans du visage de l'acteur, avec des plans plus larges dans lesquels la doublure exécute la cascade. Au final, la magie du montage fait illusion. Cependant, ce principe trouve ses limites ne pouvant guère se renouveler. En effet, même le spectateur ordinaire est devenu aguerri à ce type de subterfuge, la technique finit par lasser, discréditant le pouvoir d'identification de l'image cinématographique et la dimension spectaculaire de l'action qui se déroule à l'écran.

L'utilisation du *morphing* va à nouveau servir de liaison figurative pouvant faire croire au spectateur que c'est l'acteur principal qui exécute une cascade périlleuse. Dans un même plan dont la coupe est invisible, le *morphing* est capable de transformer l'intégralité du corps de l'acteur principal ou simplement une partie comme son visage qui se voit « greffée » sur le corps de sa doublure. On

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

se confronte alors à une artificialité accrue des images et des identités en présence à l'écran. On assiste à une véritable synthèse des morceaux de corps selon la méthode du docteur Frankenstein sans que l'artifice ne soit apparent. Nulles cicatrices ou de points de suture ! Comme le rappelle si justement Réjane Hamus-Vallée :

Le montage ne s'effectue plus entre les plans, mais entre les corps : un *morphing* habile collera la tête de l'acteur sur le corps du cascadeur, dans une opération chirurgicale indolore proche de celle qu'expérimentent les martiens de *Mars Attacks* ; ces plans se retrouvent dans la poursuite de *Titanic*, ou les mains de cuisinière experte soudées à Geena Davis dans *Au revoir à jamais* (1999, 28).

Un des exemples récents les plus emblématiques est lié au décès d'Oliver Reed pendant le tournage de *Gladiator* (2000). L'acteur fut victime d'un arrêt du cœur pendant une crise d'éthylisme à trois semaines de la fin du tournage. Sans l'existence du *morphing*, ce drame n'offrait que deux possibilités à la production du film : faire disparaître prématurément le personnage Antonius Proximo interprété par l'acteur, ou bien retourner l'ensemble des séquences dans lesquelles il était présent avec un autre acteur. Cependant, ce fut un tout autre choix : à l'instar de Brandon Lee dans *The Crow* de 1994, l'équipe du film a su utiliser à bon escient les avantages du *morphing* pour compléter les plans manquants, permettant virtuellement au défunt acteur de terminer le film. La puissance de la technologie numérique couplée à l'ingéniosité des infographistes a littéralement redonné vie à Oliver Reed, lui permettant de finir le tournage sans faire d'entorse au scénario initialement prévu.

Ainsi, les plans que l'acteur n'a pu tourner de son vivant ont été réalisés de manière posthume avec une doublure, sur laquelle les infographistes ont greffé le visage d'Oliver Reed. Dans ce dessein, ils ont utilisé des plans du vivant de l'acteur dont l'expression du visage et la parole pouvaient correspondre aux exigences des plans dans lesquels il devait jouer. Le *morphing* a permis de suturer la tête d'Oliver Reed au corps de la doublure sans que l'on remarque un instant le truquage. Pour peaufiner le rendu final, ils ont eu recours à un réétalonnage et une modification de la balance colorimétrique. Ils ont été jusqu'à raser numériquement

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

une légère barbe afin de ne pas faire de faux raccords dans la séquence.

Incarnation même de la puissance de l'imagerie numérique, le *morphing* touche à la fois à l'intégrité de l'image cinématographique et à celle des individus qu'elle représente. La sphère imageante est en pleine mutation, au point de voir vaciller son principal fondement : la représentation. L'essence même de l'image numérique est radicalement différente de sa consœur argentique. Le rapport au réel, à l'espace et au temps change. Elle n'est plus cette surface sensible à la lumière qu'il capture par processus physico-chimique. Les cristaux d'halogènes d'argents sont troqués au profit du chiffre. L'image rejoint l'univers du nombre et du programme. À la logique de la Représentation optique succède la logique de la Simulation numérique. Un nouveau système de figuration apparaît entraînant un bouleversement de la perception et de la conception des images. La sacro-sainte représentation vacille. Elle qui introduisait la notion d'« être là », elle qui rendait présent ce qui était absent, elle qui était de l'ordre de la récurrence plus que de la copie, la Représentation voit ses fondements bouleversés face au nouveau régime imageant que représente le numérique, ce qu'Edmond Couchot n'a eu de cesse de mettre en lumière tout au long de ses écrits théoriques. Les arts optiques ont toujours aligné sujet, objet et image selon un principe commun de morphogenèse par projection. Or, à partir du milieu des années 1970, avec l'avènement des technologies informatiques, la représentation semble atteindre ses limites, la simulation devenant à la fois son prolongement et son hors-champ. Elle abroge la manière de concevoir et de percevoir les images cinématographiques. L'*aesthesis* et l'*episteme* culturelles sont touchées de plein fouet, engendrant une certaine artificialité généralisée qui s'imisce insidieusement dans l'univers de l'*imago*. La simulation ne s'affranchit pas véritablement du réel, mais bouleverse plutôt le rapport entre l'image, le sujet et l'objet.

Si l'on se place au niveau de la réception de l'œuvre, la perception de ces nouvelles images reste toutefois inchangée. Même pour un œil expert, d'un point de vue sémiotique, il n'y a pas de différence entre ces deux types d'images lorsqu'elles sont au service de la fiction représentationnelle. C'est plutôt la place envahissante de l'image au quotidien dans le champ visuel de l'homme qui est poussée à son paroxysme : le monde n'est plus régi par l'écrit, mais par l'image. Cela entraîne irrémédiablement une médiation de la réalité hypertrophiée parasitée par une *fictionnalité* grandissante. Le paradigme de la représentation est exacerbé, ébranlant l'esprit critique de l'individu qui ne prend plus assez de recul pour

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

remettre en question la véracité et l'authenticité des images qu'il perçoit.

