SYNOPTIQUE

An Online Journal of Film and Moving Image Studies

Vol. 2, no. 2

Open-Call Issue
(eds. The Synoptique Editorial Collective)

SYNOPTIQUE

An Online Journal of Film and Moving Image Studies

Editors
The Synoptique Editorial Collective

Published Originally in 2013

ISSN: 1715-7641
Mel Hoppenheim School of Cinema, Concordia University
1250 Guy St., Montreal
Quebec, Canada
©2021

This full issue PDF has been assembled as part of a project to unify the formatting of the older journal issues. The cover and pages outside of the articles themselves were not present in the original published format on the original Synoptique website.

Page Numbering will also vary between the seperated chapter PDFs and this combined issue PDF.

Cover Art by Teagan Lance

Contents

Open-Call Issue

Impression and Expression : Rethinking the Animated Image Through Winsor McCay.....5
Daniel McKenna

L'image retrouvée : de l'anamorphose à la transformation conforme.....27
Félix Lambert

Aller au cinéma : Fuite hors de la ville et accompagnement distancié sur le site du multiplexe.....58
Simon Thibodeau

Conversations Section

A Discussion with Malcolm Turvey on Specificity, Essence, and the "Cinematic".....85
Adam Rosadiuk and Zach Melzer

Filming with Nature : A Conversation with Experimental Filmmaker Chris Welsby.....100
Beatriz Bartolomé Herrera and Sophie Cook

Exhibition & Festival Reviews

IS : Expanded Cinema (is) a Diaspora Review of Media Art Exhibition at the Africa in the Picture Film Festival 2012.....117
Yvette Granata

Film Pop Montreal Festival Review.....124
Alyssa Beaton

OPEN-CALL

SYNOPTIQUE

Impression and Expression : Rethinking the Animated Image Through Winsor McCay

by Daniel McKenna

In July of 1927, Winsor McCay held a private exhibition of his animated works, during which he told his audience, according to a New York Times reviewer, that "the art of animated cartoons had not progressed, and that its possibilities were unlimited".[1] McCay's contentious statement dismissed contemporaries such as John Randolph Bray and Max Fleischer, who had pioneered the industrialization of the animated film and whose early successes paved the way for Disney's eventual domination of the film industry. American cartoons circulated freely in mainstream venues on both sides of the Atlantic, while lively formal experiments in animation were undertaken by thriving European avant-garde movements. Considering the popularity and diversity of animation at the time, one must wonder exactly what McCay wished the animated image to progress towards, and what possibilities he longed for it to explore. Interestingly, an examination of his work reveals that McCay might have stumbled upon the answer almost two decades earlier in his first film, *Little Nemo* (1911), when an animated figure springs to life from the page on which he is drawn, exclaiming, "Watch me move!"

Though film scholarship has traditionally marginalized animation, it has emerged in the digital age as a way of highlighting a decline of photochemical technology in cinema. The moving image has a tendency to be defined by the technology which produces it. For instance, to speak of a digitally animated production as a "film" in the familiar sense is perhaps a fallacy, as these productions do not use celluloid or the analog film camera, but the label persists, stemming from a history of defining cinema through photochemical technologies. This historical conjunction enabled a link between cinema and a pre-existing external reality, often understood as an indexical relationship, but this

sense of indexicality has been questioned by the digital turn in moving-image entertainment. This essay concerns how early film animator Winsor McCay first confronted this relationship by placing technology in the service of projected motion, prefiguring the production of digital animation. For this pioneer animator, the photographic elements of cinema were merely a means to achieving illusions and abstractions of moving images.

The same could arguably be said for early trick film directors who manipulated staging and editing to produce illusions of physical impossibilities. However, unlike trick film artists, whose deception relied on manipulating photographed reality, McCay filmed hand-produced images in sequence, introducing his training as a static imagist into a kinetic medium. Moreover, McCay's "tricks" were not hidden, but put on display as a spectacle of movement. His images were real in the sense that their movement, or their imbuement with *life* as such, was perceived as real, even as his films openly declared and embraced their artifice. Drawing on the idea that the impression of movement amounts to a continuous thread that links early and contemporary film practices, I argue that revisiting the role of animation in early film history provides new perspectives on its contemporary manifestations. Specifically, the case of Winsor McCay demonstrates the ability of the animated image, even in its most nascent stages in film history, to negotiate the *impression and expression* of reality.

Defining Animation

It is worthwhile here to consider first the thorny question of what exactly constitutes an animated image. It is hardly necessary to note that defining animation has never been a simple task. The earliest animated films were not described as such, and were often grouped by exhibitors and trade journals with single-reel cinematographic productions, such as trick films. Many were described in terms equivalent to "moving pictures" or "drawings that move", and words like "animation" or "animated" were used in varying ways to describe cartoons and live-action images alike, often to denote a heightened intensity about the movement of the picture.[2] Only after major animation studios moved towards a streamlined industrial production process, making the individual artisan

largely obsolete, did the term acquire its dominant associations with the hand-drawn, non-photographic image. This was reflected in the first manual of animation written by Edwin G. Lutz in 1920, entitled *Animated Cartoons: How They are Made, their Origin and Development*, which concretized the main principles of the medium at that time.[3] The first book to be solely devoted to the craft of animation, it emphasized the importance of producing as few drawings as possible for efficient output, and described various techniques in successfully carrying out this process. It was a process that was entirely geared towards the studio production of cartoon characters, which looked similar to those found in comic strips (as evidenced by the book's explanatory illustrations). Most importantly, it provided a simplified aesthetic and technological script for any aspiring animator to follow, one of whom was a young Walt Disney, who familiarized himself with Lutz' basic strategies and applied them to his own work.[4]

In recent years the term "animation" and its historical separation from cinema has come under more scrutiny, brought under the spotlight so its contours can be defined in the context of digital technology. The tangled threads of its knotted history have frequently led scholars to the idea that "animation begat cinema", insofar as animation as a concept and practice predates the introduction of the film camera.[5] However, as Donald Crafton has argued, a logical fallacy emerges with this genealogy of animation technology in that it forges misleading causal connections. The supposedly "linear path" traced from 19th century animation technology to cinema, for instance, "has been formed by our unreflective familiarity with animation cinema and with cinema, luring us to give a name to what formerly were artifacts and techniques without a classification".[6] In other words, it is an outlook which fashions a convenient genealogical niche for different cinematic technologies, but which is hindered by a sense of teleological progression in a questionably unified historical lineage. Nonetheless, it is a framework which has largely been adopted in an attempt to account for the digitally animated image and to legitimize its placement within contemporary film studies.

One such conceptualization of animation comes from Lev Manovich, who concludes that digital cinema is a type of animation in which live-action footage is merely one of its many compositional elements:

> Manual construction and animation of images gave birth to cinema and slipped into the margins…only to reappear as the foundation of digital cinema. The history of the moving image thus makes a full circle. Born from animation, cinema pushed animation to its periphery, only in the end to become one particular case of animation.[7]

This is echoed by animation theorist Alan Cholodenko, who goes even further by sweeping still photography into the equation:

> …not only is animation a form of cinema, cinema – all cinema – is a form of animation. To which I would now add: so too is photography. Photography – all photography, photography "as such" – is a form of animation. Which would allow me to put it the way I have put it before: not only is animation a form of film, film – all film – is a form of animation. This includes photography as a form of film.[8]

These definitions are grounded in the indexical properties of film and photography, presupposing a link between reality and the photochemical technology that captures it—a link that digital cinema is said to have severed by compromising the immutability of the photograph. Manovich, for example, uses animation as a way of describing contemporary cinema as if it is no longer the "art of the index", or "an attempt to make art out of a footprint".[9] Cholodenko, for his part, extends animation's fundamental relationship with motion to still photography, arguing that the photograph's *lack* of movement constitutes a reversal of the cinematic tradition of bringing deathly still images to life.[10]

These definitions, compelling as they are, tend to broaden animation into a nebulous umbrella term which attempts to reconcile the presupposed tension in the moving image between its mutable digital form and the immutable indexicality of its photochemical form. It is possible here to question these definitions by re-examining their reliance on the index in cinema's relationship to reality. Tom Gunning, for instance, has maintained that the notion of the index is too often misunderstood and over-privileged when looking at cinema's relation to reality:

> Cinema has never been one thing. It has always been a point of intersection, a braiding together of diverse strands[…]the discussion of cinematic realism cannot be allowed to ossify into a dogmatic assertion about the photographic nature of cinema or an assumption about the indexical nature of all photography.[11]

This has resulted, as Manovich also notes, in a marginalization of animation, but Gunning argues that "far from being a product of new media, animation has always been part of cinema and that only the over-emphasis given to the photographic basis of cinema in recent decades can explain the neglect this historical and technological fact has encountered".[12] In this vein, motion is more significant to cinema than indexicality. Yet "motion" or "movement" in the general sense alone does not constitute "cinema" writ large—clearly, it is not enough to rely on the ingenuous tautology that "movies move". Rather, it is movement which produces the spectator's perceptually active kinesthetic instinct that provides him or her with the sense of being *in the presence* of something—an impression of reality.[13]

In light of this, I wish to suggest that the dominant thread in the history of animation is movement as both the *impression and expression* of reality. Movement is the key to this because it invokes a sense of vitality in the still image that is perceived as "real". This has been called the "illusion of life", a phrase Cholodenko puts forth to describe that which constitutes a "fascination with the way in which an apparatus animates—gives movement and life to—images of people and things".[14] However, a twofold problem emerges in this approach. The first is the indebtedness of this "illusion" to the production of an axiomatic truth, of something that aspires to resemble a reality which exists on its own terms. This might be more accurately rephrased as the "imitation of life", which, given its widely divergent aesthetic from the live-action image, positions animation simply as an attempt to mimic live-action cinema, and nothing more. Related to this is the second problem of attributing life-giving powers to the apparatus, a fundamentally inorganic mechanical object which produces the expression of its operator. Cholodenko observes that the phrase "illusion of life" was used both by the Lumière brothers and Walt Disney, independent of each other, to describe their work in live-action and animation respectively, implicitly positioning the inviolable reproduction of reality as the

point of convergence between the two. But one could point, for instance, to the diagonal composition of the Lumières' image of the train at Ciotat as a unique formal choice of that time,[15] just as no one would deny the formally manipulative hand of the animator in a Disney production. As Gunning reminds us, "the apparatus, in itself, can neither lie nor tell the truth"[16]—it produces the image which is mediated by both author and spectator, by expression and impression. As such, animation cannot be swept wholesale into the index-as-trace argument, nor can it be discounted solely on the basis of a different form of indexicality.

However, one important concept can be drawn from the "illusion of life". Central to this illusion is the presence of the animator in their work, which, as Crafton has argued, places them in the role of "life-giver"—a role that is fulfilled by endowing the image with movement. This argument entails that the "genesis theme" found in the animator's presence has been gradually masked over the years, but it is always there, unfolding with "increasing subtlety and expertise until finally we take for granted that the animator can vivify things that could never otherwise have existed".[17] The degree to which this "masking" occurs varies between animators, but it is certainly more prevalent now than in the early days of animation, where the largely artisanal filmmaking process was mythologized as a triumph of creation. The labour-intensive nature of early pre-cel animation seems to have lent it a propensity for the conspicuous presence of the animator in their work. Emile Cohl, for example, a French contemporary of Winsor McCay, was thought to have exaggerated the number of drawings produced for his film *Fantasmagorie* (1908) by twice the actual amount, and the film itself prominently features the creator's photographed hands manipulating the drawings. McCay turned the animator's presence into the primary spectacle of his oeuvre, frequently deploying a "wager" narrative in which he proved to a sceptical audience his ability to draw thousands of drawings which, when displayed in rapid succession, were brought to life. This usually took the form of a live-action prologue to the actual animation, which featured illustrations that were previously thought impossible to visualize in motion. Significantly, in almost all of McCay's narratives, movement directly corresponded to liveliness.[18] This genesis theme thus speaks to the existence of what might be called an

animated reality, an *interior* space which consists of those things which could not exist in an *external* physical reality, a realm that the indexical photograph is incapable of capturing. This allows for an expansion of the theory that an impression of reality is forged from the spectator's visceral experience of kinesthesia when perceiving projected motion.[19] If one's *impression* of reality derives from this interior phenomenological experience, then animation constitutes an *expression* of reality which both consciously and unconsciously plays to this experience, questioning the primacy of photographic reality in the process.

This effect has been explained elsewhere without direct reference to animation. Gunning argues that a semiotic view of the index—a sign with a referent—is insufficient in describing the entire effect of the photographic image, an image which "opens up a passageway to its subject, not as a signification but as a world, multiple and complex".[20] He aligns this with André Bazin's view that the photographic image places the spectator in the "presence of something", noting how the critic's ontological musings are often over-associated with the prevailing view of the index as a trace of reality.[21] Bazin himself noted that the expressive power of photography surpassed the boundaries of its basic reproductive function when he wrote that the photograph "actually contributes something to the natural order of creation instead of providing a substitute for it".[22]

This speaks to the phenomenological approach toward the impression and expression of reality in animation, which attempts to articulate its anchorage in the "real". Vivian Sobchack offers a useful framework for this reality in her discussion of film as embodied vision. Observing major trends in film theory, she terms realist tendencies as treating film as "perception-in-itself", or "objectivity freed from entailment with the prejudicial investments of human being"—and conversely, formalist tendencies treat film as "expression-in-itself", which is "subjectivity freed from worldly constraint".[23] Sobchack further argues that neither tendency should necessarily exclude the other, as both are bound up in intentionality, an act of consciousness through which the spectator is brought into the presence of by the film image. Therefore, "the *existential and embodied act of viewing* becomes the paradigm of this exchange of both perception and

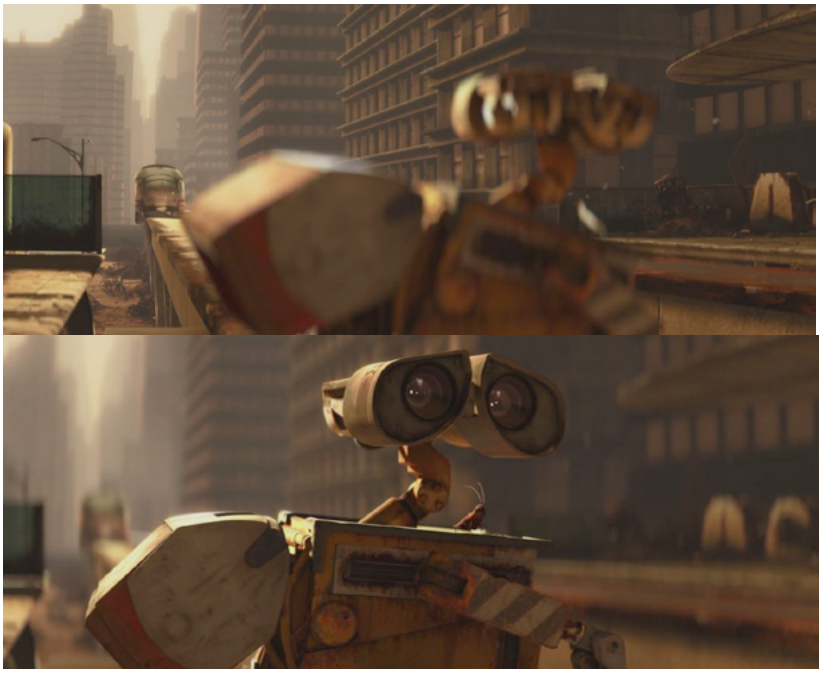
expression" in the image.[24] The film experience can be articulated thusly as simultaneously the "perception-of-expression" and the "expression-of-perception".[25] If we substitute the term "impression" for "perception", the bridging of physical and animated reality surfaces within this framework. That which is experienced in the world is filtered through a subjective act of consciousness and mediated through the technology of projected motion.

This, I believe, helps to account for the animated image in its wide array of technological incarnations, including the digital. It avoids defining cinema as a strictly photographic medium and steps away from doctrinal reiterations of its traceable origins in tangible reality, which discussions of the digital image often tend towards. One notable example of this is Stephen Prince's analysis of the emergence of digitally-animated effects. Pre-empting Manovich by several years, Prince writes that the "flexibility" of digital imaging "frees it from the indexicality of photography's relationship with its referent", while ascribing this emphasis on the indexical relationship to Bazin's ontology of the cinema.[26] In this vein, he argues that there has been a "perceptually realistic" approach to digital imaging:

> A perceptually realistic image is one which structurally corresponds to the viewer's audiovisual experience of three-dimensional space. Perceptually realistic images correspond to this experience because film-makers build them to do so. Such images display a nested hierarchy of cues which organize the display of light, color, texture, movement, and sound in ways that correspond with the viewer's own understanding of these phenomena in daily life. Perceptual realism, therefore, designates a relationship between the image or film and the spectator, and it can encompass both unreal images and those which are referentially realistic. Because of this, unreal images may be referentially fictional but perceptually realistic.[27]

Prince makes several useful observations here, but the overall concept remains porous for several reasons. Perceptual realism begins to account for *what* digital imagists have created, but insufficiently explains how or why it generates these particular effects. It assumes that reality is one physical, tangible realm that is passively perceived and congruently reproduced *ad infinitum*. Unsurprisingly, perceptual realism does not concern itself with fully animated productions which do not necessarily attempt to

correspond to the viewer's experience of physical worldly space—one needs only a cursory glance at various animated productions to note their aesthetic heterogeneity in this regard. For example, Disney's *WALL-E* (2008), in which a fictional future is digitally rendered in a way that attempts to mimic photochemical technology—lens flares, rack focusing, hand-held camera movement—is strikingly different from digital image artists taking their inspiration from animators such as Norman McLaren and Oskar Fischinger, who rejected photographic reality in favour of the impression of movement.[28]



Digital imitation of rack/pull focus in *WALL-E* (Stanton, 2008)

Finally, perceptual realism insists upon an imaginary referent for the digital creation, which implies that the referent of the digitally-created sign has only an illusory anchorage in reality. Again, this assumes that a prerequisite for the indexical relationship is that which exists in the image must also exist in the world. But as animation repeatedly demonstrates, the only requirement for perception-as-real is perception itself, resonating with Gunning's assertion that "no difference exists between watching a film of a ball rolling down a hill, say, and seeing an actual ball rolling down a hill".[29]

This is where we can begin to identify *movement* as a starting point for describing this impression of reality. Animation is conducive to this, not just because it appears to move (as do cinematic images in general), but because marginalizing animation on the basis of indexical difference elides its similarities with live-action in terms of producing and depicting movement. As animators have generally rejected the desire to approximate photographic reality, animation is in a position to be examined for its awareness of what the moving image does, both for and with its audience. As such, animation is less about recording and representing the sensation of movement as much as it is concerned with producing the sensation of movement, which in turn offers unique insights into phenomenological experience. It is for this reason that, as Crafton suggests, defining the material borders of animation is merely a matter of semantics, as its classification under these terms only serves to further marginalize the study of its phenomenology.[30] This may be an overly polemical suggestion for some, but in any case, it draws our attention to the possibility that outlining the material contours of such a pliable object provides only short-term gain, which makes the historicizing of their transformations all the more essential. If we can't define animation in terms of its materiality or differing indexical relationship, how do we then define it? If we define it solely at the level of movement, then what makes it distinct from other forms of moving image? Here, the work of the early film animator Winsor McCay forms a useful case study that shows how movement is the key to the impression *and* expression of reality, both of which act on each other a mutual exchange in the animated image.

Winsor McCay and the Reality of Animation

McCay was an early animator who showed, on some level, an awareness of the true function of movement in the filmic image. This was evident in his work as a cartoon strip artist and editorial illustrator prior to his animation career. He combined humourous jokes with the unbounded freedom of dream logic and its physical and perceptual impossibilities, expressed through highly detailed drawings that transformed from panel to panel. Much has been made about McCay's transition from comics to film, inspiring extensive work on how the cartoon strip, as the elder medium, directly influenced film form.[31] However, the influence of cartoon strips on early animation is often

overestimated, allowing immediate aesthetic similarities—namely the use of hand-drawn images—to form claims of causation with little empirical evidence.[32] Drew Morton expands on this idea, noting that McCay, as a Vaudeville lightning-sketcher, in all likelihood frequented nearby cinematograph displays that exhibited short film programmes.[33] Thus the influence of cartoons on early animation, and cinema in general, likely runs both ways in a common negotiation of aesthetic form.

Given his relationship to the Vaudeville circuit and his aesthetic interest in depicting movement and transformation, it is thus unsurprising that McCay made the transition from static cartoons to the kinetic film image. Sometimes, his comic images almost appeared as if the panel frames were unable to contain the fantastical movements and transformations of his characters. One particular instance of McCay's cartoon series "Little Sammy Sneeze" is illustrative of this. In this series, the titular child character builds up a sneeze in six rigid, equidimensional panels. In the penultimate panel, the violent sneeze climaxes in a scene of destruction, with the following panel usually depicting Sammy being humourously booted for his crass behaviour. McCay regularly maintained this formula for Sammy until he began to play with the medium itself in one strip from 1905, when Sammy breaks the square panel with his powerful signature sneeze.[34] The cartoon anticipates McCay's animation in demonstrating his awareness of the frame as a boundary between the viewer's physical reality and the animated reality of the image contained in the frame, as well as a willingness to symbolically break this barrier. Unlike previous Sammy strips, there is no background action in the frame, and the tactless child performs his trademark routine in a blank white space. Morton draws a connection here between Sammy and Fred Ott's live-action sneeze filmed by William Dickson ten years earlier.[35] The sneeze in Dickson's film is performed directly for the viewer, drawing attention to the camera's capacity for capturing and framing real movement. McCay enacts a reflexive spin on this by adapting the frame's capacity for staging reality in his own hand-drawn film. Thus when Sammy shatters the frame, it signals to the viewer that they have, up to that point, perceived the static images of the strip as real—not in the strictly photographic sense, but rather in the

sense that the viewer is in the presence of the images presented in the panel, only for the presence of the frame to reinforce their artificiality.

McCay's "Little Sammy Sneeze" (1905)

An interesting feature of this particular Sammy cartoon is found in the fragments of a broken window attached to the shattered frame, as if to suggest the comic panel literally offers a transparent view into another world, an animated realm not governed by the laws of physical reality, but by dream logic and animistic energy. In the final panel, Sammy looks directly at the reader while sitting amidst the debris of the frame, a reflexive gesture which recognizes the presence of an audience and initiates an interaction with their physical realm, calling their attention to the hand-drawn construction of the images and frames.

In McCay's comics, the static frame of the comic strip panel frequently interrupts animated reality, insofar as it freezes movement and temporality. That is to say, each panel offers an instance of characters contained in an animated reality that move and transform in narrative time, with each panel capturing a particular moment of these transformations, much like iconic photographic experiments in observing motion, such as Muybridge's galloping horse or Marey's chronophotography. McCay's cartoons consistently testify to the inability of the static frame to represent everything he wished

to portray within the confines of the page, as evidenced by the way in which the frames frequently stretched and warped to suit the images. This was a central aesthetic feature of his popular “Little Nemo” Sunday series, wherein the child hero falls asleep and embarks on magical adventures in his mind. Nemo’s oneiric journeys showed how cartoon illustration, as a static medium, seemed ill-equipped to capture the dynamism of McCay’s work, leading him to adjust and modify the panel frame.

Thus, film animation’s ability to depict movement and vitality made it an ideal platform for McCay’s creations, and *Little Nemo* was predictably the subject for his first foray into animation. The first half of the film is live-action, starring McCay as he details the process of bringing Nemo to life. The live-action segment abruptly switches to animation when a hand-drawn figure from the cartoon strip, having just been drawn by McCay, announces his newfound ability to move.

Little Nemo (McCay, 1911)

Here, McCay directly juxtaposes physical and animated reality and bridges them through movement. The film identifies movement as the key to its impression of reality through its repeated emphasis on mobility as the essential component in bringing the characters to life. The remainder of the film follows a loose dream narrative, as Little

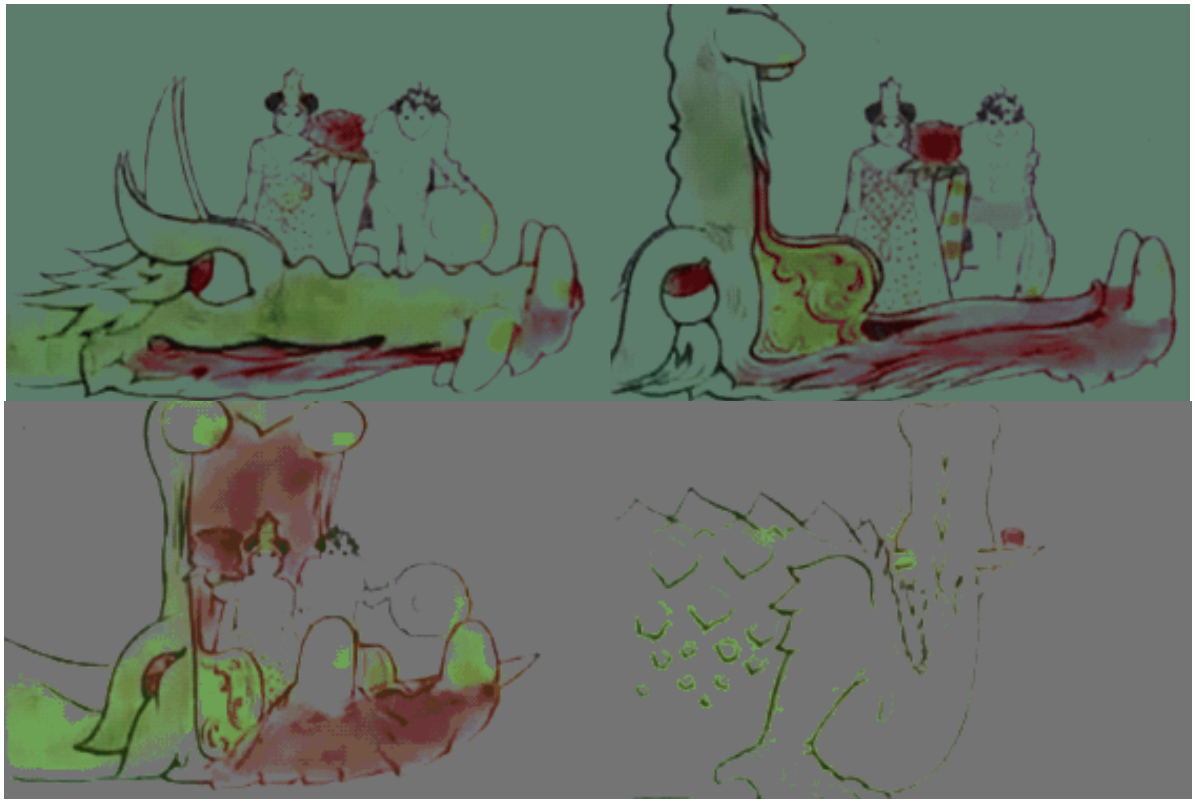
Nemo and company show off their ability to move and transform in fantastical ways, with this emphasis on movement giving each figure a sense of plasticity. In order to capture the transformations of this animated reality, McCay discarded the use of backgrounds. The film frame instead acted as sufficient containment for his characters. This is a practice that Morton terms "re-enforced framing":

> Re-enforced framing, like the frame and the gutter of the comic panel and the framing articulated in the cinema of attractions, asserts itself as a physical boundary. In the case of the film adaptation, it acts as a barrier between on - screen and off-screen space. Much like the comic panel and the cinema of attractions, the frame of McCay's film allows the duo a space to perform, stretching their bodies to the edge of the frame, but limits the space of that performance at the same time. Specifically, as the exercise continues, the duo's stretching is stopped and squashed by the assertion of a physical boundary between on-screen and off-screen space.[36]

What is significant about this practice is in how this assertion of the frame as a physical boundary immediately speaks to the perceived physicality of the cartoon characters—their movement signals their existence in some form of reality, evoked by the interplay of on-screen and off-screen space. Moreover, it is an evocation of an animated reality, as the characters move about in a space which first denies, then begins to insinuate the presence of an off-screen reality:

> Re-enforced framing is one of the formal characteristics that turns the spatiality of a composition inwards. By denying the existence of an off-screen, diegetic space, re-enforced framing essentially projects the traditional comic strip framing of McCay's earlier work on to the screen. This form of aesthetic adaptation channels the viewer's gaze inwards rather than outwards towards off-screen space. In this sense, it takes on the classic compositional style of "Little Sammy Sneeze", rigidly formal in its denial of external space. However, as the film progresses, McCay shifts his compositional tendencies, also pushing the viewer's gaze outward toward off-screen spaces.[37]

This gaze is pushed outward towards these spaces when a dragon pushes inward from the left of the frame to transport Nemo away; up to this point, no indication of off-screen space is given. In a strict sense, McCay's sequential drawings have no "out-of-frame", but he supersedes this by creating the *perception* of it, which gives further concreteness to the animated "world".



Off-screen space and three-dimensional perspective in *Little Nemo* (McCay, 1911)

Little Nemo thus follows a trajectory that first establishes an interior animated reality, one which McCay as the artist initially governs—as indicated by the live-action prologue, he is the literal life-giver to these images. He then gradually relinquishes control as this animated reality overwhelms the frame, crossing into the realm of physical reality that is normally evoked by off-screen space in its suggestion that the apparatus is placed before a world to capture a part of it.

McCay repeated several of these strategies in his best-known film, *Gertie the Dinosaur* (1914). What makes *Gertie* even more interesting is how McCay makes *himself* a part of the act, placing himself within his dinosaur's animated reality. The film cuts between animated segments of Gertie and live-action shots of McCay. At the end of the film, he physically enters Gertie's world as an animated figure, highlighting their physical and animated interaction. McCay did this not only within this film, but also in his live

Vaudeville performances, where he projected animated portions of the film on a screen, which he would then interact with. For instance, he would often dress as a showman with a whip, directing his animated dinosaur to dance and bow to the audience by synchronizing his live performance with Gertie's actions on the screen. J.P. Telotte notes how both aspects of *Gertie*'s exhibition played with the implications of on-screen and off-screen space on the perception of reality, arguing that one of the fundamental properties of early animation is:

> …the space that the animator or cartoonist must fill up or leave empty, the space that through his or her own creative efforts the animator must, like McCay in *Gertie the Dinosaur*, almost literally enter[…]when we look more closely at how McCay's films engage with space, we can see another dimension of that modernist spirit at work, for we find that his work implicates an assault not simply on the social status quo, but also on what we might term the phenomenological status quo, that is, on both the organization of, and the audience's experience of, space itself.[38]

This "assault" on the status quo of the organization of space is linked again to the way in which McCay negotiates the tension between on-screen and off-screen space as a tension between seeing reality presented within the frame and being forced to imagine what lies beyond the frame. In a way, McCay pre-emptively undermines perceptual realism by staging his space as a negotiation between the physical world and the intangible world of dream narratives, the latter of which can only be manifested through imaginary means:

> …both [films] are actually set up as dream narratives, and thus ultimately suggest a level on which McCay's films almost invariably proceed from an oneiric impulse, one that, as with all dreaming, always seems to be negotiating between our sense of real space and imaginary space, and thus is always speaking to the sort of spatial negotiation that, as I have suggested, seems fundamental to much early animation.[39]

As Telotte also points out, McCay's animation almost always builds itself on a rational foundation which grounds its fantastical subject matter.[40] In most cases, this is achieved through the live-action display of McCay himself, who testifies to the reality of his images. In addition, his onscreen presence signals himself as the creator, a form of authorial self-inscription that denotes his text as both real and constructed.

McCay repeats this tactic in perhaps his most fascinating yet under-examined work, *The Sinking of the Lusitania* (1918), which plays an important role in his canon because it shows how the animator's bridging of physical and animated reality could go both ways: just as he crosses into Gertie's animated realm, animation could cross the other way into representing the physical realm. [41] The film, likely the earliest example of the animated documentary, presents McCay's account of the passenger ship's demise, and displays a clear inclination for a verisimilitudinal depiction of the event.

The Sinking of the Lusitania (McCay, 1918)

This is emphasized in the film's live-action prologue when McCay films himself using a portrait of the ship as a reference point for his drawings, and in the animated re-enactment that follows, characterized by their strikingly detailed images and fluid movement, which were drawn based on survivors' recollections of the event. The film thus stakes a deep claim in reality despite the absence of live-action or archival images of its subject, demonstrating that even early on, "animation was seen to have a unique representational function for the non-fictional moving image, one that could not be fulfilled by the conventional live-action, photographic alternative".[42] The power of its representational truth claim is reinforced by its emulation of propagandistic newsreel

footage of the time, weaving together images of the ship with dramatic intertitles calling Americans to join the fight against Germany.[43]

In this way, the images function as "mimetic substitution", in which the animation stands in for the live-action image, assuming its privileged position in representing reality, while prompting one to question whether animation can hold the same truth value as photography.[44] Moreover, this mimesis is not merely a reproduction of images that already exist in photographic form, but rather a reflection of the artist's impression of what visible form those images might take. Thus, as Annabelle Honess Roe notes, the film is an instance of animation which "goes beyond just visualizing unfilmable events", instead inviting us "to imagine, to put something of ourselves into what we see on screen, to make connections between non-realist images and reality".[45] McCay achieves this by foregrounding his presence again, while making the bold claim that its hand-drawn images represent the first documented account of the event. He acts as a mediating presence for the film's reality, compensating for the fact that the hand-drawn representations of the event cannot act as photographic evidence. McCay must act as a different form of evidence: he is a witness who testifies to the veracity of his images. As the life-giver to these images, he endows them with movement and heightens the film's ability to compel belief in its claim to truth, dispensing with the need for the discrete physical reality of photography.

Conclusion

McCay's films have illustrated how, despite the discursive promise of a digital "revolution", technological change has not necessarily revolutionized the relationship between physical and animated reality. If we take *The Sinking of the Lusitania* as an example of this suggestion, the recent proliferation of the animated documentary subgenre no longer seems so symptomatic of its technological environment. It is worth noting that these documentaries, though they are often digitally composed, tend to market themselves as "film",[46] ostensibly as a nostalgic appeal to an art cinema audience and to align themselves with the presumed veracity of photographic images.

The Sinking of the Lusitania demonstrates the ability of animation to testify to the veracity of an animated reality, which it achieves by expressing an external historical reality through the lens of an individual subjectivity. Significantly, it demonstrated this ability long before the contemporary emergence of photochemical nostalgia. It is a film that displays the idiosyncrasies of McCay's work while effectively illustrating the uncanny ability of animation to take an internalized impression of reality and give it a visible aesthetic dimension. Ultimately, the effect of this ability is to qualify the truth value of animation, especially in the face of the prevailing trust in photography which tends to codify the animated image as unreal.

The question now becomes one of how to historically connect the images of early animators to the contemporary moving image. Clearly, it would take a more expansive project than this one to trace the lineage of digital animation back to these embryonic stages. A genealogical project, however, is not the only recourse for this task. As Thomas Elsaesser argues, an archaeological model of inquiry could prove more conducive to connecting the old and new:

> An archaeology is the opposite of genealogy: the latter tries to trace back a continuous line of descent from the present to the past, the former knows that only the presumption of discontinuity and the synecdoche of the fragment can hope to give a present access to its past.[47]

In other words, there is much to be gained from making connections between old and new historical sources from different eras without attempting to unify each within a continuous historical narrative. Though animators such as McCay predate the digital by nearly a century, studying the way his films were produced and experienced serves up connections to the way in which digital animation operates. Assuming a percolation of old to new animation practice exists, the link between early and contemporary animators and their media environments can be more fully explored. Accordingly, this essay has tried to highlight the major phenomenological trends that emerged in early animation so that they can be evaluated within a digital context. In doing so, we might be able to suggest that while the digital turn has complicated debates over the materiality and indexicality of the photographic image, it has not necessarily

revolutionized the way in which images negotiate a common space between their impression and expression, insofar as this negotiation appears in animation from the outset. Through its kinesthetic intuition, animation consistently illustrates its ability to appeal to a sense of lifelike presence usually attributed to the indexical or iconic, even as it eschews the photoreal across photochemical and digital platforms.