Le *morphing* incarne la figure emblématique du passage de l'analogique au numérique, de la représentation à la simulation. Le corps et les décors présents à l'écran sont réduits en une pure image numérique. Ils sont manipulables à loisir, perdant toute substance, identité et corporéité. Leur inertie, leur lourdeur, leur physicalité s'en trouvent anéanties au profit d'une légèreté insufflée par la manipulation de l'outillage informatique. Le corps auquel le spectateur s'identifie, auquel son Moi s'identifie, n'est plus un corps réel, mais une simple image recomposée. La technologie informatique jette un doute encore plus grand sur ce qui paraît réel dans l'image. La simulation numérique tord la réalité au point de la recomposer de toutes pièces et d'en offrir une image hybride qui semble bien réelle en apparence, mais dont l'existence peut être totalement artificielle. La distinction entre l'artifice et le biologique n'est plus du tout évident dans l'œil du spectateur. Nous sommes devant une crise d'identification, qui joue sur les apparences, et dans laquelle l'identité de l'individu à l'écran est falsifiable à volonté. Or, sur le plan psychique, le spectateur continue à s'impliquer dans l'image, s'appuyant sur le régime de croyance lié à la lecture fictionnelle d'une œuvre perçue comme réelle. Le vacillement des frontières identitaires rejoint la conception psychanalytique du monde de la petite enfance où la distinction entre le corps du nourrisson et celui du monde environnant n'existe pas encore. On retrouve l'importance du « *holding* » (Winnicott, 1988, 109-125), à la différence que, de manière virtuelle, c'est du corps qu'un monde matriciel peut surgir et non pas l'inverse. Le paradigme des images appartient au corps dans ce cas précis sous forme d'une matrice dont l'identité peut fluctuer.

**Vers une hybridation généralisée
de l'image à la destitution du signe**

Théoricien et critique, Laurent Roth jette un regard sombre sur la technologie et plus généralement sur la science dans le domaine de l'art. Il souligne bien le problème du paradigme de l'image lié à la perte de l'identité et de l'altérité : « Le *morphing* est l'incarnation même du changement (...). L'image de synthèse est désormais au cinéma ce que Frankenstein peut être à l'homme : le fantasme légitime d'une crise identitaire, dont les prouesses techniques s'avèrent être le moteur et parfois la finalité » (1996, 26). Le *morphing* devient

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

véritablement la métaphore de la conquête et de la maîtrise du corps par la technologie. Dès lors, le réalisateur peut s'enorgueillir de pouvoir maîtriser la totalité du contenu de l'image : corps et décors sont ainsi entremêlés, convertis en une matrice figurative dont il peut dorénavant manipuler à loisir. Le *morphing*, et plus généralement l'image numérique, entraînent à repenser l'unicité de l'individu dans la sphère des images, car celle-ci peut désormais revêtir n'importe quelle apparence sans que l'on s'en rende compte, comme si son identité et son altérité se dissolvaient à sa rencontre. Nous sommes en présence d'une véritable chute symbolique qui se traduit par une crise des stabilités du signe devenu falsifiable à volonté. Le caractère protéiforme et hybride des images actuelles engage à reconsidérer non pas leur statut dans le monde moderne, mais la manière dont l'homme les perçoit et les interprète.

BIBLIOGRAPHIE

- Anzieu, Didier. Le Moi-peau, Coll. Psychismes, Paris : Éditions Dunod, 1985.
- Bergson, Henri. L'évolution créatrice. Paris : Éditions P.U.F., 1963.
- Couchot, Edmond. De L'optique au numérique. Paris : Éditions Hermès, 1988.
- _____. La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle. Paris : Éditions Lacqueune Campoin, 1998.
- _____. Des Images, du temps et des machines, dans les arts et la communication. Paris : Éditions Jacqueline Chambon, 2007.
- Deleuze, Gilles, et Félix Guattari. Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux. Coll. Critique. Paris : Éditions Minuit, 1972.
- Duguet, Anne-Marie. Déjouer l'image, création électronique et numérique. Coll. Critique d'Art, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- Hamus-Vallée, Réjane. « Retour vers le passé : Image de synthèse et cinéma », Les Cahiers du cinéma, h.s. 1999 : 24-28.
- _____. Les effets spéciaux. Coll. Les petits cahiers, Paris : Éditions Les Cahiers du cinéma, 2004.
- _____. « Le morphing », Cinéma et dernières technologies. Coll. Arts & Cinéma, Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc (dirs), Paris :

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

- Éditions De boeck Université, 1998.
Nietzsche, Friedrich. Ainsi Parlait Zarathoustra (1883-85). Coll. Philosophie, Paris : Éditions Flammarion, 1996.
Roth, Laurent. « Demain le cinéma ? », Positif 503, 1996 : 4.
Tesson, Charles. « Essais sur le cinéma fantastique », Les cahiers du cinéma, 331, 1982 : 21-24.
Virilio, Paul. La bombe informatique. Coll. l'Espace critique, Paris : Éditions Galilée, 1988.
Winnicott, Donald. Processus de maturation chez l'enfant. Paris : Editions Payot, 1988.