1 “Winsor McCay gives exhibition.” *The New York Times*, July 20, 1927, 29.
2 Donald Crafton, “The Veiled Genealogies of Animation and Cinema,” *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6.2 (2011), 103.
3 Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Cambridge: MIT Press, 1982, 201.
4 *Ibid*., 201.
5 Crafton, 2011: 107.
6 *Ibid*., 97.
7 Lev Manovich, “Digital Cinema and the History of a Moving Image”, *The Film Theory Reader: Debates and Arguments,* ed. Marc Furstenau, New York: Routledge, 2010, 252.
8 Alan Cholodenko, “Still Photography?” *Afterimage*, 32.5 (2005), 5.
9 Manovich, 246.
10 Cholodenko, 2005: 5.
11 Tom Gunning, “Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality”, *The Film Theory Reader: Debates and Arguments*, ed. Marc Furstenau, 259-60.
12 *Ibid*., 261.
13 *Ibid*., 264-266.
14 Alan Cholodenko, ed., *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Sydney: Power Publications, 1991, 20.
15 Michael Renov, “Toward a Poetics of Documentary,” *Theorizing Documentary*, New York: Routledge, 1993, 32.
16 Tom Gunning, “What’s the Point of an Index? Or Faking Photographs,” *Still/Moving: between Cinema and Photography*, ed. Karen Beckman and Jean Ma, Durham: Duke University Press, 2008, 28.
17 Crafton, 1982: 12.
18 *Ibid*., 134.
19 Gunning, 2010: 264.
20 Gunning, 2008: 35.
21 *Ibid*., 35.
22 André Bazin, *What is Cinema?* Trans. Hugh Gray, Volume 1, Berkeley: University of California Press, 1967, 15.
23 Vivian Sobchack, excerpts from “Phenomenology and the Film Experience”, *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, ed. Linda Williams, New Jersey: Rutgers University Press, 46.
24 *Ibid*., 50.
25 *Ibid*., 48.
26 Stephen Prince, “True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory,” *Film Quarterly*, 49.3 (1996) 28-30.
27 *Ibid*., 32.
28 McLaren’s definition of animation—the art of “drawn movement”—is relevant here, as it implies that movement is at the heart of the expression of animated reality. Fischinger subscribed to a similar ideal by attempting to “draw” music, an aural art form which he expressed visually as a medium indebted to movement and transformation, as well as a reflection of inner perception. One of the more intriguing digital artists working within this tradition is Germany’s Max Hattler, whose abstract installations are popular with musical acts as visual accompaniment for their stage shows.
29 Gunning, 2010: 264.

30 Crafton, 2011: 94.
31 See John Fell, Pascal Lefebvre, and François Lacassin for notable examples of this work.
32 Crafton, 1982: 47.
33 Drew Morton, "Sketching Under the Influence? Winsor McCay and the Question of Aesthetic Convergence Between Comic Strips and Film," *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 5.3 (2010), 302-303.
34 John Canemaker, *Winsor McCay: His Life and Art*, New York: Abbeville Press, 1987, 65.
35 Morton, 299-300.
36 *Ibid*., 304.
37 *Ibid*., 304-305.
38 J.P. Telotte, "Winsor McCay's Warped Spaces," *Screen*, 48.4 (2007), 464.
39 *Ibid*., 468.
40 *Ibid*., 468.
41 This effect was also achieved by rotoscoping as a production method, but McCay's contribution in *The Sinking of the Lusitania* is doing this through cel animation, his first attempt at working with cels.
42 Annabelle Honess Roe, "Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary," *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6.3 (2011), 218.
43 Crafton, 1982: 116.
44 Honess Roe, 226.
45 *Ibid*., 217.
46 See Ari Folman's *Waltz With Bashir* (2008) or Vincent Paronnaud and Marjane Satrapi's *Persepolis* (2007) as notable examples of the "festival film" sentiment underlying the animated documentary.
47 Thomas Elsaesser, "Early Film History and Multi-media," *New Media Old Media: A History and Theory Reader*, ed. Hui Kyong Chun W and Keenan T., New York: Routledge (quoted in Honess Roe, 218).

SYNOPTIQUE

L'image retrouvée : de l'anamorphose à la transformation conforme

par Félix Lambert

Il existe une infinité de méthodes pour déformer une image. Certaines permettent de reconnaître l'image originale alors que d'autres n'offrent qu'une vision chaotique impossible à reconstituer. Il n'en demeure pas moins que toutes peuvent susciter une grande curiosité. Ces méthodes ont parfois trouvé des applications comme la cryptographie, et parfois en plus d'une application, ces méthodes ont pu jouir d'une certaine popularité artistique. En cherchant les multiples types de déformation de l'image, on met aisément la main sur des photographies d'Alexandre Duret-Lutz ainsi que des vidéos qui semblent utiliser des techniques apparentées. Ces images se trouvent souvent dans une mince zone de transition entre le reconnaissable et le non-reconnaissable, tout comme les anamorphoses qui laissent entrevoir quelque peu les qualités de l'image originale. Les questions qui viennent naturellement à l'esprit sont les suivantes: ces images, bien que définies comme anamorphiques sur internet, peuvent-elles vraiment être considérées comme des anamorphoses? Si non, quelles sont les caractéristiques communes à ces deux types d'images et quelles sont celles qui les séparent? Finalement, que peut-on apprendre de ces multiples observations dans l'optique de la compréhension de notre vision du monde. Ces informations s'avèrent importantes pour l'exploration de la déformation de l'image ainsi que la mise en mouvement de celles-ci afin d'explorer de nouvelles avenues pour l'image cinématographique. Nous verrons en particulier quel est l'impact de ces déformations sur la représentation de l'espace et la navigabilité de l'espace diégétique. Le but de mon questionnement est de répondre autant que possible aux diverses interrogations mentionnées et d'en souligner l'importance dans l'expérimentation autour de l'image cinématographique.

La démarche suivie dans ce texte fut orientée par une série de concepts relativement abstraits qui se doit d'être étudiée de concert avec certaines œuvres afin de bien en saisir les nuances. Le cheminement débute par la présentation des images anamorphiques. L'étymologie du mot anamorphose, sa définition et son acceptation au sens large sont discutés et exemplifiés par diverses illustrations. Par la suite, nous jetterons notre regard sur un point important de l'histoire des anamorphoses qu'est la Renaissance et l'apparition de l'étude de la perspective. On y décèlera l'importante innovation théorique du point à l'infini dans l'étude mathématique de la perception et nous divergeons vers l'équivalent dans les arts, notamment dans le travail de Dick Termes, Jos Leys et Maurits Cornelis Escher. Ayant compris l'importance de ce point de fuite, on pourra alors se lancer dans l'étude des différents types de projections de la sphère vers le plan et les différents critères de classification de celles-ci, en particulier la conformité. On prêtera une attention particulière à la projection stéréographique et les principales caractéristiques qui la définissent. À ce point, nous pourrons entamer l'étude du travail du photographe Alexandre Duret-Lutz. On étudiera alors ses photographies de *Wee Planets* du point de vue de la projection. On se tournera ensuite vers des images du même photographe qui impliquent quelques difficultés supplémentaires quant à leur réception. On devra dès lors s'outiller plus adéquatement et c'est la raison pour laquelle nous plongerons davantage dans les aspects théoriques. On étudiera e principe des transformations conformes, des transformations de Möbius et finalement on présentera quels sont les liens qui relient ces dernières à la projection stéréographique. Une fois cette démarche accomplie, il deviendra aisée d'analyser les images plus compliquées de Duret-Lutz et même certaines vidéos qui semblent user de techniques de productions similaires. Une fois les caractéristiques profondes de ces images démystifiées, il s'agira de les mettre en relation les unes aux autres et tenter de comprendre comment elles peuvent s'insérer ou non dans la définition d'anamorphose. Finalement, pour trouver un point commun à l'ensemble de ces œuvres, on se tournera vers la psychologie de la perception et la théorie de Bidermann afin de trouver ce qui les rassemble toutes. Ce passage par les techniques de projections et de transformation de l'image permet d'anticiper de nouvelles explorations dans ce domaine et d'ouvrir la voie vers une analyse de certaines images déjà existantes, surtout celles

qui se propagent en réponse à la compréhension et la conclusion de l'œuvre *Exposition d'Estampes* d'Escher. Les principales avenues de recherche pour l'image cinématographique seront finalement discutées.

L'ANAMORPHOSE

Le mot anamorphose est composé du préfix grec *ana*, signifiant remontée, et de *morphe*, la forme. Le mot signifie essentiellement le retour vers une forme. Il doit donc y avoir au préalable une déconstruction de la forme avant de pouvoir remonter vers elle. On présente généralement le résultat déformé de l'image originale, souvent impossible à bien comprendre, et il en tient au spectateur de retrouver l'image originale. Le mot anamorphose semble avoir été utilisé pour la première fois pas Gaspar Schott au 17ième siècle. Dans son ouvrage sur le sujet, Jurgis Baltrušaitis défini l'anamorphose comme «une dilatation, une projection des formes hors d'elles-mêmes, conduites en sorte qu'elles se redressent à un point de vue déterminé » (7). Tout en s'éloignant un peu de l'étymologie du mot, cette définition donne l'essentiel de ce qui doit être compris. Il y a déformation d'une image qu'un seul point de vue permet de restituer, point auquel le spectateur devra se positionner afin de comprendre l'image. Les racines de l'anamorphose se trouvent dans les perspectives allongées ou accélérées qui jouent le rôle d'éloigner ou de rapprocher le point de fuite, principalement en architecture et en peinture. Vitruve et Euclide avaient étudié ces deux types de perspectives. Dans les images de plus petits formats, les premiers exemples probants sont probablement les *Vexierbild* (1525) d'Erhard Schön (Figure 1) et *Les Ambassadeurs* (1533) de Holbein.

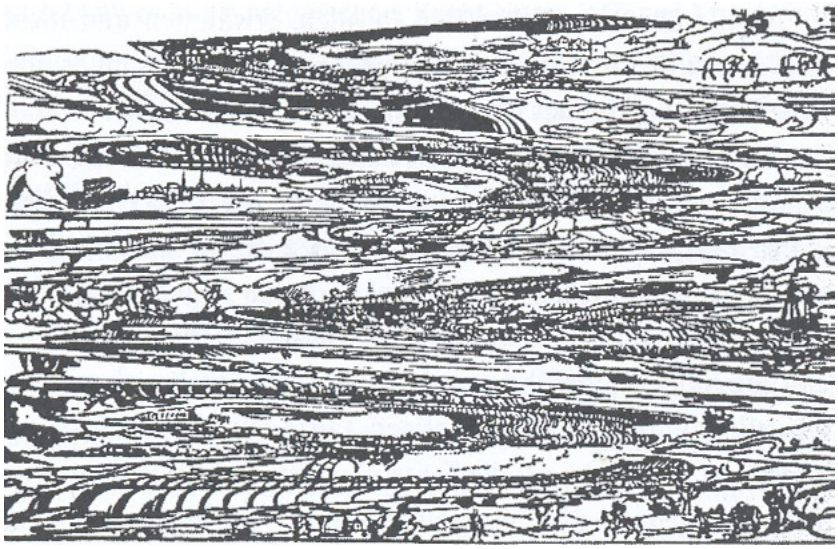


Figure 1 : Vexierbild de Schön

Ces œuvres présentent des formes grotesques qui, perçues d'un point de vue particulier de l'observateur, laissent entrevoir une forme cohérente. Par exemple, dans le travail de Schön on peut y voir Charles Quint en se plaçant très à droite de l'image et un crâne apparait en bas de la peinture de Holbein en se positionnant en bas à gauche du cadre. Ces types de jeux visuels ont grandi en popularité à la Renaissance et demeurent toujours appréciés. Quelques exemples supplémentaires nous aiderons à comprendre quels sont les éléments qui sont habituellement inclus dans la catégorie d'anamorphose. Il semble qu'en général ce soit l'image qui se déforme sur une surface planaire mais parfois, c'est la surface même de travail qui est modifiée et prise comme non planaire afin d'obtenir le résultat. Les premières expériences semblent venir de l'architecture des dômes et colonnades baroques. De nos jours, cette technique connaît une popularité grandissante principalement dans le milieu des graffitis, spécifiquement en France avec des artistes tels que le TSF Crew, le Paper Donut Collective ou Vincent F. Dans ces travaux d'une extrême précision, les images sont déformées sur des surfaces très complexes mais elles permettent malgré tout une perspective adéquate pour voir l'image cohérente ressortir, comme inscrite sur un plan imaginaire flottant dans l'espace. L'image voulue peut même parfois apparaître comme étant un objet tridimensionnel présent dans le lieu d'exposition (Figures 2 à 5).

Figure 2 : La vie en Rose de Vincent F.

Figure 3 : Infinity Triangle (Paper Donut Collective)

Figure 4 : Graffiti anamorphique (TSF-Crew)

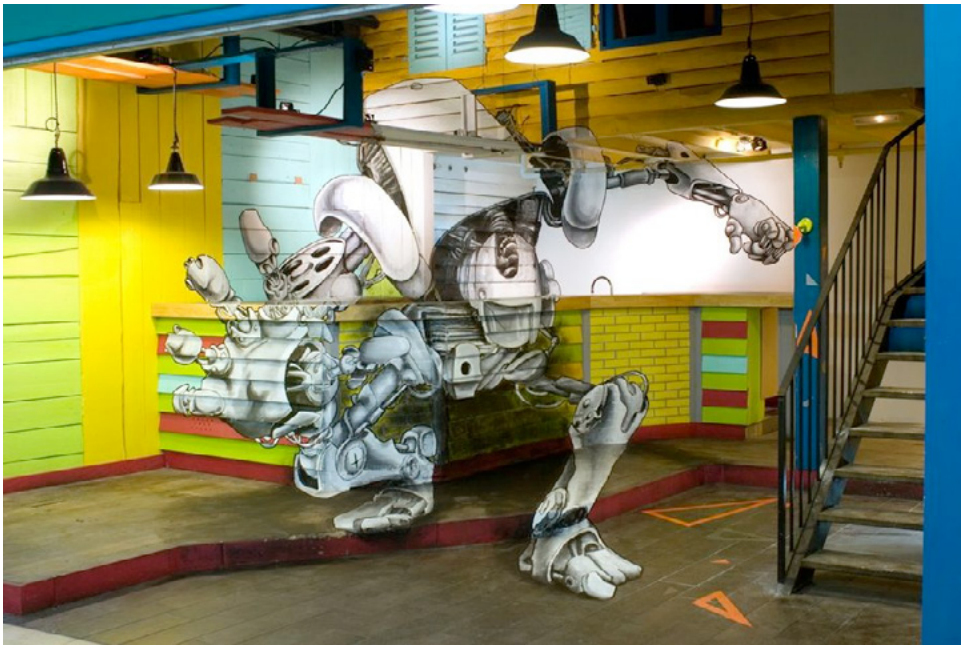


Figure 5 : La Toison d'Art (TSF Crew)

Un autre exemple classique est l'anamorphose à miroir. Ces anamorphoses ajoutent un degré de complexité en obligeant l'observateur à posséder un type de miroir particulier en plus de se positionner à un point de vue très précis. Ces miroirs sont parfois pyramidaux, cylindriques ou coniques, ce qui donne des résultats très impressionnants comme dans le cas de *L'île mystérieuse* d'István Orosz. La particularité ici est que on

doit s'outiller afin de remonter vers l'image, le point de vue ne suffit pas à reconstruire l'image. Il en résulte qu'en ce sens l'étymologie du mot anamorphose semble mettre en valeur un point important qui est la capacité de retrouver l'image indépendamment de la méthode requise pour ce faire (Figures 6 et 7).

Figure 6 : L'île mystérieuse, anamorphose à miroir d'Orosz

Figure 7 : L'île mystérieuse d'Orosz

Si l'on veut pouvoir comprendre et analyser les anamorphoses modernes, du moins celles qui seront présentées, il est important de retourner voir dans quel contexte ces anamorphoses se sont historiquement développées, c'est-à-dire à la Renaissance. Il n'est pas surprenant de voir que les anamorphoses ont gagné en popularité en synchronie avec l'explosion des études de la perspective puisque leur production fait un usage élaboré et original de ce savoir. Les débats entourant les méthodes à utiliser et à enseigner, surtout les différents modèles théoriques, ont ouvert de multiples venues qu'il nous est impossible d'ignorer. En particulier, la présence et l'utilisation du point de fuite, qui marque un tournant de l'histoire de la peinture, a une incidence sur les images analysées dans ce texte. Par exemple, si le point de fuite apparaît naturellement dans l'image photographique et cinématographique d'un paysage, on verra qu'il en va autrement pour certains concepts qui ont évolués en parallèle dans les arts visuels et dans les mathématiques et qui se rejoignent de manière plus subtile pour permettre des

présentations de l'espace particulières que l'on retrouve désormais en photographie et en vidéo. Tel est le cas de la ligne de fuite qui découle de l'étude de la perspective.

LE DÉBAT HISTORIQUE, LA BIFURCATION ET LES CONSÉQUENCES

Plus on plonge dans les lectures sur la perspective et les différentes théories qui en découlent et plus on se rend compte que plusieurs termes peuvent porter à confusion. Il vaut la peine de se pencher sur quelques distinctions. On doit distinguer premièrement deux types d'études sur la perspective. D'une part, il y a le travail pratique fait par les artistes, techniciens et scientifiques dans le but précis de faciliter la production d'œuvres d'arts. D'autre part, il y a le travail fait en perspective dans le but de résoudre des problèmes mathématiques comme il en est le cas avec certains travaux de Lambert, Monge ou Desargues (Andersen 696-702, 707-711); (Gray 25-29). Les écoles de pensées issues de ces deux méthodologies générèrent certaines querelles qui prirent une allure publique, principalement entre Desargues et le Père du Breuil et ensuite entre Desargues et son élève Abraham Bosse contre Grégoire Huret (Baltrušaitis 101). Ce qui importe ici, c'est que ces débats ont engendré une innovation dont on a encore peine à jauger l'importance[1]. Gaspar Monge avait épuré les différents concepts et construit une version élémentaire de la géométrie nommée géométrie descriptive dans laquelle les seules informations analysées étaient l'incidence entre points et ligne en plus de l'implication de trois axiomes de bases. Il en résulte que le concept de métrique et d'angles entre les lignes n'était pas pris en compte[2]. (Scherk, Lingerberg 3-6). Or, dans le but d'unifier cette théorie avec celle d'Alberti, Desargues ajouta le point à l'infini auquel toute ligne parallèle peut être incidente (Dahan-Dalmedico, Peiffer 130). Ce droit soudain d'ajouter un point à l'infini a permis une série d'expérimentations telles que les géométries non-euclidiennes de Polya et Lobatchevski (Dal'Bo-Milonet 38-45). Il existe évidemment une multitude d'options en ce sens. On peut théoriquement ajouter un nombre arbitraire de points de fuite, ou points à l'infini. Pour donner un exemple simple et concret, cela revient quelque peu à l'étude de différents types de projections : axonométrique, à un point de fuite, à deux points de fuite. Plusieurs artistes ont déjà profité des explorations que cela engendre. Le travail de Dick Termes en est un excellent exemple.

Dick Termes dessine des scènes directement sur des sphères qu'il appelle *Termespheres*[3]. Avant de se mettre au travail, il choisit le nombre de points de fuite qu'il veut utiliser. Il travaille parfois avec deux points de fuite et peut faire des constructions allant jusqu'à six points de fuite (Termes 244-245). Le cas de six points de fuite constituant trois paires de points antipodaux permet de représenter des images qui seraient l'équivalent de prendre six photographies autour d'un point fixe avec des caméras *fish-eye* de sorte à recouvrir entièrement la sphère sans omettre aucun point[4]. Le résultat de l'image représente ce que l'on verrait d'un point de vue du centre de la sphère, mais présenté sur la surface extérieure de la sphère au lieu de l'intérieur. (Figures 8 et 9). L'exemple de Termes met en lumière un autre aspect de l'utilisation du point de fuite. En effet ses œuvres démontrent bien comment les points de fuites, tout comme il en est le cas avec les anamorphoses, peuvent facilement se transposer à des surfaces non-planaires. Pour en saisir l'importance dans la création d'images cinématographiques on se doit de comprendre la ligne de fuite.

Figure 8 : Termesphere de Dick Termes

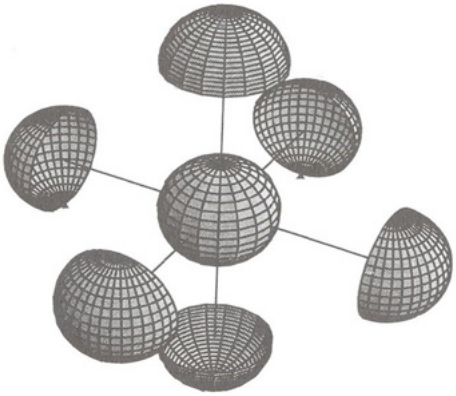


Figure 9 : Recouvrement de la sphère par des demi-sphères

Il est possible de faire d'une ligne complète l'équivalent d'un point à l'infini. Le concept a d'abord été apporté par Poncelet en s'apercevant que si deux lignes parallèles se joignent à l'infini, il devrait en être de même pour deux plans parallèles, formant ainsi une ligne à l'infini (Coxeter 3). C'est également ce qu'avait fait M.C. Escher pour une série de gravures dans lesquelles on voit disparaitre des figures d'un dallage planaire

vers l'horizon que constitue le cercle (Escher 44-45) (Figure 10). D'autres artistes comme Jos Leys ont utilisé le même procédé[5]. Le déplacement et l'ajout de points de fuite de concert avec l'utilisation de ligne d'horizon comme point de fuite nous aidera à comprendre d'avantage la projection stéréographique et les œuvres qui en font usage.

LES PROJECTIONS STÉRÉOGRAPHIQUES ET AUTRES VARIATIONS

Les adeptes de projections, artistes ou scientifiques, ont développé au fil des siècles une multitude de techniques différentes pour faire passer les images d'un type de surface à une autre. Évidemment, une des questions découlant de la prise de conscience de la sphéricité de la Terre était celle de la projection d'une sphère vers le plan (et vice versa) afin de permettre des cartes précises[6]. La recherche d'une projection adéquate fit apparaître des techniques, comme celle de Mercator, avec leurs avantages et désavantages. Les types de projection sont nombreux et contiennent tous certaines nuances qu'il faut bien savoir déceler.

Une des projections les plus importantes, étudiée depuis l'antiquité (Snyder 154), est connue sous le nom de projection stéréographique. Dans cette projection, on place la sphère sur un plan en la faisant reposer sur son pôle sud et du pôle nord on trace une ligne droite qui traverse la sphère en un point et finalement rencontre le plan. Le point sur le plan est le point de projection de celui de la sphère, c'est l'endroit où ce point se retrouve après la projection (Figure 11). Si l'on fait la transformation inverse, chaque point revient à son point initial sur la sphère. Plus on s'éloigne vers l'infini dans n'importe quelle direction du plan, plus on se rapproche du pôle nord après la transformation inverse qui ramène les points sur la sphère (Gamelin 11-13); (Pressley 109-111). La bordure infinie du plan dans toute les directions, l'horocycle, est un point à l'infini lorsque considérée dans cette projection.

Figure 10 : Anges et démons (Escher)

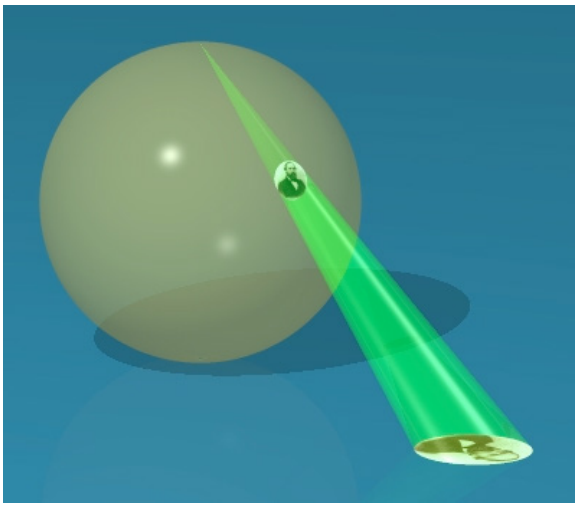


Figure 11 : Projection stéréographique

En cherchant des images de projections stéréographiques, on tombe rapidement sur le travail d'Alexandre Duret-Lutz, photographe et informaticien français. (Figures 12 et 13) Ces images à la fois belles et vaguement humoristiques laissent difficilement entrevoir l'application de la projection stéréographique. Heureusement, Duret-Lutz explique très clairement la démarche qu'il a suivi afin d'obtenir son résultat[7]. Il débute en prenant des photographies d'un lieu à 360° horizontalement et à 180° verticalement. Ces photos, raboutées toutes ensembles peuvent former une sphère dans laquelle se trouvait la caméra au moment de la prise des clichés avec le zénith comme pôle nord et le nadir comme pôle sud. Cette sphère est l'équivalent photographique d'une *Termesphere* mais virtuelle et perçue de l'intérieur. Une fois cette sphère virtuellement construite par ordinateur, Duret-Lutz applique la projection stéréographique[8]. C'est la raison pour laquelle dans les *Wee Planets* comme elles sont souvent nommées sur internet, les objets qui s'élèvent vers le ciel le font en direction de la bordure de l'image puisque cette bordure, en toute direction, représente le point à l'infini et donc le zénith. La liste des photographies faisant usage de cette projection est longue et donne lieu à une panoplie d'effets forts intéressants.

Figures 12 et 13 : Wee Planets (Alexandre Duret-Lutz)

Si le principe s'applique à la photographie, il est normal qu'en remplaçant les caméras photographiques par des caméras vidéo on puisse obtenir des vidéos similaires et il semble que l'une de ces premières expériences ait été faite en 2008 par Nate Bolt[9]. Depuis, d'autres passionnés de projection ont suivi la tendance. On peut souligner en particulier le très beau travail de Mark Macaro[10]. On trouve même désormais des *travelings* de caméras qui s'effectuent sur des *Wee Planets*, ce qui revient à dire que le pôle nord de la projection bouge en permanence comme dans *Zach Walks Around* dans lequel Zack Palmer utilise une *sphericam*. D'autres vidéos poussant encore plus l'expérimentation ont vu le jour et nous y reviendrons plus loin dans ce texte.

Caractéristiques des projections et compréhension du travail de Duret-Lutz

Premièrement, il faut préciser qu'il existe différentes manières de projeter une sphère sur un plan. Les projections utilisées par Mercator, Miller ou Cassini par exemple projettent la sphère à partir de son centre sur un cylindre qui l'entoure (Synder 37-38). D'autres projettent la sphère sur un cône que l'on déplie par la suite pour obtenir une

carte, c'est le cas des projections de Albers ou de Lambert. Malgré de nombreuses caractéristiques intéressantes, ces projections ne semblent pas être utilisées dans la production de photographies artistiques pour l'instant et pour cette raison nous limitons notre intérêt à la projection stéréographique.

Les projections entre deux surfaces ont tendance à modifier certaines propriétés géométriques telle que la longueur ou l'aire. On sait désormais qu'une conséquence directe d'un théorème due à Gauss, le Théorème Egregium (remarquable), est qu'il n'existe aucune projection isométrique entre la sphère et le plan[11] (Pressley 229 et 238). C'est-à-dire qu'il n'existera jamais une carte sur laquelle les longueurs sont proportionnelles à celles sur le globe. Ces longueurs se retrouvent obligatoirement rallongées ou rétrécies. Il y a principalement trois caractéristiques que l'on regarde lors d'une projection. Cette analyse en revient à une précision des interrogations d'Alberti, à savoir quelles sont les caractéristiques géométriques conservées entre deux perspectives (Dahan-Dalmedico, Pfeiffer128), ou dans notre cas entre deux images sur deux surfaces différentes après une projection. Si les longueurs sont conservées, on dit qu'il y a isométrie. Si les aires des sections sur la première surface sont conservées sur la seconde surface on dit qu'il y a équivalence. Finalement, ce qui nous intéresse ici, si les angles entre deux courbes qui se croisent sont conservés, on dit que la transformation est conforme. Conséquemment, on peut étudier la projection de certaines figures géométriques. Par exemple, on sait que pour la projection stéréographique, les cercles qui ne passent pas par le pôle nord sont envoyés vers des cercles sur le plan. Les cercles passant par le pôle nord correspondent à des lignes droites infinies dans le plan puisqu'elles vont d'un infinie à un autre, i.e., du pôle nord au pôle nord après la projection inverse (Gamelin 12-13).

L'effet d'envoyer les cercles vers les cercles est clairement visible dans le travail d'Alexandre Duret-Lutz. En prenant des photos en panoramiques circulaires sur la ligne d'horizon, autrement dit en 360° horizontalement, il crée un cercle avec l'horizon qui, dans la construction de la sphère virtuelle, se retrouve à être le cercle de l'équateur. Une fois la projection stéréographique appliquée, ce cercle équatorial est le cercle qui

délimite la circonférence de cette petite planète que l'on voit. Ce cercle d'horizon devient alors cette fameuse ligne à l'infini qui permet une présentation particulière de l'espace.

Élaborons un peu sur les transformations conformes. Ce principe veut que si nous avons deux courbes[12] qui se coupent perpendiculairement sur la sphère elles se couperont également perpendiculairement sur le plan. Évidemment, on doit avoir une définition d'angle qui convienne autant pour des courbes sur une surface sphérique que sur le plan. C'est pourquoi on utilise l'angle entre les droites tangentes aux deux courbes en leur point d'intersection (Gamelin 36-43). Il suffira de comprendre en fait que l'on sait calculer l'angle entre deux courbes sur une sphère ou un plan. Le point qui nous intéresse est le même qu'Alexandre Duret-Lutz tient à préciser dans son texte explicatif sur internet[13], c'est le fait que la projection stéréographique est une transformation conforme (Pressley 108-111; Snyder 154). Il précise très clairement que son travail n'est pas effectué à partir de la projection polaire (un autre type de projection) qui elle n'est pas une transformation conforme[14]. Cette qualité d'être conforme a une grande incidence sur le résultat et parfois sur l'appréciation du résultat final. La qualité d'être conforme permet de conserver la forme générale (dans un sens large) des constituants de l'image et permet de reconnaître la scène. Ces détails seront approfondis dans la section sur la théorie de la perception. Nous avons pour l'instant deux constatations importantes : les *Wee Planets* sont construites à partir de la projection stéréographique et celle-ci est une transformation conforme.

Il semble qu'un certain bagage mathématique nous ait donné l'opportunité de comprendre un peu plus les *Wee Planets* d'Alexandre Duret-Lutz. On comprend qu'il y a conservation des cercles, conservation des angles et dilatation ou rétraction des longueurs. Or, il reste encore dans son portfolio quelques photographies qui portent à confusion. C'est le cas de la figure 14. Dans cette photographie, le sol semble former un immense cylindre au bout duquel le ciel siège. La distorsion des formes semble vaguement similaire aux autres photographies de Duret-Lutz mais le résultat global se distingue énormément de celui de la projection stéréographique. Toutes les projections

que nous avons vues ou nommées jusqu'à présent avaient pour but de cartographier la terre, ou le ciel[15], mais aucune d'elles ne semble pouvoir donner le résultat que l'on observe. Pour comprendre l'effet obtenu sur cette photographie, il y a deux chemins possibles. L'un passe par la projection stéréographique et l'autre par les transformations de Möbius.

TRANSFORMATIONS DE MÖBIUS ET PROJECTION STÉRÉOGRAPHIQUE

Dans le processus de création de ses images, Duret-Lutz fait la projection d'une sphère virtuelle qu'il a construite à l'aide de ses photographies à 360°x180°. Dans les projections stéréographiques qu'il fait pour ses images de planètes, il place le zénith comme pôle nord, point à partir duquel on tire les rayons qui définissent la correspondance entre les points de la sphère et ceux du plan. Or, rien ne l'empêche d'appliquer des modifications sur cette sphère avant de faire sa projection. En observant la figure 14, on voit que cette fois-ci le zénith se retrouve au centre au lieu d'en bordure de l'image et que la bordure de l'image est en fait le nadir de la caméra. Il y a donc inversion du pôle nord et du pôle sud, c'est-à-dire que le photographe a appliqué à sa sphère de projection une rotation de 180° verticalement avant de faire la projection. Logiquement, la rotation de la sphère ne modifie pas les angles entre les lignes sur la sphère et comme vu auparavant, la projection stéréographique conserve également les angles. Conséquemment, les objets dans la figure 14 conservent leurs formes générales et restent reconnaissables.

Ici, la question de la projection se complexifie largement et il nous faudra creuser plus profondément encore dans l'univers de la projection et des transformations de l'image. On aura besoin d'un nouvel outil : les transformations de Möbius[16].

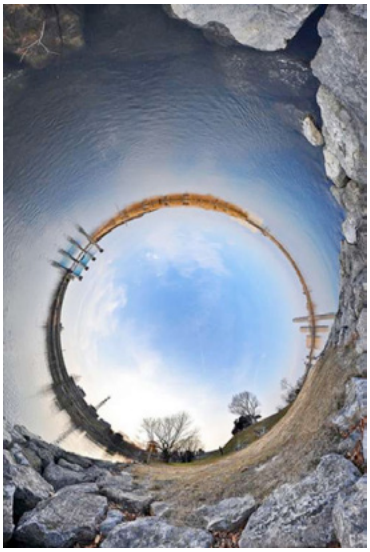


Figure 14 : Alexandre Duret-Lutz

Avant tout, il nous faut connaître le plan complexe. Le plan complexe est comme le plan cartésien, la seule nuance est que les valeurs de l'axe des ordonnées sont des valeurs qui multiplient le nombre $i = \sqrt{-1}$. Par conséquent, si j'écris le couplet (2,3), cela revient à dire que j'ai deux en valeur réelle et $3i$. Le nombre complexe résultant est $z = 2+3i$. Tout point du plan est donc associé à un nombre complexe. Comme pour les nombres réels, on peut additionner, multiplier ou diviser un nombre complexe par un autre. La transformation $t = a + z$, où a est un nombre complexe fixe et z un nombre complexe quelconque[17]. Autrement dit, on ajoute à tous les points du plan la valeur complexe a. Il en résulte une translation du plan. De manière équivalente, on trouve que l'on peut aisément construire des dilatations, rétractions et rotations du plan complet[18]. Les transformations de Möbius sont les transformations de la forme $(az+b)\div(cz+d)$, où a,b,c,d sont des nombres complexes fixes. Toute transformation de Möbius peut être construite à l'aide d'un nombre fini de dilatations, translations, rotations et inversions (Gamelin 65).

La dernière transformation mentionnée, l'inversion $t = 1\div z$, est celle qui diffère quelque peu des transformations triviales. Elle prend le point à l'infini et le positionne au centre du plan, et inversement met le centre du plan au point à l'infini dans toutes les directions, ce qui est exactement l'effet observé sur la photographie de Duret-Lutz.

Pour bien comprendre les effets de cette inversion, le lecteur est invité à visionner la vidéo s'intitulant *Möbius Transform Revealed*[19] par Douglas Arnold et Johnathan Rogness. Le film présente le lien qui existe entre la projection stéréographique et les transformations de Möbius. Cette connexion entre les deux types de transformation est fondamentale pour la compréhension des photographies de Duret-Lutz et une autre œuvre qui sera présentée dans le texte, une vidéo de Tokuzawa. Afin d'éclaircir ce lien revenons sur un point de vue plus théorique. En utilisant l'idée de Desargues d'ajouter un point à l'infini dans toutes les directions, on referme[20] le plan et on obtient le *Extended complex plane,* c'est-à-dire le plan complexe plus un point à l'infini, ce qui revient en fait à la sphère de Riemann, sphère qui représente le plan complexe avec son pôle nord comme point à l'infini. Cette sphère est équivalente à celle de la projection stéréographique. Il n'est donc pas surprenant qu'il existe un lien entre les modifications de la sphère et les transformations de Möbius.

Il y a plusieurs caractéristiques des transformations de Möbius qui nous intéressent. Premièrement, ce sont des transformations conformes[21] (Saff, Snider 389). Ceci est déjà une première caractéristique semblable à la projection stéréographique. De plus, comme il est laissé entendre dans la vidéo d'Arnold et Rogness, transformations de Möbius de base sont toutes équivalentes à un mouvement particulier de la sphère avant d'appliquer la projection stéréographique. Les translations du plan sont les translations de la sphère avant la projection. Les dilations et rétrécissement du plan reviennent à changer la grandeur ou la hauteur de la sphère. Les rotations autour de l'axe perpendiculaire au plan sont les rotations du plan et les rotations verticales mènent vers les inversions du plan. La photographie problématique de Duret-Lutz peut donc simplement être considérée comme une inversion de Möbius sur une image planaire d'une *Wee Planet* comme celle de la figure 12. De plus, puisque les transformations de Möbius peuvent toutes être construites à partir des transformations de base que constituent la rotation, dilatation, la translation et l'inversion, toute transformation de Möbius peut être construite à partir de la projection stéréographique et des modifications associées sur la sphère. Il en découle que toute caractéristique propre

aux transformations de Möbius peut également être obtenue à partir de la méthode de projection. En particulier, c'est vrai pour la caractéristique suivante : à l'aide des transformations de Möbius, on peut prendre n'importe quel triplet de points et le transposer vers n'importe quel autre triplet de points (Gamelin 63). Cette caractéristique est d'autant plus surprenante qu'il est possible de le faire tout en conservant les angles entre les courbes puisque cette transformation sera aussi obligatoirement conforme. Ce constat en main, il est désormais possible d'étudier la vidéo *Stereographic Projection – Sample 02 (motion picture)* de Ryubin Tokuzawa[22].

Cette vidéo est en premier lieu notable par la présence de deux énormes ronds noirs envers lesquels semblent converger un grand nombre de lignes. Plus étonnant encore est que ces grands points noirs semblent pouvoir se promener vers le haut et se muter en l'ensemble de la bordure noire de l'image qui semble elle aussi pouvoir former un point mouvant vers lequel les lignes convergent. Ces modifications continues de l'image ne semblent cependant pas modifier notre compréhension de l'image, la caméra se situe sur le toit d'une automobile qui circule sur une route. Comment chaque photographie et finalement la vidéo a-t-elle été construite? Revenons à notre duo projection stéréographique et transformations de Möbius.