Notice biographique

Gwenaël Tison est doctorant en études cinématographiques et audio-visuelles à la Sorbonne Nouvelle de Paris. Il s'intéresse aux figures de l'inapparent dans le cinéma post-moderne et plus particulièrement sur le bouleversement qui s'opère au cinéma aux prises avec la *révolution numérique*. Il est membre du CRIR (Centre de Recherche sur les Images et leurs Relations) ainsi que de l'ARCE (Atelier de Recherche sur le Cinéma Espagnol). Il a publié plusieurs articles dont notamment « *L'espace imageant comme lieu de jalousement entre deuil et mélancolie* » in *Les Images en Affrontement* (Ed. Champ Vallon, 2009), « *Porosité du Conte entre merveilleux et fantastique dans Le Labyrinthe de Pan* » in *Le fantastique dans le cinéma espagnol contemporain* (P.U.F. Paris, 2009), ou encore « *Outer Space – l'image à fleur de peau* » in *Les Images Limites* (Ed. Champ Vallon, 2008). Par ailleurs, il est journaliste et membre de la rédaction du quotidien professionnel en ligne *Excessif* et *DVDrama* pour lesquels il réalise des critiques de films, des tests de DVD, dossiers et interviews.

Mots-clés

morphing, métamorphose, parcellarisation, illusion figurative, pictural, fonctionnalité, transitionnel.

Dissolution de toute altérité :
Le *morphing* comme figure absolue de la continuité

Abstract

During the last twenty years, the presence of computers has emerged in the visual arts and media to the point of literally overturn the paradigm of the image and the relation it previously maintained with the individual. If we take the cinematographic image as our object of study, techniques and technologies work now together up to enrich the cinematographic grammar of new filmic forms yet unprecedented. One thinks especially about *morphing* which becomes the epitome of the figurative evolution and of continuity. Besides its specific action on the image, it directly addresses the integrity of bodies and settings that are represented. This new transitional form reframes representation stabilities previously steadfast, opening the image on simulation. It seems essential to understand the use of morphing and its impact on the viewer. We will identify two main roles, when the morphing is visible and invisible. In the first case, it is important to understand how, in operating a visible transformation, it updates the myth of the metamorphosis and questions the human finitude. In the second case, we propose some thoughts on the way it melts in the thickness of the image to update its consequences on otherness and image stability. Finally, we will question the widespread hybridization of images and its impact on the sign status.



Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

Adam Rush,
University of Illinois, Urbana-Champaign

Abstract

In recent years, Japanese media has become increasingly popular in North America. Whereas anime fandom was once considered a small, outsider community, mainstream networks like Cartoon Network in the United States and YTV in Canada now prominently feature blocks of English-dubbed anime as part of their lineup. As anime is enjoying more mainstream appeal, the underground community of fansubbing has also grown as fans gain access to the same digital equipment as professional producers. This paper offers an introduction to the online community of fansubbers, groups of fans that work together to create English-language subtitled versions of Japanese television programs. Their goal of producing new media from Japanese texts exemplifies the rising participatory culture that consumers are advancing with modern technology. Research for the paper was gathered from informants in the fansubbing community, who were approached using ethnographic methods of participant-observer field research. Through logged chat conversations and direct interviews, the informants offer their perspective on the meaning of fansubbing and the community of anime fans on the Internet. They have also brought forward records of public conversations between fans and commercial producers of anime. While there are many questions still to be addressed, this paper seeks to explain how the process of fansubbing works and some of the motivating factors that bring participants to the table. Through an understanding of fansubbing, we can see one way in which fans are taking a part in the creation of their favorite fictional universes. It can be expected that fans and producers will continue to struggle over the legitimacy of control over these media franchises for a long time to come.

Voir le résumé français à la fin de l'article

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

Ichigo could hardly believe what was happening to him. First a mysterious girl in a black robe had appeared in his room, explaining that she was there to protect the souls of humans from the evil spirits that lurked around them. Now a monster had attacked his family, dragging his sister into the street out front. The monster bit into the mysterious girl as she hacked at it with her katana. Ichigo was no match for the evil spirit and could only watch the scene helplessly as his sister lay unconscious a few feet away. The swordswoman had said it was his fault that the monster attacked their house that night. It was his soul that the monster wanted to eat.

“Do you want... to save your family?” she asks. The mysterious girl in black was now too seriously injured to continue fighting. “Of course. Is there a way?” says Ichigo. “There’s only one... You... must become a Death god.” By stabbing her sword through his heart, he may be able to absorb her power. The power of the Shinigami – elite Death gods who fight evil – would pour into his soul. “I don’t know if this will work,” says the girl. “But there isn’t any other way.”

As he thrust the sword into his chest, a burst of light fills the street. Suddenly, Ichigo is standing before the monster in the black robe of a Shinigami, with a huge sword in his hands. He attacks the monster, as if by instinct. The creature howls as the steel cuts through it. “Feel my wrath for having raised a hand at my family...” he screams as he goes in for the killing stroke. “AND GO TO HELL!!!” (“Bleach 1” 2004)

The story of an ordinary person who has extraordinary potential is frequent throughout folk tales and commercial stories universally. From *Beowulf* to *Star Wars*, we can find the hero who will fight evil and take risks to protect the people around him. Ichigo, like Luke Skywalker, must take up his sword and endure the self-sacrifice necessary to gain the power to protect his sister and his friends.