Ces transformations étant équivalentes à des mouvements de la sphère combinés avec la projection stéréographique, il en résulte que l'on peut porter n'importe quel triplet de points de la sphère vers n'importe quel triplet de points sur le plan. ces transformations sont également équivalentes à des mouvements de la sphère combinés avec la projection stéréographique. Il en résulte que l'on peut porter n'importe quel triplet de points de la sphère vers n'importe quel triplet de points sur le plan. En observant la vidéo de Tokuzawa plus attentivement, on s'aperçoit que le point noir que l'on voit on début en haut de l'image est le point de zénith de la caméra placé sur le véhicule. Le point du bas de l'image est en fait le nadir de la caméra. Ce qui a été fait après le tournage est simplement de déplacer deux points des pôles pour les installer près du centre de l'image. Ensuite, modifier leurs positions respectives revient à modifier les effets visuels. En projetant le zénith vers le point à l'infini, on associe la bordure de

l'image avec le point de fuite et on obtient une *Wee Planet*, ce qui se retrace visuellement par le point noir qui se dirige tranquillement vers le haut pour se fondre dans la bordure et laisser apparaître la *Wee Planet* en question avec le nadir au centre. Le résultat peut avoir été obtenu de deux manières différentes. Soit en créant une sphère abstraite à l'aide des photographies panoramiques pour ensuite modifier cette sphère par des dilatations et rotations avant d'appliquer la projection stéréographique, soit la sphère virtuelle a été projeté directement pour créer une image sur laquelle on a appliqué les transformations planaires, les transformations de Möbius.

Nous avons désormais compris l'ensemble des technicités qui se dissimulent derrière les œuvres comprenant des anamorphoses, des projections stéréographique et des transformations de Möbius. Nous sommes prêts à entreprendre une discussion sur les différentes implications, conséquences et interprétations de ces travaux dans le domaine des arts visuels et du cinéma en particulier.

DISCUSSION

Il existe une grande variété de distorsions que l'on peut appliquer à l'image. Elles sont toutes aussi surprenantes les unes que les autres et c'est ce qui en fait l'attrait pour plusieurs artistes. Certains types de distorsions, même simples, garantissent l'impossibilité de retrouver l'image initiale comme il en est le cas de la méthode de cryptographie visuelle de Moni Naor et Adi Shamir[23]. Or, quels sont les points communs et divergents qui nous permettent dans le cas des anamorphoses et des transformations de Möbius de remonter vers l'image? Quelques observations sont de mise. Premièrement, on doit constater qu'il est possible de remonter vers une image sans posséder un point de vue particulier dans l'espace. Le cas de la cryptographie est un exemple évident et il en est de même pour les transformations de Möbius. En effet, toute transformation de Möbius, aussi déformante soit-elle, possède une transformation de Möbius inverse qui permet de ramener l'image à son image originale (Gamelin 63-64). De sorte que d'une image déformée du vidéo de Tokuzawa, il est possible de ramener l'image avec le nadir au centre et le zénith comme bordure de l'image, c'est-à-dire à l'image équivalente à une *Wee Planets* de Duret-Lutz prise sans distorsions

immédiatement après la projection stéréographique. Il est de manière équivalente possible de retrouver la position initiale de la sphère de projection avant les transformations sur celle-ci. Il existe donc des remontées vers l'image qui soit strictement techniques et non imputables à un point de vue particulier. Cette caractéristique semble être partagée par certaines anamorphoses. Par exemple, le retour à l'image dans le cas des anamorphoses cylindriques, comme celle d'Orosz, est impossible sans l'outil nécessaire.

En comparant l'anamorphose d'Orosz et les anamorphoses cylindriques des Pays-Bas du 18e siècle que l'on retrouve dans la collection de H. Tannenbaum un point particulier nous frappe, point qui s'applique tout aussi pertinemment au travail de Duret-Lutz : la peinture d'Orosz est cohérente et agréable à regarder même si on ne fait pas le retour à l'image originale (dissimulée dans ce cas) contrairement à celles de la collection de Tannenbaum qui semblent chaotiques sans le miroir cylindrique. Ce principe va encore plus loin dans le cas de Duret-Lutz où le retour à l'image n'a pas lieu de se faire. L'œuvre est l'image déformée et la petite planète constitue en soit un monde à part entière sur laquelle on s'attend à voir ressurgir le petit prince. Les images sont vendues telles quelles par l'artiste, sans aucune piste pour la reconstruction. Il y a donc possibilité de comprendre une image sans avoir à remonter vers l'image originale.

Il devient alors intéressant de chercher à comprendre ce qui permet à une image de conserver une cohérence. Cette possibilité est-elle engendrée les mêmes principes des anamorphoses qui permettent la transition d'image chaotique à l'image compréhensible en se positionnant au point de vue approprié?

La piste qu'il semble naturelle de prendre vient de la définition même de transformation conforme. Comme mentionné auparavant, ces transformations conservent les angles d'incidence aux croisements de lignes. En regardant une gravure de Schön ou les graffitis du *TSF Crew*, l'image comme telle ne semble aucunement préservée Cependant, si le spectateur arrive à reconnaître l'image du point de vue adéquat, c'est bien que l'image retrouve les bons angles d'intersections en arrivant sur la rétine. On a

donc une transformation conforme, en plusieurs étapes, entre l'image originelle avant sa construction déformée[24] et l'image finale rétinienne[25].

L'image anamorphique rétinienne possède une autre caractéristique : c'est une homothétie. C'est-à-dire qui même si l'image rétinienne est beaucoup plus petite que l'originale, les longueurs sont toutes proportionnellement plus petites par un certain rapport d'homothétie *k*, et les aires le sont par le carré de ce rapport. Un argument simple pour le démontrer serait de faire une triangulation de l'image, c'est-à-dire de la découper en une somme finie de petits triangles. Pour que deux triangles soient homologues, il suffit que deux de leurs angles soient égaux, ce qui découle directement de la discussion du paragraphe précédent. Trivialement, les images de la projection stéréographiques et des transformations de Möbius ne conservent pas les aires. Par exemple, pour la projection stéréographique, un cercle minuscule autour du pôle sud se retrouvera projeté vers un immense cercle avec son contour très loin de l'origine. Par les cas de l'inversion, on peut voir que les aires ne sont pas proportionnelles.

Il semble pour l'instant que les ressemblances s'arrêtent ici. La conformité est partagée dans tous les cas, mais pas l'équivalence des aires. Tournons-nous maintenant vers la psychologie de la perception afin de voir comment celle-ci peut souligner l'importance de ces caractéristiques dans la reconnaissance d'image.

LA THÉORIE DE LA RÉCEPTION DE L'IMAGE

Au cours du dernier siècle, de grandes avancées ont permis une meilleure compréhension de notre système visuel. Ces découvertes ont permis entre autres d'expliquer un grand nombre d'illusions d'optique et de mieux comprendre le fonctionnement de la réception des objets visuels. Dans un article important, Irving Biederman a mis sur pied sa théorie des géons, ou constituants visuels des objets. Il présente entre autres l'effet de l'ablation de certains éléments d'objets visuels. L'un des résultats importants concerne les lignes et leurs intersections. Dans une expérience, il effaça 50% des lignes de deux manières différentes. Une fois en ne touchant qu'aux segments milieux des lignes et l'autre en touchant aux intersections. Il observa que les

sujets avaient beaucoup plus de difficulté à reconnaître les objets lorsque des intersections de lignes avaient été enlevées. Il en va de même aux constituants. Par exemple, un avion auquel on a enlevé une aile est plus difficile à reconnaître que si l'on enlève une bonne part des intersections des lignes qui le représentent. La conclusion est que les intersections de lignes sont des constituants extrêmement importants pour la reconnaissance d'image (135-140). Pour se convaincre de l'importance de l'angle entre les lignes, on peut regarder dans une chambre d'Ames[26] et voir les gens y changer de grandeur. Comme l'explique Ramanchandram, les présuppositions concernant les angles entre les lignes d'une pièce sont si fortes qu'elles outrepassent le fait absurde que les gens y changent de forme[27].

Cette expérience semble expliquer pourquoi le spectateur malgré la difformité de l'image anamorphique plus traditionnelle, est apte à reconstituer et reconnaître cette image. Ce n'est cependant pas une grande surprise puisque l'image rétinienne est une homothétie de l'image originale. L'expérience devient fort intéressante lorsqu'on l'applique aux images obtenues par transformations conformes.

Il est certain que la conservation des angles doit être jumelée à d'autres principes de base de la reconnaissance d'objet, notamment ceux de la *gestalt*. Ces principes sont simples mais évocateurs : un objet qui est entouré doit être la figure, la planète de la figure 12 est entouré de bleue; la partie la plus petite doit être la figure; ce qui est symétrique à plus de chance d'être une figure; les lignes parallèles déterminent une même figure; ce qui est de la même couleur doit appartenir à la même figure (Wolfe 87-89). Observons par exemple la figure 15 avec ces considérations en concert avec la conservation des angles. Il y a ici une difficulté à comprendre que le sol est un objet car il entoure plutôt que d'être entouré comme dans le cas des *Wee Planets*. Il reste tout de même certains éléments aisément identifiables. Par exemple, du sol partent des lignes perpendiculaires à celui-ci mais parallèles l' l'une à l'autre. Ensuite, ces lignes parallèles sont proches et contiennent toutes la même couleur brune donc devraient être unies en une figure. Finalement, de ces parallèles se ramifies des perpendiculaires contenant également du brun. On reconnaît donc des arbres.

Figure 15 : *A Hole in the Ground* de Seb Pzbr

Les mêmes principes s'appliquent pour la troublante vidéo de Tokuzawa. Le regroupement des objets et les angles d'incidences restant intacte de sorte que l'on arrive à déchiffrer les éléments de la scène. Il reste que, en congruence avec notre système visuel, l'image nous semble plus naturelle lorsque les points à l'infini sont plus éloignés les uns des autres, lorsque l'image est une *Wee Planet* avec un point de fuite en bordure de l'image. Lorsque les deux points noirs sont trop rapprochés, un autre phénomène se produit. Retournons à la théorie de la perception pour le comprendre.

Dans son même article sur la théorie du système visuel, Biederman discute de l'effet de certaines illusions d'optique dont le fameux triangle de Penrose[28] (Figure 5). En revenant sur l'importance des intersections, il discute du fait que chacune des intersections de lignes aux coins du triangle nous impute une vision tridimensionnelle de l'objet, même si son sens global est contradictoire. Les objets peuvent donc être localement cohérents mais tout en restant difficiles à interpréter dans leur ensemble (Biederman 135-140). C'est un effet que l'on retrouve couramment chez les artistes

adeptes d'illusion comme Escher ou Orosz. Il semble que le même effet se produise avec la vidéo de Tokuzawa, principalement lorsque les deux points de fuite se rapprochent. N'ayant pas l'habitude de percevoir le monde ainsi, nous n'arrivons pas à en faire un sens : même si techniquement la scène est stéréoscopique, nous la percevons comme se déroulant seulement en avant, ou derrière l'écran. Les transformations conformes sont donc des outils importants qui permettent de représenter différemment les espaces en trois dimensions. Le cas de la projection stéréographique et les images de Duret-Lutz nous montrent comment il est possible ainsi de faire un espace tridimensionnel abstrait mais qui reste parfaitement intelligible alors que le travail de Tokuzawa démontre que l'on peut représenter un monde localement intelligible mais difficile à interpréter dans son ensemble.

Comme nous l'avons vu, le terme anamorphose est assez générique et ne permet pas à lui seul de bien rendre compte des nuances qui forment l'ensemble des œuvres que l'on peut trouver dans cette catégorie. Résumons un peu les différentes observations obtenues.

L'étymologie du mot anamorphose fait référence à la possibilité de retourner vers une image à partir d'une image modifiée. L'acceptation conventionnelle du mot permet l'usage d'un outil pour retrouver cette image originale. La définition de Baltrušaitis du mot implique le positionnement du spectateur à un point de vue particulier. Des images comme les photographies de Duret-Lutz permettent le retour vers une image, mais cela ne constitue pas le but de l'œuvre. Un point de vue particulier du spectateur n'étant pas requis, cela empêche ces œuvres d'être considérées comme anamorphoses au sens de Baltrušaitis même si un processus permet de retrouver l'image originale. Ces différences n'empêchent pas les anamorphoses et les images obtenues avec la projection stéréographique et les transformations de Möbius de partager certaines caractéristiques importantes à leur réception, celle de la conservation des angles d'intersection des courbes. Ce point commun permet une exploration de notre perception de l'espace tridimensionnel.

Cette caractéristique de conserver les angles est une caractéristique des transformations conformes dont les transformations de Möbius et la projection stéréographique ne constituent qu'un échantillon[29]. La compréhension du lien entre conformité et réception de l'image peut mener vers deux considérations importantes. Premièrement, lorsqu'une image est identifiable même après modifications, il semble légitime d'aller vérifier si la transformation est conforme. Prenons un exemple précis. En 2003, le mathématicien H. Lenstra et son équipe ont réussi à comprendre la transformation qu'Escher avait tenté d'effectuer dans sa lithographie *Prententoonstelling*, (*L'exposition d'estampes*, 1956). La transformation était d'une telle complexité qu'Escher n'arriva pas à terminer son œuvre et il fallut attendre près de 50 ans pour voir Lenstra et son équipe y parvenir (Lenstra 104-105). Depuis, plusieurs photographes ont entreprit de reconstruire des images similaires en utilisant les même transformations. Les résultats sont très complexes mais restent presque parfaitement intelligibles. Lenstra confirme notre intuition en définissant la relation mathématique utilisée pour modéliser et compléter le travail d'Escher. Cette transformation à base de fonctions exponentielles et logarithmes est une transformation conforme (Gamelin 449). est étonnant de voir que les principes de projections peuvent également servir à définir cette relation. En effet, la transformation décrite par Lenstra peut être décrite en passant par la déformation d'une image projetée sur un cylindre (Carphin, Rousseau 21-24).

Inversement, il pourrait être intéressant d'expérimenter avec une série de transformations conformes et observer à quel point les images restent intelligibles. Ces expériences pourraient sûrement donner lieu à plusieurs œuvres intéressantes qui reviendraient confronter notre perception de l'espace. Pour le moment, l'utilisation cinématographique des projections reste une pratique limitée à quelques artistes spécialisés mais il est évident que ces techniques pourraient mener à des séquences intéressantes notamment dans le domaine de l'humour et du vidéo-clip. La transformation d'Escher-Lenstra donne lieu à quelques vidéos de zooms sur une image fixe infinie[30], mais il est à croire que cette technique serait intéressante dans un cadre

narratif. On voit en autre que, puisque par une image du type de Tokuzawa on arrive à représenter une sphère tridimensionnelle, en juxtaposant plusieurs de ces images on arriverait à représenter un espace avec un grand nombre de dimensions. La production de dédales avec un grand nombre serait également possible en juxtaposant sphériquement plusieurs images de ce type.

Figure 16 : Obligatory Droste Self Portrait par Josh Sommers

CONCLUSION

Nous avons tenté de comprendre et de classifier quelques œuvres en les considérant dans la perspective de l'anamorphose. À l'aide d'un retour sur l'histoire des théories de la perspective nous avons pu entreprendre une analyse qui contient l'idée des points à l'infini. Utilisant la projection stéréographique et finalement les transformations conformes, nous avons réussi à comprendre davantage les photographies d'Alexandre Duret-Lutz et certaines vidéos que l'on retrouve sur internet. Une fois cette compréhension acquise, la comparaison avec la définition d'anamorphose et des différents types d'anamorphoses nous ont à la fois permis d'exclure les photographie de

Duret-Lutz des anamorphoses et de trouver un point commun avec celles-ci : la conformité. La théorie de la perception a permis de consolider notre analyse de la conformité ainsi que de confirmer son importance comme élément d'analyse dans notre entendement de la perception de l'espace réel ou virtuel. Finalement, nous avons ouvert des pistes d'analyse et d'explorations artistiques se basant sur le concept des transformations conformes. Les isométries étant déjà bien présentes dans les arts visuels, il serait fort intéressant de piger dans le grand catalogue des projections et transformations du plan pour tenter d'élaborer des œuvres et hypothèses sur les transformations qui conservent les aires afin de mieux saisir leur importance.

BIBLIOGRAPHIE

Andersen, Kirsti. *The Geometry of an Art : The history of the mathematical theory of perspective from Alberti to Monge*. New York : Springer, 2007.

Arnold, Douglas N. and Jonathan Rogness. *Moebius Transformation Revealed*. University of Minnesota, 2007.

Baltrušaitis,Jurgis*. Aberrations : Les Perspectives Dépravées-1*. Paris : Flammarion, 1995.

Baltrušaitis,Jurgis*. Anamorphoses : Les Perspectives Dépravées-II*. Paris : Flammarion, 1996.

Biederman, Irving. « Recognition-by-Components : A Theory of Human Image Understanding ». *Psychological Review*, Vol. 94, No. 2, 1987, p. 115-147.

Carphin, Philippe et Christianne Rousseau. « Finir une gravure d'Escher». *Acromath*, vol.4, été-automne 2009, p.20-25.

Coxeter, H.S.M. Projective Geometry. 2nd Ed. Toronto: University of Toronto Press, 1974.

Dahan-Dalmedico, A. et J. Pfeiffer*. Une Histoire des Mathématiques : routes et dédales*. Paris : Éditions du Seuil, 1984.

Delahaye, Jean-Paul. « Calculer dans un monde hyperbolique? ». *Pour la Science*, n˚316 (Février 2004), p.90-95.

Delahaye, Jean-Paul. « La cryptographie visuelle». *Pour la Science*, n˚416 (Juin 2012), p. 86-91.

Dal'Bo-Milonet, Françoise. « La Géométrie des Horizons ». *Pour la Science*, n ˚ 411 (Janvier 2012), p. 38-45.

Dollars, Avida. «La galerie en abyme d'Escher». *Pour la Science*, n˚308 (Juin 2003), p.104-105.

Escher, M. C. « L'approche de l'infini ». Dans *Le Monde de M.C. Escher : L'œuvre de M.C.Escher, commenté par J.L. Locher, H.A. Broos, M.C.Escher, G.W. Locher et H.S.M.Coxeter*. Édité par J.L. Locher. Paris : Éditions du Chêne, 1972.

Gamelin, Theodore W. *Complex Analysis*. New York: Springer-Verlag,2001.

Gray, Jeremy. *Worlds Out of Nothing: A Course in the History of Geometry in the 19th Century*. New York: Springer, 2007.

Labelle, Jacques et Armel Mercier. *Introduction à l'Analyse Réelle*. Montréal: Modulo, 1993.

Mumford, David, Caroline Series and David Wright. *Indra's Pearls: The Vision of Felix Klein*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

Pressley, Andrew. *Elementary Differential Geometry*. Springer Undergraduate Mathematics Series. London: Springer, 2001.

Saff E.B. and, A.D. Snider, *Fundamentals of Complex Analysis with Applicaions to Engineering and Science*, 3rd Ed. New Jersey: Prentice Hall and Pearson education, 2003.

Scherk, P. and R. Lingerberg. *Rudiments of plane Affine Geometry*. Matematical Expositions No.20. Toronto: University of Toronto Press, 1975.

Snyder, John. P. *Map Projections-A Working Manual*. Washington: United States Government Printing Office, 1987.

Termes, Dick. «The Geometries Behind my Spherical Paintings ». Dans *The Visual Mind : Arts and Mathematics*. Dirigé par Michele Emmer. Cambridge : MIT Press, 1994, p. 243-248.

Wolfe, Jeremy M., Keith R. Kluender and Dennis M. Levi. *Sensation and Perception*. 2nd Edition. Sunderland : Sinauer Associates Inc, 2009.

LIENS INTERNET VERS LES SITES ET VIDÉOS :

http://www.youtube.com/watch?v=jSDmsV-BzGQ&feature=relmfu

https://www.youtube.com/watch?v=5I4SyniAm5E&feature=relmfu

https://www.youtube.com/watch?v=NcOV3Mj94Kc&feature=related

http://www.flickr.com/photos/boltron/2970525883/

https://www.youtube.com/watch?v=r6Ytv_yv_TI

http://termespheres.com/

http://markmarano.com/

http://www.josleys.com/show_gallery.php?galid=262

https://www.youtube.com/watch?v=bwKtihWY_Qs

[1] Voir par exemple le travail de Grigori Perelman et la conjecture de Poincaré.

[2] La métrique est l'outil mathématique de la mesure des distances.

[3] http://termespheres.com/

[4] Ces photographies obtenues constituent un atlas. Voir Auteur p. 65.

[5] http://www.josleys.com/show_gallery.php?galid=262

[6] Ces projections considèrent le géoïde comme étant parfaitement sphérique.

[7] Voir dans la section sur les questions fréquemment demandées. http://www.flickr.com/photos/gadl/sets/72157594279945875/

[8] http://www.flickr.com/photos/gadl/sets/72157594279945875/.

[9] https://www.youtube.com/watch?v=NcOV3Mj94Kc&feature=related On peut également voir une partie de l'assemblage originelle par nbolt sur le site suivant : http://www.flickr.com/photos/boltron/2970525883/

[10] http://markmarano.com/

[11] Ce théorème stipule que toute isométrie entre deux surfaces préserve la courbure gaussienne, or puisque le plan et la sphère ne possède pas la même courbure gaussienne, une telle isométrie ne peut pas exister.

[12] Une droite est un exemple de courbe, c'est pourquoi le terme plus général de courbe est ici utilisé.

[13] Voir dans la section sur les questions fréquemment demandées. http://www.flickr.com/photos/gadl/sets/72157594279945875/

[14] http://www.flickr.com/photos/gadl/sets/72157594279945875/

[15] Il se peut que la projection stéréographique ait été au début une méthode pour cartographier le firmament.

[16] En l'honneur du mathématicien allemand Auguste Ferdinand Möbius qui les étudia.

[17] *Z* est dans notre cas un nombre complexe à ne pas confondre avec la troisième coordonnée de l'espace.

[18] Dans la littérature les dilations, les rétractions et les rotations sont toutes nommées dilations puisqu'elles dérivent toutes de la multiplication par un scalaire complexe. Afin de garder la transparence, nous gardons ces termes séparés puisqu'ils sont plus instinctifs.

[19] Le vidéo est offert gratuitement sur : http://www.ima.umn.edu/~arnold/moebius/ Le film a également été sélectionné pour le Math Film Festival 2008 et a été republié par Springer.

[20] On dit que l'on compactifie le plan pour en faire une surface au sens mathématique du terme. Voir Auteur p.185 et Gamelin p.315. Voir aussi Auteur p. 225 pour une définition de surface.

[21] En fait, elles le sont partout sauf à son pôle z = -d÷c. Tout comme la projection stéréographique n'est pas conforme au pôle nord. Ces deux points ont cependant une influence négligeable dans la reconnaissance de l'image.

[22] Voir la vidéo sur https://www.youtube.com/watch?v=jSDmsV-BzGQ et aussi son site internet *Ryubin's Panorama Laboratory*.

[23] Cette méthode implique l'utilisation d'un opérateur logique XOR pour créer la déformation et une image masque qui permet de retrouver l'image source. Sans l'image masque on ne peut retrouver l'image source. (Auteur 86).

[24] Dans toutes les techniques de productions d'image anamorphiques, il semble y avoir une image normalement construite avant la déformation anamorphiques. Toutes les techniques étudiées dans le livre d' Auteur semblent procéder ainsi.

[25] L'image rétinienne ou l'image qui arrive sur l'instrument qui fait la prise d'image dans un appareil, par exemple la pellicule.

[26] La chambre de Ames est une pièce disproportionné qui, vu d'un certain angle, parait droite et donne lieu à plusieurs problèmes de perception.

[27] https://www.youtube.com/watch?v=bwKtihWY_Qs

[28] Nommé en hommage à Roger Penrose.

[29] En fait une condition nécessaire et suffisante pour être conforme est d'être analytique (Auteur 45).

[30] Plusieurs de ces vidéos sont disponibles sur *YouTube*.

SYNOPTIQUE

Aller au cinéma : Fuite hors de la ville et accompagnement distancié sur le site du multiplexe

par Simon Thibodeau

> *From its earliest days, the movie theater symbolized the simultaneous promise of a primarily social event wherein one could also experience highly individualized escapism*[1].
>
> Kevin J. Corbett, 2001

Au fil des innovations technologiques qui ont marqué l'histoire du septième art, les salles de cinéma – mode d'exploitation commerciale des images animées le plus répandu du vingtième siècle – ont subi d'importantes transformations. Ces changements ont eu un impact non seulement sur les conditions de réception des films, mais aussi sur les attentes et les usages des spectateurs, ou encore, comme il en sera principalement question dans cet article, sur les formes de sociabilité qui se manifestent en ces lieux.

Dans les premières décennies de son histoire, le cinéma et ses lieux d'exploitation ne jouissaient pas d'une bonne réputation. Ainsi, tel que le rapporte Douglas Gomery, les exploitants de nickelodeons devaient trouver des moyens de redorer le blason de leur commerce pour attirer les femmes et les enfants provenant d'une classe moyenne en pleine expansion : « [...] the owner had a stamp of respectability that could (and did) lead to more money and a more favorable image in the community[2] ». C'est sur cette quête de respectabilité de la salle de cinéma que repose la conception du *picture palace* qui fera la gloire d'Hollywood dans les années 1920 : « Beneath the evolution of the theater palace from 1908 to 1929 lay one key development : from pariah nickelodeon, the motion picture had become a major urban institution for the middle class[3]. » La conception des salles de cinéma comme modalité de consommation des images animées ne tient donc pas uniquement à la recherche d'excellence technique, d'adaptation aux innovations technologiques ou d'une meilleure transparence du contexte de réception : elle répond aussi aux besoins des communautés en matière de

sociabilité.

Qu'en est-il d'un site d'exploitation tel que le multiplexe? Ce type d'établissement de loisir constitue la plus récente innovation majeure du mode d'exploitation commerciale du cinéma en salle. Conçus dans un effort de standardisation des réseaux de diffusion du cinéma hollywoodien et de conquête des marchés mondiaux, ces gigantesques complexes équipés de technologies de pointe promettent confort et sensations fortes, et ce de manière uniforme, peu importe où les spectateurs se trouvent sur la planète, ou du moins dans le monde occidental. Le multiplexe peut donc aussi constituer un symbole de la marchandisation de la culture et un symptôme de l'influence hégémonique mondiale des industries culturelles états-uniennes portant notamment atteinte au cinéma d'auteur. Pierre Bourdieu reproche à l'industrie derrière ces établissements de faire « [...] une concurrence déloyale aux petites salles indépendantes, souvent condamnées à la fermeture[4] » qui représentent selon lui le dernier repère des « œuvres cinématographiques de recherche ». Le multiplexe se révèle aussi être un site propice à la manifestation de formes de sociabilité spécifiques qui font entièrement partie de ce que les spectateurs considèrent comme une expérience idéale ou du moins entièrement satisfaisante du cinéma.

Il est question dans ce texte de la manière dont l'expérience du cinéma en salle est caractérisée par des formes particulières de sociabilité qui se manifestent non seulement par rapport à la programmation des films, mais aussi selon le type de site visité. Le multiplexe donne lieu à une forme de sociabilité distanciée faisant de la sortie au cinéma une activité sécuritaire et réconfortante qui permet de fuir l'anxiété et les « risques » liés à la vie en public. Pour observer les formes d'activités sociales de ce site d'exploitation, il est utile de se détacher du rôle du texte filmique et de la programmation dans l'expérience des spectateurs et de comparer les points de vue de chercheurs issus d'autres disciplines que celle des études cinématographiques. Tel que l'évoque Laurent Jullier[5], l'étude de cette part de sociabilité nécessite d'aller au-delà des frontières disciplinaires, mais elle implique aussi la confrontation entre approches théoriques anglophones et francophones. Ces dernières sont souvent développées au

sein de disciplines rigoureusement délimitées alors que les premières intègrent plus couramment l'apport de différentes disciplines, et ce notamment au sein des *Cultural Studies*.

Le croisement des résultats et hypothèses de recherches menées au sein de différentes disciplines – des *Media Studies* et de la communication (Charles R. Acland) à la géographie et aux études urbaines (Phil Hubbard), en passant par la sociologie (Emmanuel Ethis), l'anthropologie (Marc Augé) et l'architecture (Amir Ameri) – permet de dresser un portrait des formes de sociabilité qui se manifestent sur le site du multiplexe au-delà de l'interaction avec le texte filmique.

L'EXPÉRIENCE DU CINÉMA EN SALLE

En tant que modalité de consommation des images animées, la pérennité des salles obscures a fréquemment été remise en question. Kevin J. Corbett s'attaque à l'« effet de substitution » selon lequel elles seraient vouées à disparaître avec l'arrivée de nouvelles technologies qui permettent, entre autres activités, la consommation de films (télévision, magnétoscope, etc.) :

> The popular symbolism of "going to the movies" as well as industry efforts to promote that symbolism seem to ensure that the movie theater will not disappear any time soon. This seems true even though another new technology—widescreen digital television—seems, on its surface, poised to threaten theatrical filmgoing[6].

Corbett remarque d'ailleurs qu'au moment où sont mis au point ces nouveaux dispositifs télévisuels numériques, ce sont les multiplexes, en pleine expansion durant les années 1980 et 1990, qui ont eu à composer avec la concurrence qu'a offerte la popularité de cette nouvelle modalité de consommation du cinéma.

Dans son ouvrage qui vise à aller au-delà de l'apparente concurrence que cherche à démonter Corbett, Barbara Klinger analyse le cas de diverses technologies qui permettent la consommation du cinéma hors de la salle[7]. Elle critique l'hégémonie de la salle de projection en tant que contexte idéal d'expérience filmique. Selon Klinger, les

reproches selon lesquels ces nouvelles technologies portent atteinte à l'intégrité du texte filmique reposent sur une comparaison inappropriée avec l'expérience que procure le cinéma en salle[8]. En effet, la salle de cinéma revêt une importance centrale dans ce que plusieurs considèrent comme une expérience cinématographique idéale. Aussi essentielle qu'elle puisse paraître, c'est sa transparence, le fait qu'elle s'estompe dans l'obscurité, qui serait sa qualité la plus honorable puisque le texte filmique devient ainsi l'objet d'attention unique des spectateurs.

Corbett est ainsi préoccupé par les discours discréditant la légitimité de la salle de cinéma comme mode privilégié d'exploitation des images animées. Au contraire, la dépréciation des autres technologies de consommation du cinéma est au cœur de la problématique formulée par Klinger. Cependant, tous deux mettent en lumière une présomption répandue qui veut que différentes technologies médiatiques soient systématiquement en concurrence dès lors qu'elles permettent toutes deux la présentation d'images animées. Leurs positions respectives incitent à poser un regard plus attentif sur les dispositifs matériels, mais aussi sur les usages sociaux et culturels qui en sont faits. Ce type d'enjeux reste rarement abordé dans la théorie filmique ainsi que dans les études de réception du cinéma. En effet, c'est le texte filmique qui reste généralement au centre des problématiques abordées en études cinématographiques, ce qui rend plus ardu l'effort de recherche sur la part de sociabilité dans l'expérience du cinéma. C'est ainsi le cas des approches inspirées de la psychanalyse qui mobilisent le concept de dispositif cinématographique[9] et qui, bien qu'elles permettent de penser les conditions matérielles de réception en salle, mettent en valeur l'importance de la transparence du contexte de diffusion pour préserver l'impression de réalité que procure l'image filmique. D'un autre côté, la sémio-pragmatique élaborée par Roger Odin prend en considération l'incidence du contexte de réception sur la production de sens tout en l'articulant à une approche immanentiste issue de la sémiologie. L'objectif ultime demeure le renforcement de l'efficacité de l'analyse textuelle: « Une fois reconnues les contraintes contextuelles régissant la construction du texte, l'analyse immanentiste peut être mobilisée[10] ».

Ces approches laissent de côté des aspects de l'expérience du cinéma en salle qui ont pourtant été particulièrement importants et souvent observés dans d'autres disciplines. L'attrait (ou le mépris) de certaines communautés pour les salles obscures, la façon dont la conception de ces théâtres a été pensée pour attirer l'un ou l'autre de ces groupes et les formes de sociabilité qui s'y sont développées sont des phénomènes observables qui révèlent un pan important de ce que peut constituer une expérience des images animées.

LES ENJEUX DE LA SOCIABILITÉ AU MULTIPLEXE

> The first [movie theater horror story] happened in a multiplex when I went to see Thirteen Days. I went after work during the middle of the week, so it was at like 10 or 10:30 at night, near the end of the films run, so when I went in the theater was completely empty except for myself (ideal conditions for non-comedies) when, just as the previews start, this enormous middle-aged guy comes in, and sits down right next to me. The entire theater is empty and he sits down right next to me! and if that isn't enough of a social faux-pas, he starts a conversation with me! I didn't know what to do, so I carried it on until the movie started. In retrospect, I should have gotten up to go to the bathroom at some point and then come back and sat down elsewhere, but alas.[11]

Sur Internet, les histoires d'« horreur » dans la salle de cinéma sont communes[12] et constituent un sujet de discussion très courant parmi les spectateurs. L'anecdote rapportée par un internaute dont le pseudonyme est Rich Uncle Skeleton a été publiée afin de lancer une discussion permettant aux membres d'une communauté cinéphilique en ligne de partager leurs expériences négatives en salle. Son récit démontre comment une séance de projection en communauté peut s'avérer problématique si la présence des autres spectateurs se fait trop imposante. Il témoigne aussi de l'importance accordée en ces lieux à la bienséance. Rich Uncle Skeleton n'a pas manqué de respect envers l'intrus et s'est livré pleinement à ce que Claude Javeau dénomme « parlure vacante[13] », et ce, malgré le fait qu'il ait senti le besoin de faire part sur un forum en ligne de cet évènement qu'il juge inacceptable. Bienséant sur le moment, ce n'est que bien après qu'il réalise avoir raté l'opportunité de simplement quitter la salle en prétextant une sortie aux toilettes. Cette remarque finale illustre comment la pratique

des lieux du multiplexe peut s'articuler au sein d'un rite d'évitement[14] et, plus largement, dans une forme de socialité propre au cinéma : si « aller au cinéma » constitue une expérience collective qui requiert un certain savoir-vivre alors le site même peut servir à corriger une sociabilité exacerbée à outrance[15].

Bien qu'il existe au moins depuis les années 1950 des sites d'exploitation du cinéma agrémentés de plusieurs auditoriums présentant chacun des films différents, le multiplexe tel que nous le connaissons aujourd'hui s'est développé durant les années 1980 et a été largement adopté comme pratique industrielle durant les années 1990. Au-delà d'une offre plus grande de films à l'affiche, ces établissements se démarquent de manière frappante par la taille imposante de leur architecture. Ils sont aussi caractérisés par un équipement technologique de haute qualité, tant en ce qui concerne les appareils de projection et de reproduction du son que par une installation optimisant le confort des spectateurs – sièges confortables disposés en gradins, propreté des lieux, insonorisation des salles. Le multiplexe, à la manière d'un parc d'attractions miniaturisé, est caractérisé par un aménagement thématique ainsi que par une offre de services, de produits et d'activités variée allant des comptoirs-restaurants et des salles de réception à louer aux parcs de jeux vidéos et autres jeux d'adresse. Bien qu'on trouve généralement ces sites au cœur des grandes villes, ils sont en plus grand nombre dans les secteurs périurbains, bordés de vastes parcs de stationnement. Au cours des années 1990, ce mode d'exploitation a permis à l'industrie états-unienne de connaître sa période la plus faste depuis les années 1960 sur le plan des résultats commerciaux. À ce sujet, l'ouvrage de Charles R. Acland, auquel nous nous intéresserons dans les prochaines pages, est en grande partie consacré au multiplexe et à la standardisation de l'industrie américaine de l'exploitation du cinéma dans les années 1980 et 1990.

Figure 1 : Façade et stationnement du Cineplex Odeon Eglington Town Centre Cinemas, situé dans le Golden Mile, secteur industriel de la ville de Toronto.