While the story is universal, the way that many fans of the TV Tokyo

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

anime *Bleach* enjoy the series is very different from the way they enjoy Hollywood movies. When the original *Star Wars* movie came out in 1977, the movie industry enjoyed a technological advantage over the general public that pretty much gave them exclusive control over the distribution of their products. For fans that spoke different languages, it took months or years for a local version to be produced and released in their area. Today, media has advanced to a degree where fans no longer have to wait for the studio to release a localized version; they can produce that version themselves. Even though *Bleach* is produced and aired in Japan, North American fans can watch the show with English subtitles about a day after new episodes premier. These consumers don't need to just thank "technology" for this opportunity; they need to thank the group of individuals who collaborate with one another to create the new media text.

It is because of the availability of professional quality video editing tools to the average consumer and the increasing number of high-speed Internet connections that fans can produce their own subtitles for the Japanese media and share it with each other through peer-to-peer file sharing networks. But the technology is worthless unless there are people who innovate new ways to use it. The practice of "fansubbing," is an example of the empowerment that modern technology offers fans to participate in the production of the media they enjoy. Through the practice of fansubbing, anime fans collaborate to produce a new media form, built on top of the original Japanese television program.

In this article, I will offer an introduction to the origins of fansubbing and the ways in which fans collaborate and work together within fansubbing groups. I will also explore what this means to the anime fandom and industry regarding the texts they produce. While the methods of collaboration can be different for various groups of fansubbers and spans across many languages, I will focus on a small group of English-language fansubbers. First I will talk about the history of anime fandom in North America and Otaku culture. Next I will deal with the collaboration process that fansubbers use. Finally, I will examine the community that is built around the fansubbing groups and interactions between producers and consumers of the text.

Since there has not been much study of this subject, the main purpose of this paper is to raise questions about the participatory culture of fansubbing. My data comes informants I met through ethnographic field research that I collected over a five-month period, while interacting with staff members of fansubbing groups and fans of anime. This research includes records of conversations fans

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

had with each other in chat rooms, discussion forum posts and fansubbed anime episodes. It also includes personal interviews I conducted with “Catoneko” and “Gakushi,” pseudonyms I have chosen to represent two members of the Dattebayo fansubbing group staff. Catoneko and Gakushi are both native English speakers who were raised in the United States and had an appreciation for anime before they started fansubbing. I chose to study their group because of the longevity of their fansubbing experience and the large number of staff members that would be available to interview.

The second major source for background information is a video transcript of the “Producers and Fans” panel at a major anime convention. I will call this convention “BigAnime” when making references to it. This panel contained four fansubbers (including Gakushi) and four executives from North American anime companies engaging in a discussion of how fansubs affect the anime industry. Specific details about the subjects interviewed and other members of the panel will be deliberately obscured to protect the privacy of all parties.

Rise of the North American Otaku

Anime first became popular in North America among people interested in animation and Japanese culture. In his article on fansubs, Hatcher (2005) explains that in the early days there were very few media companies who were interested in localizing anime programs for English viewers to watch. Out of necessity, anime fans started forming groups that could produce subtitles and accept money for the distribution and production costs of fansubs on VHS tapes. Early collaboration was frequently found on university campuses. “Anime clubs at universities often worked together to produce fansubs, which they then copied between clubs and placed in a club library for member use” (Hatcher 2005, p. 549). This solution allowed English subtitled versions of the shows to be produced, but kept them limited since the equipment was specialized and quality degraded each time a VHS tape was copied.

As the popularity of anime grew, more companies started licensing Japanese programs for localization and official distribution in North American markets. This generally meant that the Japanese audio track would be replaced with an English track and scenes would be cut if they contained graphic violence or nudity. Fans also started establishing a larger infrastructure of institutions that

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

would support their community. Many fans started referring to themselves as “Otaku,” a Japanese slang word for geek. A niche industry grew to import merchandise related to the localized and fansubbed series. Other grassroots networks of fans started collaborative events, such as weekly anime viewing nights or Otaku themed parties.

Fansubbing groups, companies from the industry, and fans started coming together at conventions that celebrated Otaku culture. “Arthur” (pseudonym), a media executive speaking during the panel at BigAnime explained that the conventions were a place for fans to collect media and merchandise. “They would collect everything,” Arthur said. “The show was just part of the game. They would buy the posters, they would buy the books, they would buy the stuff.” The Otaku had an appreciation for the entire franchise around the show that they watched, especially the Japanese cultural influences.

Conventions celebrating Otaku culture now take place in many cities throughout North America. The Anime Expo in Anaheim, CA has had more than 30,000 annual attendees in recent years and Otakon in Baltimore, MD has gone from 350 attendees in 1994 to more than 22,000 attendees in 2007. While these cons are specifically focused on anime, manga (Japanese comics) and other Otaku interests; broader geek-culture conventions like Comic-con will also have events that cater to the Otaku subset. Comic-con is an annual convention held in San Diego, CA that features comic book, sci-fi and gamer culture and had over 126,000 attendees in 2008. The convention featured three exhibition rooms solely for the purpose of continuously screening anime.

The fact that the Anime industry rose with the advancement of new technology is not coincidental. Satellite and Cable television companies were able to offer a much wider variety of programming for consumers. With more options to choose from, viewers were able to choose niche channels like Cartoon Network who could specialize in animated programming. The Sci-Fi Channel, Canada’s YTV and other networks also featured anime programming, which exposed more people to the genre. As viewers became familiar with anime, the fandom grew and more people became a part of the Otaku culture. This not only led to more people purchasing merchandise and localized productions of anime, but also to rising interest in fansubs.

While localized versions of anime series are available on English-language television networks, they often air more than a year after the series appears in Japan. Some Otaku also feel that the localization process removes

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

essential Japanese elements from the cultural artifact. When dubbing a new audio track, script writers may change jokes that only make sense in Japanese culture and English voice actors will use a different style of speaking to develop their character. Some production companies find it necessary to edit out nudity, explicit violence or other scenes that would be frowned upon by North American censors. Part of being Otaku is having an appreciation for the Japanese culture that produces anime. While most members of the North American Otaku community aren't fluent in Japanese, they enjoy the different perspective that anime is able to give them and want it to remain as close to the original production as possible.

“Phebos” (pseudonym), who explains that he mostly fansubs older anime programs, was another member of the “Producers and Fans” panel at BigAnime. He is very critical of the heavy editing of shows that were localized for North American audiences in the 1970s and 1980s and works to produce fansubbed versions of some of them. “It makes me feel good to be able to present the shows in the way it originally was,” Phebos says. He believes that his particular role in the fansubbing world will always be needed, since productions would probably not find it worth the investment to produce subtitles for the series that he works on. His group fansubs these shows because they enjoy them and have a community that appreciates their efforts.

The increase in technology has not been limited to official channels, as any company that has to deal with copyright issues knows well. Video production programs and high-speed Internet connections give fansubbers the ability to get a digital copy of the television program from Japanese sources and add the subtitles with their personal computers. According to Hatcher, “[Modern fansubs] offer a quality comparable to official (DVD) releases and the ability to make limitless copies. Broadband connections mean that now otaku can easily get fansub releases from the comfort of their home—no waiting on the mail and someone with a day job to get around to sending your cassette” (Hatcher 2005, p. 550).

Technological Shifts

With the ability to match localization companies on the quality of subtitled videos, fansubbers are taking part in a larger struggle between corporations and culture. Not only do members of the fansubbing community

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

want to see their favorite anime series faster than localization companies offer the media, they also want to see it in a style that is closer to Japanese culture. Jenkins describes “Convergence” as the process in which consumers adopt new ways to process information and enjoy media wherever they are. “Media convergence is more than simply a technological shift,” he says. “Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, genres and audiences” (Jenkins 2006, p. 15).

If the technologies exist to take part in the community surrounding media, consumers are going to want to be a part of it. Jenkins (2006) also describes the way that new media technologies allow for participation in groups that is similar to the ways communities of people interacted in the nineteenth-century. He says, “Like the older folk culture of quilting bees and barn dances, this new vernacular culture encourages broad participation, grassroots creativity, and a bartering or gift economy” (Jenkins 2006, p. 132). Barn dances featured local musicians playing popular songs, perhaps adding their own riffs or improvisations. After a while, one set of musicians would retire and another set would take their place.

The audience wasn’t just taking in the performance, however, since the dancing itself was part of the performative act. Participants could choose to dance along with their partner, or perhaps retire to a quiet corner to rest their feet and discuss their opinions on the way the artists played, the composition of the songs, the way their friends danced, or another matter completely off topic. This participatory folk culture was very different from the passive acceptance of media that was practiced for radio and television in the twentieth century. While fan fiction and parody did exist, the technology of the time didn’t allow them to become as easily distributed as fansubs.

When anime fans use new media in the fansubbing community, they are engaging in a hybrid between the old participatory folk culture and the more recent media consumption model. While they are still reliant upon the Japanese production companies to provide them with cultural artifacts, it is the fans who choose how to translate and present the new text for consumption. Forums and chat rooms allow for instant feedback to the fansub producers, so that they can respond to fan requests and suggestions. One example of this is the Anime Database (AniDB) website, which allows users to rate the quality of various fansubbing groups, read reviews of anime series, and keep track of their digital anime collections. Even if a member of the fansubbing community isn’t

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

producing new texts, he can still contribute something to the discussion. Jenkins points out, “Within convergence culture, everyone’s a participant – although participants may have different degrees of status and influence” (Jenkins 2006, p. 132).

Fansubbers who provide the most popular media will have the highest status in the fansubbing community. Much of Dattebayo’s popularity comes from the fact that they release DVD quality videos within 24 hours of the show airing in Japan. The fansub viewer can also gain recognition, however, if she does a good critique of the show in her blog. A consistent critic who is known for offering constructive feedback on discussion forums will obviously be more highly considered than the random comment on the AniDB website. Unlike the traditional media, however, where there is a very clear line between producer and consumer, a fansub viewer can become a fansubber by learning one of the skill sets needed in the production process.

The Collaboration Process

Robert Burnett and David Marshall (2003) equate the collaborative nature of the Internet with user empowerment in their book on web theory. “The term ‘user’ also captures another clear defining characteristic of the Web: it is as much about looking, reading, observing and browsing as it is about a kind of empowerment to produce,” they say. “The Web provisions the user to eliminate the natural divisions between production, distribution, and exhibition as the network makes these divides meaningless” (Burnett and Marshall 2003, p. 73). With empowerment to produce, individuals are able to create new texts that other users are free to consume. By combining their various talents, groups of users can collaborate to produce a text that could be beyond the skills of just one person. Fansubbing uses this collaboration concept to produce media that is on par with commercial releases of subtitled products and the networking inherent in the Web to seamlessly distribute throughout the community.

In order to produce new media, different groups of fansubbers will emerge and establish a solid brand with which to identify themselves. They generally choose a group name, adopt a logo or other identifying markers, and set up a website to provide fans with news and links to their works. Sometimes they will primarily specialize in fansubbing one genre of anime, such as futuristic space operas or school life comedies. Each group may have a different style, but

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

that is only a reflection of the collaboration process that takes place between the fans that are involved.