UN SITE CONTRÔLÉ, SÉCURISÉ, CIVILISÉ

Charles R. Acland[16] utilise spécifiquement le terme « megaplex » (Figure 1) pour définir le type de cinéma multiplexe ayant prédominé durant les années 1990, à l'époque où les grandes industries nord-américaines en ont pleinement adopté le modèle. Acland examine la façon dont s'est constituée une figure imaginaire des publics qui doit correspondre aux logiques industrielles et aux impératifs d'efficacité commerciale. Il s'appuie sur des statistiques relatives au marché de l'exploitation en salle et sur une analyse du discours de promotion de l'industrie du cinéma aux États-Unis et au Canada qui est notamment tenu dans les revues professionnelles spécialisées. Ainsi ce type de discours a-t-il modelé des structures comme le multiplexe au sein desquelles les spectateurs consomment les films. Il a aussi façonné une variété d'usages populaires et de formes de sociabilité qui y sont possibles, qu'ils soient régulés ou non. Ces stratégies industrielles sont établies en réponse à une incertitude caractéristique de ce type de marché : « [...] film exhibition, as an industrial and cultural endeavour, is

invested in a project of stabilization, of making audiences and making – or imagining – them as readable, predictable, and knowable[17] ». Un public est ainsi conçu moins comme une entité sociologique qu'en tant que construction textuelle. Acland ne dresse pas non plus le portrait d'un système hégémonique d'exploitation industrielle du cinéma. Faisant référence à Michel de Certeau, il rappelle notamment l'idée que « regarder » n'est pas une activité simple; elle comprend un éventail de comportements, d'actions, de postures et d'intentions qui se manifestent entre autres de façon corporelle[18]. Acland formule ainsi la conception d'une dynamique de construction imaginaire des publics qui se partage entre l'industrie, qui tente de prédire les marchés, et les spectateurs, qui tentent d'établir une routine dans leur pratique des loisirs. Pour reprendre le vocabulaire decertien, des usages tactiques se régularisent, qu'il s'agisse du développement du site du « megaplex » et de son éventuelle standardisation ou de l'intégration progressive de la sortie au cinéma multiplexe dans la pratique quotidienne de loisirs populaires. Ces usages tactiques se changent en un usage stratégique du site de consommation du cinéma[19]. Acland donne comme exemple la façon dont la standardisation de la durée moyenne des films ou de la période d'exploitation en salle a généralement été adoptée par les consommateurs comme un truisme. Les stratégies industrielles et les habitudes de consommation s'accordent (au moins partiellement) sur ce que devrait être une sortie au multiplexe.

Les spectateurs ne sont pas pour autant contraints de se conformer entièrement à ce modèle. La part de liberté qui leur revient est, selon Acland, l'expression et la pratique d'une certaine idée de la « culture populaire » du cinéma. Elle comprend l'aménagement thématique du foyer du multiplexe, la présence visuelle des marquises et des affiches publicitaires dans la ville, l'omniprésence du vedettariat dans les médias ou l'échange de ragots et de potins sur les vedettes. Le partage de cette culture contribue à la manifestation d'une forme de socialité : « With an industrially produced and dissiminated apparatus of imagery and information, populations struggle with relative degrees of freedom, to build both self and community[20] ». La pratique de cette culture populaire évoque de nouveau les concepts d'arts de faire et d'usages tactiques définis par de Certeau :

> [...] la « culture populaire » se présente différemment [...] : elle se formule essentiellement en « *arts* de faire » ceci ou cela, c'est-à-dire en consommations combinatoires et utilisatrices. Ces pratiques mettent en jeu une *ratio* « populaire », une manière de penser investie dans une manière d'agir, un art de combiner indissociable d'un art d'utiliser[21].

Le multiplexe, comme site de consommation publique du cinéma, apparait moins comme le lieu où se situe l'offre d'un service commercial qu'une une infrastructure liant divers pratiques et biens culturels à disposition des usages et arts de faire d'un certain type de consommateurs. Si le multiplexe demeure le site d'une fragmentation individualisante des publics, il contribue malgré tout à la constitution d'une forme de socialité. Le public fragmenté est structuré en réseau tant dans la conscience des spectateurs que par l'entremise de leurs usages tactiques des institutions établies par les stratégies industrielles. La sortie au cinéma est donc une activité qui s'inscrit dans une culture commune plus large du cinéma populaire au sein de laquelle sont formées identités individuelles et communautés.

L'objet de la recherche d'Acland se limite aux efforts de standardisation de l'expérience du cinéma en salle dont témoigne le discours industriel et promotionnel nord-américain. Il traite moins en profondeur la question des formes concrètes de sociabilité qui se manifestent au multiplexe. Il relève toutefois une caractéristique du discours étudié – la promotion du confort et de la sécurité – qui trouve écho dans les attentes des spectateurs comme le démontre l'enquête de terrain de Phil Hubbard dont il sera question plus loin.

Les membres de communautés et de groupes spécifiques qui cherchent à pratiquer les formes de sociabilité privilégiées du multiplexe sont attirés par sa réputation d'espace public sécurisé et socialement sécurisant. Comme le remarque Acland, la manifestation première de cette idée est le passage obligé par la billetterie et le contrôle du billet d'entrée qui permettent d'assurer un contrôle de l'accès à l'enceinte du cinéma. À l'intérieur, l'espace est conçu de telle manière que la circulation des nombreux spectateurs se fait efficacement et sans créer de cohue. La présence d'ouvreurs et l'établissement de files d'attente devant les salles ou les comptoirs de restauration

contribuent aussi à donner l'impression de sécurité et de contrôle. Toutes ces mesures servent aussi les stratégies industrielles : « *The regulation of the flow of people and exchange is taken as an issue of safety; it is also about the predictability of behaviour, consumer activity, and market structure*[22] ».

Figure 2 : Hall d'entrée et billetterie du AMC Discover Mills 18 situé à Lawrenceville en Géorgie (É-U).

Selon Acland, le thème de la sécurité sert aussi d'argument prédominant dans le discours promotionnel des exploitants de salles. Il permet autant de vanter le multiplexe comme espace public sûr rappelant le confort domestique que d'assurer un espace de consommation contrôlé (Figure 2). Acland fait le rapprochement entre la logique industrielle qui sous-tend ce discours et celle de la *gated community*. Ces quartiers résidentiels, entourés d'un mur ou d'une clôture, limitent l'accès aux seuls résidents et à leurs invités. Ce type de regroupement privé est répandu à travers le monde et n'est pas seulement l'apanage des plus fortunés. Il répond plutôt à un désir d'assurer la sécurité du quartier et de ses occupants. Les modalités de contrôle de la *gated*

community permettent, outre une régulation sécurisante de l'espace public, de faire la promotion d'une forme de sécurité sociale. Ainsi, au-delà de sa fonction sécuritaire, tant pour l'établissement des stratégies industrielles que pour le contrôle de l'espace public, le multiplexe profite d'abord de ce type de discours pour sa fonction promotionnelle. Il sert ainsi à attirer un certain type de publics pour qui cette promesse d'activité sociale « sécurisée » est un critère important.

Le discours publicitaire qui vante la qualité de l'expérience du spectateur (par exemple, en accentuant le fait que l'obstruction de la vue est prévenue par la disposition des sièges en gradin ou que le confort de chacun est assuré par le vaste aménagement de l'espace) se confond avec ce discours qui valorise le contrôle et la sécurité des lieux. De fait, les codes informels de bienséance auxquels les spectateurs se conforment – silence, respect d'une certaine distance entre chacun, etc. – constituent une forme de réponse positive à l'offre d'un espace sécurisé, contrôlé et donc, civilisé. Les exploitants de salle n'hésitent d'ailleurs pas à entretenir ce comportement en intégrant des messages publicitaires rappelant de garder le silence ou d'éteindre son téléphone portable avant le début de la projection du programme principal.

UN ACCOMPAGNEMENT DISTANCIÉ

Phil Hubbard, chercheur en études urbaines, s'est intéressé à la sortie au multiplexe comme forme de loisir nocturne[23]. L'absence de données et d'enquêtes sur la pratique contemporaine de la sortie au cinéma l'a incité à mener une étude sur l'offre urbaine et périurbaine de la ville de Leicester en Angleterre[24]. L'approche de l'auteur privilégie particulièrement l'analyse de la localisation des salles de cinéma et de son impact sur les déplacements de la population au sein des géographies urbaines ainsi que l'expérience corporelle de l'aménagement des multiplexes. Pour Hubbard, la consommation du cinéma ne se limite pas au film, mais s'étend aussi à l'évènement localisé qui nécessite une expérience sociale collective. Plutôt que de comprendre les sites de loisir en fonction des publics distincts qu'ils formeraient, il considère qu'ils sont chacun caractérisés par un ensemble de pratiques corporelles spécifiques. Ainsi,

Hubbard ne conçoit pas les spectateurs de cinéma comme étant un public déterminé par l'objet premier de consommation – le film projeté. Il les considère plutôt comme partageant un intérêt commun pour ce type d'activité à cause du plaisir corporel que leur procure la visite de ces sites de loisir. Son approche s'avère ainsi particulièrement utile pour étudier les comportements de sociabilité dans les salles de cinéma en se détachant du rôle que peut y jouer le texte filmique.

Hubbard s'étonne que les sites de loisir tels que le cinéma multiplexe soient présents en nombre plus important en périphérie des centres urbains qu'au cœur des villes, comme ce fut plus fréquemment le cas depuis les débuts de ce type d'exploitation. Il remarque que, bien qu'on retrouve plusieurs salles au sein de Leicester, le nombre d'écrans est significativement plus important en zone périurbaine. Ceux-ci se concentrent d'ailleurs en général dans les multiplexes et attirent la majorité du public des environs. Selon l'auteur, cette décentralisation s'explique de deux façons. D'abord, une saturation de l'offre de loisirs située dans l'espace urbain donne lieu à un déplacement qui est lié à un intérêt toujours grandissant pour ce type d'activités. Les cinémas attirent autant, si ce n'est davantage, les spectateurs résidant en ville ou dans certains quartiers relativement éloignés que ceux se situant à proximité. Les multiplexes ne répondent donc pas principalement à une demande locale. Plusieurs des répondants du sondage mené par Hubbard ont d'ailleurs souligné le fait qu'ils tirent une satisfaction particulière du trajet en voiture les menant au cinéma multiplexe excentré et le fait que cette activité leur permet de quitter la ville. Ce désir de s'éloigner du centre urbain annonce la deuxième raison expliquant selon l'auteur la délocalisation des cinémas en périphérie urbaine. Il s'agit d'attirer un certain type de public souhaitant se distancier de groupes de consommateurs indésirables qui pourraient troubler l'expérience des formes de sociabilité sécurisantes que procure le cinéma multiplexe[25]. Ce mouvement témoigne autant d'une exclusion de diverses communautés de la ville dans la géographie urbaine même que du rôle que joue la crainte contemporaine et généralisée de la vie en public et des risques qu'elle suppose.

Le multiplexe offre du réconfort à ce type d'anxiété. Ainsi, les sujets interviewés

affirment préférer le type de sortie que ce site permet en raison de la propreté et du confort des lieux, qu'il soit question de l'intérieur du cinéma ou de ses environs. Pour expliquer cette peur de la ville, Hubbard fait notamment appel au concept de la société du risque du sociologue allemand Ulrich Beck :

> Hence, while there is little evidence to suggest that the contemporary world is any more dangerous than in the past, Beck suggests we are now profoundly anxious about the fact that there are many risks for which there is no "insurance policy", with globalization introducing international risk parameters which previous generations did not have to face[26].

Hubbard ajoute que cette anxiété est liée à l'accentuation des craintes relatives à l'existence potentielle de risques et dangers liés au développement technologique et scientifique accéléré. Il définit la peur comme élément entraînant inévitablement la production de différence sociale. Elle influence des stratégies quotidiennes d'évitement qui délimitent l'identité individuelle de l'autre. La sortie au cinéma multiplexe est l'une de ces stratégies de minimisation du risque qui permet de se distancier de ceux qui représentent un potentiel danger pour la sécurité personnelle et communautaire. Les sites situés en zone périurbaine entraînent l'exclusion de ceux qui ne sont pas intéressés par l'offre de loisir consommable et qui n'en ont pas les moyens. Les limites peuvent donc être d'ordre financier ou matériel, comme le fait de ne pas avoir accès à un mode de transport permettant de se rendre sur place. De manière générale, pour Hubbard, que ce soit par sa localisation excentrée ou par une forme de thématisation de l'évasion, la logique du multiplexe procède d'un bannissement des membres de communautés qui sont une source d'anxiété liée aux risques et dangers de la ville tout en préservant les plaisirs que procurent les loisirs de consommation. Les personnes qu'il a interviewées témoignent d'ailleurs du sentiment d'« être à leur place » au cinéma qu'ils fréquentent habituellement alors qu'ils jugent les personnes se trouvant sur d'autres sites d'exploitation comme menaçants ou différents[27].

Hubbard décrit la recherche d'un refuge au sein d'un environnement sécurisé et d'une activité sociale sécurisante comme un besoin auquel répond le cinéma multiplexe. Hubbard fait usage dans ses trois articles sur le sujet des concepts du risque et de la société du risque[28], du *riskless risk*[29] ou de la *recurrence of reassurance*[30] qui s'avèrent

être très utiles pour comprendre les finalités de l'expérience sociale au multiplexe. Ces concepts permettent aussi d'expliquer la propension du discours industriel étudié par Acland à promouvoir le confort et la sécurité de ces sites de loisir. Selon Ulrich Beck, le risque représente un possible, c'est-à-dire un événement potentiel qui n'a pas encore eu lieu. Dans un processus qui tente de répondre et contrevenir à cette éventualité, le futur prend une ascendance sur le présent. Cette dynamique de la prévention dépend d'une réflexivité constante et prononcée[31]. Hannigan et Rojek trouvent respectivement dans les loisirs urbains contemporains et dans ceux du tourisme une forme d'expérience du risque qui se déroule dans un environnement contrôlé, rassurant, et qui agit donc comme une forme de prévention des risques encourus[32]. Le multiplexe constitue une structure de l'évitement du risque qui ne fait qu'exacerber l'anxiété relative aux dangers appréhendés une fois le spectateur plongé à nouveau dans la vie urbaine et sociale. Mais c'est aussi le site d'un équilibre paradoxal : celui d'un partage d'une expérience publique presque entièrement dénuée d'interactions sociales, ou, plus précisément, celui d'un accompagnement distancié entre spectateurs ou groupes de spectateurs dans leur activité respective et isolée de réflexivité identitaire.

LE SPECTATEUR EST LUI-MÊME SON PROPRE SPECTACLE

Comparativement aux autres types de loisirs urbains et nocturnes, Hubbard remarque que le fait que soit complètement évacuée l'exigence d'affronter la différence ou la possibilité d'une exclusion sociale constitue une caractéristique spécifique du multiplexe. Le spectateur se trouve ainsi dans une posture paradoxale :

> Leisure may then be a means to self-actualization—a reconfirmation of self through encounters with others—but the rising popularity of the multiplex suggests that this occurs in settings where the boundaries of the body are not brought into question[33].

Le site en question procure une forme de réconfort ou de sécurité ontologique qui agit par le biais d'une sociabilité que Hubbard qualifie de « superficielle » (*shallow sociality*) ou de « légère » (*light sociality*). Les limites du corps ou de l'identité personnelle sont exposées – seulement aux regards des autres –, mais ne sont pas remises en question, évitant ainsi l'épreuve de la différence et assurant une certaine forme de réconfort

ontologique.

Le réconfort et l'impression de sécurité que suscite le multiplexe procurent donc un contexte pour une actualisation de soi qui ne représente pas de danger pour l'identité personnelle. Cette posture singulière trouve écho dans la conception du spectateur des non-lieux de Marc Augé[34]. Par le biais de la rencontre non intrusive ou parasitaire des autres et de leurs regards, le processus d'actualisation de soi qu'éprouve le spectateur de multiplexe comporte une forme de réflexivité : « [...] comme si, en définitive, le spectateur en position de spectateur était lui-même son propre spectacle[35] ». Le non-lieu permet de créer une identité provisoire et partagée par l'ensemble des spectateurs afin que les interactions sociales « légères », propres au cinéma multiplexe, ne soient pas perçues comme une intrusion. Sous le couvert de ce relatif anonymat vis-à-vis de l'autre, un spectateur de multiplexe éprouve une forme de solitude publique déchargée de l'anxiété que suscite la vie en communauté.

LE CONTRAT DU SPECTATEUR

Dans l'un de ses articles, Hubbard examine spécifiquement la pratique corporelle de l'espace du multiplexe[36]. Son approche est influencée par l'idée que les sites de loisir sont appréciés par leurs usagers principalement à cause des sensations corporelles plaisantes que ces lieux leur procurent. L'aménagement en vastes espaces qui est caractéristique des multiplexes favorise un engagement interpersonnel uniquement visuel et entraîne des rapports distants entre les spectateurs. Il est conçu de façon à limiter les interactions sociales. Ces limitations ne se confinent pas à une forme de passivité, mais plutôt à une sociabilité « légère ». Par exemple, plutôt que d'être utilisé pour entrer en contact avec les autres ou pour déambuler, le foyer est aménagé comme un espace de circulation (*space of flow*) c'est-à-dire comme un lieu de passage optimisé qui permet un déplacement rapide et efficace vers la salle de projection – en passant par les comptoirs de restauration – et hors de l'établissement. Pour appuyer ce constat, Hubbard rapporte les propos de sujets interviewés qui témoignent de leur anxiété face au moment où ils doivent faire la queue à la billetterie. Un équilibre contradictoire est ainsi établi entre un espace de loisir vaste et confortable et un

aménagement maximisant l'efficacité de la circulation des foules. Bien qu'il permette une évasion de la vie urbaine et de ses risques potentiels, le site du multiplexe n'autorise pas que les publics s'agglutinent et rencontrent l'autre, ce qui risquerait de remettre en cause la fonction d'échappatoire de l'espace.

Marc Augé étudie la manière dont les mots et les textes propres aux non-lieux forment en quelque sorte leur mode d'emploi. De la même manière, nous pouvons ajouter que l'aménagement des multiplexes met aussi en place :

> [...] les conditions de circulation dans des espaces où les individus sont censés n'interagir qu'avec des textes sans autres énonciateurs que des personnes « morales » ou des institutions [...] dont la présence se devine vaguement ou s'affirme plus explicitement [...][37].

Tout comme les panneaux indicateurs et la parole du contrôleur indiquent dans quelle direction se trouve la salle où sera projeté le film choisi, l'aménagement de files devant la billetterie, les salles et les comptoirs de restauration fonctionnent sur le mode de l'indication normative. Le respect d'un certain décorum, qui consiste à ne pas déranger les autres spectateurs, fait partie de ce mode d'emploi institutionnel qui peut être transmis informellement ou de manière officielle au moyen, entre autres, de messages d'avertissement produits par les exploitants de salles qui proscrivent toutes perturbations sonores. L'espace du site est ainsi négocié au sein des publics de multiplexes. En se conformant à la régulation précise du multiplexe, les spectateurs répondent en quelque sorte, tel que l'explique Augé, à un engagement contractuel entre eux et le non-lieu. Ce contrat se scelle à la billetterie et prend la forme concrète du billet d'entrée. Le programme de leurs parcours respectifs y est inscrit : c'est le numéro de l'auditorium auquel ils ont accès et l'heure à laquelle ils doivent y être. Le contrat prend fin à la sortie du cinéma puisqu'il n'est pas permis d'entrer à nouveau sans un passage obligé par la caisse.