Jenkins says, “Fans are the most active segment of the media audience, one that refuses to simply accept what they are given, but rather insists on the right to become full participants” (Jenkins 2006, p. 131). This “full participation” concept is taken to the extreme by fansubbers, since they actually produce the texts that the other members of the community consume. Members of fansubbing groups divide up responsibilities for video production into specific tasks. While some people may handle more than one task or multiple people will work together on a task in the process, it is rare that a single person will do the entire process himself. Hatcher (2005) identifies the steps as: raw acquisition, translation, timing, editing, typesetting, quality control and distribution.

For Dattebayo, an individual in Japan does the raw acquisition. A computer is used to capture the digital television broadcast of the shows that they sub, including the closed caption feed. This feed is very useful to the translator, who watches the show and writes an English script for the dialog. If any point in the dialogue is unclear, a translator usually has the ability to contact another fansubbing colleague through chat programs or he can use reference materials to answer his questions.

Once the script is written, it is passed off to an editor to clean up the text. She makes sure that the translation has good grammar and phrasing, “turning Engrish into English” as Catoneko explained. A careful balance is kept between making sure the lines are proper English, but also keeping the Japanese influence of the original cultural artifact. The next step is to have a “timer” add timing cues to the script, so that digital video software will know the proper time to show each subtitle line. The timer ensures that the English subtitles appear and disappear as the Japanese lines of dialogue are spoken.

The “typesetter” adds stylization to the script, choosing the screen placement of subtitles, which fonts to use, and karaoke effects for songs. Most groups also have typesetters create custom signs to accompany written text on the screen, such as newspaper headlines or building signs. The typesetting can become the most technically demanding part of the process with some groups using professional-grade visual effects programs like Adobe After Effects to seamlessly insert user created graphics into the video.

Members of the quality control team watch the video to make sure that no errors were missed by other members of the collaboration. They make notes

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

of anything that needs to be fixed and send it back if necessary. Finally, the “encoder” uses digital video software to save the video file in a manner that will make it easy to share in peer-to-peer networks. While many anime episodes are available for direct download on the Web or are hosted on private servers, the most popular way to download media is through the BitTorrent network that allows every computer downloading the file to also upload it to other users.

Through this collaboration, the members of the fansubbing team create a new text for their fellow anime fans and Otaku to consume. While this text is based upon the Japanese cultural artifact that they added the subtitles to, the way in which they choose to translate and present the show will change the experience of the viewer. The only way to be a full participant of the original Japanese television program would be if the fan understood Japanese, so that she could view the text in its original context and then join in whatever fan culture exists in Japanese society.

Fans who don't speak Japanese may not be able to engage in the Japanese fan culture, but they are able to form a new culture around the fansubbed media that is provided to them. No translation can perfectly convey the nuances of the original Japanese cultural artifact because of the differences and limitation in language. This gives the fansubbers the responsibility of choosing what stylistic elements they will use in their production of the translation. As various fansubbing groups choose different ways to present the new text, members of the Otaku community will decide which production of the show they will download and watch. Issues related to this choice are often a topic of discussion in fan forums and chat rooms.

Fans who remember the first episode of *Bleach* as translated by Lunar Fansubs (which was described in the beginning of this paper), may discuss the way urban slang in subtitles enhances the gritty feel of the story. Other fans, who watch fansubbed episodes from Dattebayo, may enjoy the fact that this group goes to great lengths to preserve as much Japanese cultural influence as possible, leaving Japanese honorifics and words specific to the series untranslated. Instead of saying “Mr. Urahara,” the dialog is left as “Urahara-san.” Ichigo's little sister will address him as “nii-chan,” a Japanese term of endearment for older brothers. Fans can make their own connections to words like “Shinigami” and “Zanpaktou,” instead of being burdened with the connotations that translations like “Death god” and “Soul Cutting Sword” would bring to mind. A Shinigami in Japanese folk culture does not have the same kind of standing as a “god” in the

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

Western traditions.

Creating a Community

The ways in which a fansubbing group can choose to establish a community is as open to them as the new media in which they operate. Dattebayo is one of the largest and most popular fansubbing groups. According to the Anime List on AniDB, Dattebayo is the largest source for fansubs of *Naruto* and *Bleach*, two popular anime series. *Bleach* is the most frequently collected anime series currently running. The leaders of Dattebayo parody a corporate website for their home page, using “press releases” to share group news with their fans. While the press releases are the main way that the staff of Dattebayo communicates with their fans, the tone of the posts usually ranges from snarky to verbally abusive. One press release dealt with a series of fan questions regarding the release date for the upcoming *Naruto* movie:

AS ANYONE WITH SIMPLE MATH SKILLS CAN FIGURE
OUT, THE NEXT NARUTO SHIPPUUDEN MOVIE IS NOT
DUE TO BE RELEASED FOR MONTHS. SO STOP
FUCKING ASKING.

As you can probably guess, anyone asking about the release date
of the next *Naruto Shippuuden* movie (or any other release date)
will be banned.

-Your friendly DB Staff (“Press Release 99” 2008).

Other posts are referred to as “trolls” by the staff and are meant to elicit a strongly negative reaction. These joke postings may give false details on how a staff member had been fired from the “company” or that the group will be abandoning the production of a favorite series because they are sick of the fans. These are generally followed up with edits after a few days, poking fun at the idea that anyone would believe the made-up story. According to Catoneko, the jokes and satire give Dattebayo a “special atmosphere.” She says, “we have a lot of funny/sarcastic people... those are my favorite kinds of people.” Many fans also seem to enjoy the jokes, either congratulating the staff for a clever prank or playing along by expressing over-the-top outrage in the public chat room.

Even though staff members often threaten to ban fans who annoy them

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

from the site and the public chat room, they seem to actually care quite a bit about reading the feedback that comes in from their website. Catoneko and other staff members take time to at least glance at each response and sometimes answer them. “We really get a lot of nice messages,” she says and shares an example: “I’ve been touched by certain moments of *Naruto* and *Bleach*, and realize it is all because of you. Thank you for those moments of relaxation and enjoyment that are independent of traffic, schedules, meetings and whatnot.”

On occasion the staff will even drop their sarcastic façade and thank the fans for being a part of the community. On the fourth anniversary of the date the Dattebayo team started fansubbing, they put out a press release detailing the group’s history. Even if a bit snarky they showed real gratitude for their fans at the end by saying: “The staff at Dattebayo Fansubs would like to thank everyone who has supported us over the last four years by downloading, sending us entertaining comments, or defending us on random anime forums. Although you don’t really make it all possible, subbing would definitely be a lot less amusing without you” (“Press Release 85” 2008).

Even as they joke around, implying that the fans are not important, most members of the Dattebayo staff are the first people to point out that it is because they themselves are *fans* that they are producing fansubs. While many fans see Dattebayo as an essential part of the English subtitle version of the anime they watch, they don’t lose sight of the fact that TV Tokyo and the Japanese production companies are even more necessary for the show to exist. Staff members also realize they are indirectly in competition with Viz Media, the official North American localization company for both *Bleach* and *Naruto*. Profits from international sales are important to the Japanese studios to sustain the franchises they produce.

Jenkins argues that while fan culture can help make a media franchise profitable, the production companies have just as much difficulty as the fans do in defining the relationship between producers and consumers. “This contradiction is felt perhaps most acutely when it comes to cult media content. A cult media success depends on courting fans constituencies and niche markets; a mainstream success is seen by the media producers as depending on distancing themselves from them,” he says (Jenkins 2006, p. 138). While Viz has never officially recognized Dattebayo’s existence, or attempted to contact them so far as can be seen, they have also chosen to ignore the fact that the group is violating their copyrights to the *Bleach* and *Naruto* franchises. Many companies that own the

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

distribution rights for anime will send Cease and Desist (C&D) letters to members of groups fansubbing their series.

The fact that Viz has never sent a C&D is seen as an implicit blessing to the work of Dattebayo. So long as Viz doesn't serve them legal notice, the group feels that they have an unspoken understanding with the company. Dattebayo will produce the fansubbed version of the show and Viz will produce the official subtitles and English audio for DVD release. Gakushi from Dattebayo talks about this implied relationship when speaking at the BigAnime panel. "We at Dattebayo make an attempt... to keep [the fansubbed media] under our control" so that if they are ever asked to end their fansubbing projects by Viz they can stop distributing the unofficial productions. He adds that maintaining a high quality production of the fansubbed media is also important to maintaining the popularity of the franchise. Staff and community members chastise other fan groups who re-encode the Dattebayo episodes into lower quality formats and regularly request YouTube and other video distribution sites to remove the videos.

Gakushi says, "In the end, the good work we do on the show is a promotional tool for viz. If the work wasn't good, the show would lose some popularity." This gives Viz an incentive to leave Dattebayo alone, since the popularity of Dattebayo's fansubs effectively crowds other fansubbers out of the market who might have lower standards. It is because the show is popular that Cartoon Network and YTV pay Viz the licensing fee for broadcasting English dubs, but it would be against their interests to recognize any small part that Dattebayo may play in the matter. Jenkins points out, "The fans' labor in enhancing the value of an intellectual property can never be publicly recognized if the studio is going to maintain that the studio alone is the source of all value in that property" (Jenkins 2006, p. 138).

Members of Dattebayo stress the fact that they don't have an adversarial relationship with Viz, TV Tokyo or any of the other producers of *Bleach* and *Naruto*. On the contrary, they are fans of the media and want to see the franchises become more popular internationally. They simply exist to fulfill a specific niche that is not otherwise being addressed. They provide a high quality English-language subtitled version of the show that attempts to preserve the unique characteristics of the Japanese cultural artifact and is available immediately after the show airs in Japan. Gakushi says, "I think the best way to compete with what Dattebayo does is to do it just as well, but legally. I mean there's an audience for that."

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

Conclusion

Fansubbing is a time consuming and potentially expensive activity for the people who take part in producing the new media. If these individuals worked for an anime company that produced the localized media professionally, they would be paid well for their efforts. Or if they were willing to just wait until the DVDs were released, they could buy the series for less than their time is worth.

For the staff members of a fansubbing group, the collaborative act is what makes the activity meaningful. The quilting bees of the nineteenth century were a chance to make bedspreads that were needed to keep people warm at night, but the reason they were done in a participatory setting was because of the simple fact that people enjoy doing things with their friends. The participatory nature of fansubbing allows group members the opportunity to get to know each other while engaging a subject they find stimulating. “I really like most of the people I’ve met,” Catoneko said. “I think that’s actually one of the best parts of fansubbing.”

The appeal of fansubs to consumers isn’t just about having the media. It is also about having the anime in the way they want to have it. Translation style, aesthetics of the subtitles, and timing of release are important components of the fansubs, but the collaborative nature of the media and the knowledge that this work comes from members of the fandom also plays a role. When fans express their opinions to the producers of fansubs, they know that they are talking to someone like them. They download the video because they enjoy the story, and fansubs allow them to participate in interpreting it.

I believe that further research into the culture of fansubbing should follow the work of Jenkins, and other media researchers who focus on the social forces behind consumer demand. “Corporations imagine participation as something they can start and stop, channel and reroute, commodify and market,” says Jenkins. “Consumers, on the other side, are asserting a right to participate in the culture, on their own terms, when and where they wish. This empowered consumer faces a series of struggles to preserve and broaden this perceived right to participate” (2006, p. 169). Consumers and fans feel empowered by the ability to share their favorite media in a way that makes it accessible to others through creating translations, discussing plot developments, or simply describing their favorite scenes in a new narrative.

**Otaku Creations:
The Participatory Culture of Fansubbing**

At the last minute, Ichigo was able to stop the attack of his enemy. It had been a long time since he had first gained his Shinigami powers, but he still had to learn to hone his skills if he wanted to master these abilities. This power would be of no use unless he had the self-discipline necessary for improvement.

“I’m sorry, Nel,” he said, as he protected his friend from the line of fire. “I made you suffer because I was being stubborn over something so stupid.” His enemy, Dordonii, taunted him to draw upon the “Hollow” force inside him, the dark side of his soul that was powerful but difficult to control.

Ichigo had been determined not to use this power... but that was before Nel had been targeted. He wasn’t sure if he could win the fight and still protect his friend. “Are you angry, niño? What’s there to be mad about?” Dordonii asks. “Your goal is to protect your friends and mine is to defeat you when you’re at full strength.”

Ichigo sends Nel to safety and begins to draw on his dark power. The reiatsu spirit energy fills him as an evil mask forms around Ichigo’s face. His opponent laughs with delight as the room begins to shake. “Wonderful! What wonderful reiatsu! I never expected I’d be able to fight against such a wonderful opponent, niño!” Dordonii cries. “Now, let’s go at it with our full power, niño!”

But there was no more fighting. There was only a flash and Dordonii lay bleeding on the floor. Ichigo had kept control of his power and unleashed it in an instant. He remains determined to overcome any danger that may threaten his friends. (“Bleach 152” 2007)

**Otaku Creations:
The Participatory Culture of Fansubbing**

BIBLIOGRAPHY

- "Anime List." Anime Database. 01 Dec. 2008.
<<http://anidb.net/perl-bin/animedb.pl?show=animelist>>
- "Bleach 1." Bleach. Lunar Fansubs. 06 Oct. 2004. <<http://www.lunaranime.org>>
- "Bleach 152." Bleach. Dattebayo Fansubs. 13 Dec. 2007.
<<http://www.dattebayo.com>>
- Burnett, Robert, and David Marshall. Web Theory: An introduction. New York: Routledge, 2003.
- Hatcher, Jordan. "Of Otaku and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law." Script-ed, Vol. 2, No. 4, 2005. Available at SSRN: <<http://ssrn.com/abstract=871098>>
- Jenkins, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.
- "Press Release 85: DB Celebrates Four Years of Subbing." Dattebayo Fansubs. 19 July 2008. <<http://www.dattebayo.com/pr/85>>
- "Press Release 99: Regarding the Next Naruto Shippuuden Movie." Dattebayo Fansubs. 12 Nov. 2008. <<http://www.dattebayo.com/pr/99>>

Bio

Adam Rusch is a student in the University of Illinois at Urbana-Champaign, Graduate School of Library and Information Science. His research interests include the way in which people use communication technologies to create or strengthen communities. He is especially interested in participatory culture and the formation of new knowledge bases. Adam has earned a Bachelor of Arts in Communication from Purdue University (2006) and a Master of Arts in Communication from the University of Illinois at Urbana-Champaign (2009).

**Otaku Creations:
The Participatory Culture of Fansubbing**

Keywords

anime, mass media, fansubbing, fans, identity, popular Culture, participatory Culture, Internet, collaboration, community, translation.

Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing

Résumé

Ces dernières années, les médias japonais sont devenus de plus en plus populaires en Amérique du Nord. Considérant que la communauté de fans d'animation japonaise (*anime*) était autrefois considérée comme une petite communauté isolée, les réseaux de télévision grand public tels que Cartoon Network aux États-Unis et YTV au Canada dédient des plages horaires à des séries d'*anime* doublé en anglais dans le cadre de leur programmation. Comme l'*anime* jouit d'un intérêt plus commercial, la communauté de *fansubbing* sous-jacente augmente également, alors que les fans accèdent au même équipement numérique que les producteurs professionnels. Cet article propose une introduction à la communauté en ligne des *fansubbers*, des groupes de fans qui travaillent ensemble afin de créer de versions sous-titrées en langue anglaise de programmes de télévision japonaise. Leur intérêt à produire de nouveaux médias à partir de textes japonais illustre la croissance d'une culture participative que les consommateurs font progresser grâce à la technologie moderne. Les données pour cette recherche furent recueillies auprès d'informateurs de la communauté de *fansubbing*, qui furent approchés en utilisant des méthodes ethnographiques de recherche (participant-observateur) sur le terrain. Par le biais de conversations en ligne et d'entretiens directs, les informateurs offrent leur perspective sur la signification du *fansubbing* et la communauté de fans d'*anime* sur Internet. Ils ont également fourni des enregistrements de conversations publiques entre les fans et les producteurs commerciaux d'*anime*. Bien qu'il existe encore de nombreuses questions à traiter, cet article souhaite expliquer le processus de *fansubbing* et certains facteurs de motivation des participants. Grâce à une meilleure compréhension du phénomène, nous pouvons constater une nouvelle manière pour les fans de prendre part à la création de leurs univers de fiction favoris. On peut dès lors s'attendre que les fans et les producteurs continueront pour longtemps encore à lutter pour la légitimité du contrôle sur ces franchises médiatiques.