LE PROGRAMME DES SPECTATEURS

Emmanuel Ethis, sociologue de la culture spécialiste de la réception du cinéma et des publics de festival, aborde plus directement la question de la sortie en groupe au multiplexe. À la suite d'une enquête sous sa direction et menée au cinéma Pathé Cap

Sud situé en France en périphérie d'Avignon[38], il s'intéresse au processus de décision des spectateurs[39]. Malgré le peu de détails donnés sur la méthodologie, l'article offre un point de vue original sur l'expérience du cinéma en salle et sur les formes de sociabilité qui peuvent être observées au sein du multiplexe. L'une des interprétations des données recueillies paraît particulièrement significative aux yeux de l'auteur : 35 % des répondants ignorent quel film ils iront voir en arrivant sur le site. Ainsi, Ethis s'intéresse tout particulièrement au moment qui précède l'achat du billet et à l'incidence que peut avoir cette période d'indécision sur la sortie au cinéma.

Pour interpréter ce phénomène, il est nécessaire pour le sociologue d'inclure la série de décisions qui mène au cinéma dans l'activité globale du spectateur. En ce sens, il est essentiel, selon Ethis, de prendre en compte les lieux où se constituent les publics. Le cinéma multiplexe est l'exemple d'un lieu qui répond aux logiques décisionnelles ne se fondant pas sur la recherche cinéphilique de l'accumulation « pour lui-même du capital culturel[40] », c'est-à-dire sur un intérêt dominant envers les qualités du film choisi. Le fait que l'on puisse ignorer quel film on ira voir en allant au cinéma en témoigne. La promesse généralement illusoire d'une variété de choix de films grâce aux nombreuses salles du multiplexe est une réponse structurée à la logique décisionnelle de ce type de publics[41].

Si un avantage stratégique de l'aménagement du site en question permet aux groupes de spectateurs de se diviser au besoin s'ils souhaitent voir individuellement des films différents, Ethis remarque qu'il s'agit d'un comportement marginal. Il s'avère alors que, dans ce contexte, l'attrait du film à voir n'est pas le plus probant des arguments. La protection d'une certaine cohésion au sein du groupe est l'objectif qui prédomine :

> Il en va du sens de « l'être ensemble », quitte à s'opposer à l'issue de la séance dans les avis que chacun émettra à propos du film vu : ce n'est, au reste, que le partage du même objet qui permettra cette confrontation[42].

Ainsi, le risque de faire un mauvais choix que permet de résoudre le multiplexe n'est pas lié au plaisir que procure le film vu, mais plutôt à la possibilité de partager une activité sociale, de s'accompagner au cinéma.

Comme le rapporte l'un des répondants de l'enquête, l'indécision du groupe peut généralement durer jusqu'au moment d'acheter le billet. Et à ce point ultime, c'est le conseil fait rapidement et un peu à l'aveugle du commis à la billetterie qui tranche. En tant que tiers, il n'est évidemment pas au fait des goûts de chacun et use d'une autorité que lui confère son rôle de représentant institutionnel du multiplexe. Il en résulte une

> [...] décision « extra-rationnelle » qui consiste à obéir à un choix ultime, arrêté dans l'échange avec la caissière de cinéma, [et qui] engage des procédures mentales qui sont, elles, rationnelles en ce qu'elles agencent consciemment des moyens au service d'une fin[43].

L'une de ces finalités consiste à se conformer à une sorte d'exigence indéniable. Les spectateurs s'en remettent alors avec confiance à l'institution et à son représentant formel. Une certaine forme d'imputabilité peut aussi être attribuée à ce tiers afin de permettre, en cas de déception, de reporter la faute sur le commis à la billetterie. Dans tous les cas, comme dans celui où le groupe décide de s'imposer des règles objectives pour faciliter le consensus, l'indécision n'est pas complètement résolue, mais la responsabilité du choix final est déplacée sur une instance tierce.

Ethis nous permet de saisir à quel point la consommation d'un film précis n'est pas nécessairement au centre des attentes des spectateurs du multiplexe. Dans leur expérience du cinéma, le seuil de la billetterie est le moment où un choix doit être fait. Il peut prendre une importance qui semble démesurée. L'indécision dont traite Ethis ne tient pas de la simple indifférence puisque les spectateurs ont procuré un certain effort pour arriver à se concerter. Elle évoque plutôt une forme d'anxiété proche de celle que décrivent Hubbard et Acland. Un groupe peut se sentir menacé par une éventuelle déception de l'un ou de tous ses membres. En fait, l'importance de la décision témoigne plutôt du rôle central que joue pour eux l'expérience d'une activité sociale positive *en groupe*. Cela au point où la responsabilité du choix est systématiquement reportée sur une instance tierce – l'avis de la personne à la caisse, le genre qui plaît à tous, une règle objective, etc. – ce qui permet d'assurer qu'une éventuelle déception ne sera pas source d'exclusion. La concertation n'aboutit d'ailleurs jamais complètement et l'expérience partagée du cinéma se déroule sous l'égide d'un consensus tacite que le

groupe doit en quelque sorte garder en équilibre tout au long de l'événement. La façon dont le processus de décision du groupe articule les prescriptions institutionnelles et le type de rapports qu'ils entretiennent entre eux illustre ce que Michel de Certeau qualifie d'usage tactique : une pratique qui s'approprie les stratégies institutionnelles pour mieux les déjouer.

L'irréversibilité du programme du spectateur à la suite de son passage à la billetterie peut expliquer l'anxiété dont témoigne l'indécision des répondants de l'enquête d'Ethis. Le non-lieu agit alors comme instance tierce sur laquelle est reportée toute la responsabilité relative à la qualité de l'expérience des spectateurs. Il assure aussi, et tout particulièrement lors du passage à la billetterie, la sécurité de la sortie au cinéma, tant comme activité sociale sécurisante que comme mode d'exploitation commerciale standardisé. La circulation est coordonnée et efficace, les files d'attente se forment aux endroits stratégiques, etc. Dès lors qu'est passé le contrôle du billet, les spectateurs se trouvent sur un site contrôlé où ils cherchent à éviter les risques d'exclusion. Pourtant, ce passage obligé que constitue la billetterie est aussi une source anxiogène pour les sujets interviewés par Hubbard et Ethis. Si l'accès au site ne se fait pas de manière fluide et efficace, si le rapport distant entre les spectateurs n'arrive pas à être maintenu (ou si l'intégrité du groupe de spectateurs est mise en danger), c'est la fonction d'échappatoire du multiplexe qui est mise en jeu et le contrat avec le non-lieu risque d'être brisé.

Un lieu Autre

Que ce soit au moyen de leur aménagement, des stratégies industrielles qui informent la promotion de ces sites de divertissement ou de leur localisation en périphérie urbaine, les multiplexes, en tant que modalité de consommation des images animées répondent au désir d'un site sécurisé et à la possibilité d'y accomplir une activité sociale sécurisante.

Amir Ameri, chercheur en architecture, expose dans son article « Imaginary Placements : The Other Space of Cinema » la fonction sociale qu'occupent

l'aménagement et l'architecture des salles de cinéma à travers leur histoire. Cette fonction rappelle les formes de sociabilité développées dans le site du multiplexe. L'exemple du passage à la billetterie et du contrôle du billet, puisqu'il s'agit d'un élément récurrent, a une résonance toute particulière avec l'article dans lequel il analyse l'incidence de l'architecture des salles de cinéma de la première moitié du vingtième siècle sur l'expérience du cinéma et de la vie quotidienne. Selon Ameri, ce rituel commercial a pour fonction – tout comme l'aménagement et l'architecture des salles de cinéma en général – de départager l'expérience du réel de celle de l'imaginaire. Il explique l'importance symbolique de la transaction que constitue l'achat d'un billet d'entrée dans cette partition :

> To enter the movie theater, then and since, one has had to exchange currency first at the border. Beyond the ticket booth, only the ticket, as substitute money, could secure one's entry. [...] If the logic of money is logged in exchange of value, this logic is suspended, in a sense, at the point of entry into the movie theater[44].

Il ajoute ensuite que le contrôle du billet effectué par l'ouvreur implémente ce processus qui invalide la valeur marchande du billet. Selon Ameri, en instituant un site où l'autorité de l'économie de marché est temporairement suspendue, ce processus d'échange réfute justement la possibilité d'une valeur d'échange entre le réel et l'imaginaire[45]. Le site du multiplexe apaise plus particulièrement les anxiétés liées aux rapports sociaux de la vie urbaine contemporaine. De la même manière, cette partition décrite par Ameri constitue une réponse à un potentiel danger, celui que la réalité soit confondue pour du cinéma ou, plutôt, pour une perception imaginaire[46]. Le risque serait qu'une forme de déréalisation mette en cause « [...] the alterity of authentic reality as a nonrepresentational site » et que soit exposée « [...] an imaginary dependence in authentic reality of appearance on presence, that is, its authenticity[47] ». Selon Ameri, l'architecture et la conception de l'aménagement des salles de cinéma ont toujours eu pour fonction de reproduire ce discours théorique qui insiste sur la nature illusoire des images animées et le caractère imaginaire de l'expérience du cinéma en salle. La salle de cinéma doit constituer un endroit où une forme d'évasion de la réalité quotidienne se réalise en toute sécurité, c'est-à-dire un endroit où les spectateurs peuvent se laisser volontairement leurrer par l'illusion cinématographique sans mettre en cause l'autorité

du monde réel en tant que site « non-représentationnel » et « authentique ». À l'époque où les multiplexes se standardisent en tant que mode d'exploitation privilégié par l'industrie américaine, c'est à une société du risque, telle que définie par Ulrich Beck, que sont exposés les citoyens dans leur quotidien. La réalité « authentique », celle de la vie quotidienne dans les centres urbains, devient de plus en plus imprévisible, « risquée », et une source d'anxiété. Les spectateurs déchargent alors sur un tiers – l'institution du multiplexe – la responsabilité relative à la qualité et à la sécurité de leur expérience du cinéma en salle. Ils suspendent aussi les exigences de sociabilité qui caractérisent la vie urbaine contemporaine. Ces usages des sites de divertissement permettent une forme d'abandon de soi qui laisse toutefois place à des formes de sociabilité détournées qui se jouent comme au sein des non-lieux :

> Objet d'une possession douce, à laquelle il s'abandonne avec plus ou moins de talent ou de conviction, comme n'importe quel possédé, il goûte pour un temps les joies passives de la désidentification et le plaisir plus actif du jeu de rôle[48].

Comme l'industrie de l'exploitation du cinéma est en perpétuel renouvellement, les études que nous avons analysées, toutes menées à la fin des années 1990 ou au début des années 2000, ne reflètent plus exactement la réalité actuelle. On note, par exemple, au Québec comme dans le reste des pays occidentaux, une décroissance marquée du nombre d'entrées en salle qui soulèvent de vives inquiétudes comme en témoigne la polémique qu'ont déclenchée les propos de Vincent Guzzo, l'un des propriétaires de la chaîne québécoise de multiplexes Cinémas Guzzo. Ce dernier expliquait les faibles résultats au box-office par le fait que la production cinématographique québécoise ne répondait pas, selon lui, aux attentes des spectateurs locaux[49]. Le croisement des hypothèses et des résultats de recherche des différents chercheurs dont il a été question dans cet article démontre comment l'appréciation de l'expérience du cinéma en salle ne dépend pas seulement de la qualité de la programmation, mais aussi, notamment, des formes de sociabilité que favorise le site d'exploitation. Le modèle du cinéma multiplexe et sa logique de standardisation de l'exploitation cinématographique ne convient pas à tous. Il découle d'une adaptation mutuelle entre, d'un côté, les impératifs industriels et les stratégies qu'ils inspirent, et de

l'autre côté les usages particuliers de spectateurs pour qui les formes sociabilité qui sont propres à ce site paraissent attrayantes. Les salles de cinéma se constituent comme un lieu autre qui évoque autant une évasion de la réalité quotidienne qu'une incursion dans un monde imaginaire où se manifeste une forme de socialité distincte de celle qui prévaut à l'extérieur du site. Le multiplexe répond tout particulièrement au besoin de réduire les interactions sociales à une forme de sociabilité « légère » protégeant l'identité individuelle de chaque spectateur. Mettre fin à cette condition peut entraîner l'annulation de la fonction d'évasion des contraintes quotidiennes qui caractérise l'expérience du cinéma sur ce type de site d'exploitation. Si les entrées en salle ne sont pas aujourd'hui à la hauteur des attentes des acteurs de l'industrie du cinéma et des défenseurs du septième art, il faut avant tout se demander si les conditions d'exploitation des films ne sont pas en cause et si, entre autres aspects, les salles de cinéma répondent adéquatement aux besoins en matière de sociabilité des spectateurs qu'ils souhaitent attirer.

[1] Kevin J. Corbett, « The Big Picture: Theatrical Moviegoing, Digital Television, and Beyond the Substitution Effect». *Cinema Journal*, vol. 40, n° 2, hiver 2001, p. 30.

[2] Douglas Gomery. *Shared Pleasures. A History of Movie Presentation in the United States*. Madison : University of Wisconsin Press, 1992, p. 31.

[3] Lary May. *Screening Out the Past. The Birth of Mass Culture and the Motion Picture Industry*. New York/Oxford : Oxford University Press, 1980, p. 163.

[4] Pierre Bourdieu. « La marchandisation de la culture », *Inter : art actuel*, no 80, 2001, 2002, p. 6.

[5] « Pour étudier cette situation, donc, une seule issue : l'interdisciplinarité. On sait que le monde académique est cloisonné en disciplines, singulièrement en France. Or les trois principales dimensions du cinéma que sont, schématiquement, la production, le texte et la "réception", constituent chacune les objets privilégiés de disciplines fort différentes. » Laurent Jullier, « Pour une approche interdisciplinaire de la notion de situation cinématographique », *Théorème*, n° 15, 2012, p. 3.

[6] Corbett, 2001, p. 30.

[7] Barbara Klinger. *Beyond the Multiplex : Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley : University of California Press, 2006.

[8] Klinger, 2006, p. 1-16.

[9] Les deux premiers à avoir utilisé ce concept dans le cadre d'études cinématographiques sont Jean-Louis Baudry (« Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité ». *Communications*, vol. 23, 1975 p. 56-72) et Christian Metz (*Le signifiant imaginaire : psychanalyse et cinéma*. Paris : Union général d'Éditions, 1977).

[10] Roger Odin, *Les espaces de communication. Introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 2011, p. 17.

[11] Billet publié dans le forum du site de diffusion de films et de réseautage social *MUBI*: Rich Uncle Skeleton « Movie theater horror stories », "dans" *MUBI Film Forum*, 2009, <http://mubi.com/topics/movie-theater-horror-stories>, consulté le 3 mai 2013.

[12] Je fais référence à l'espace alloué aux commentaires des lecteurs d'une chronique de cinéma dans la version électronique d'un quotidien, aux nombreux espaces de discussions et forums de sites spécialisés en cinéma, etc.

[13] Claude Javeau. « Parler pour ne rien dire : "Ça va ? Ça va !" », *Ethnologie française*, tome 26, n° 2, p. 255-263.

[14] « Par “rites d’évitement”, on désigne cette forme de déférence qui incite l’offrant à se tenir à distance du bénificiaire, afin de pas violer ce que Simmel appelle la “sphère idéale” qui entoure celui-ci […] ». Erving Goffman. *Les rites d’interaction*. Paris : Éditions de Minuit. 1974, p. 56.

[15] Le concept de socialité est ici conçu tel que le définit notamment Michel Maffesoli : « Ainsi, à l’opposé de ceux qui continuent à voir le social comme étant issu d’une détermination économico-politique, ou encore à l’encontre de ceux qui le voient comme le résultat rationnel, fonctionnel ou contractuel, de l’association d’individus autonomes, la thématique de la socialité rappelle que le monde social, “taken for granted” (A. Schütz), peut se comprendre comme étant le fruit d’une interaction permanente, d’une réversibilité constante entre les divers éléments de l’environnement social, à l’intérieur de cette matrice qu’est l’environnement naturel. » Michel Maffesoli. « La sociologie comme connaissance de la socialité », *Critique & Humanism*, n° 1, 1990, p. 16-25.

[16] Les champs d’étude privilégiés par Charles R. Acland comprennent les *Media Studies*, les *Cultural Studies*, la culture populaire et le cinéma. Il est titulaire de la Chaire de recherche en communication de la Concordia University à Montréal. Ses recherches sur le multiplexe ont d’abord donné lieu à la publication en 2000 de l’article « Cinemagoing and the Rise of the Megaplex ». *Television New Media*, vol. 1, nº 4, novembre, p. 375-402 et ensuite à l’écriture de l’ouvrage, en 2003, de *Screen Traffic. Movies, Multiplexes, and Global Culture*.

[17] Acland, 2003, p. 49.

[18] Michel de Certeau. *L’invention du quotidien. 1. Arts de faire*. [1980] Paris : Gallimard, 1990.

[19] À propos des usages tactiques et stratégiques, voir De Certeau, 1990.

[20] Acland, 2003, p. 79.

[21] Michel de Certeau, 1990, p. XLI.

[22] Acland, 2003, p. 120.

[23] Phil Hubbard est professeur en études urbaines (University of Kent’s School of Social Policy) et géographe de formation. Il a publié trois articles à propos de la sortie au multiplexe qui ont paru dans trois revues spécialisées respectivement en urbanisme, en études des loisirs et en économie: « Screen-shifting : consumption, “riskless risk” and the changing geographies of cinema ». En ligne. *Environment and Planning A*, vol. 34, 2002, p-1239-1258. Dans *Environment and Planning A*. http://www.envplan.com/A.html; « A good night out? Multiplex cinema as sites of embodied leisure ». En ligne. *Leisure Studies*, vol. 22, nº 3, 2003, p. 255-272. Dans *Taylor & Francis Online*. http://www.tandfonline.com/ ; « Fear and loathing at the multiplex : everyday anxiety in the post-industrial city ». En ligne. *Capital & Class*, vol. 27, nº 2, été 2003, p. 51-75. Dans *SAGE Publications*. http://online.sagepub.com/.

[24] L’enquête sur laquelle se fondent les trois articles de Hubbard s’est déroulée en deux étapes. Un sondage à propos de leurs récentes sorties au cinéma a été effectué auprès de résidents d’une sélection de quartiers de la ville de Leicester. Le sondage a été suivi d’une série d’entrevues avec cinq familles représentatives de chacun des quartiers sélectionnés afin que leurs membres décrivent en détail leur dernière visite au cinéma. Le choix des quartiers et des sujets rencontrés répondait à l’objectif d’établir une variété de fréquences des visites au cinéma

pour que puissent être explorées des pratiques situées dans différents contextes socio-économiques. Le complexe AMC de la ville de Milton Keynes en Angleterre fut en 1985 le premier multiplexe ouvert par une firme américaine à l'extérieur des États-Unis. Le Royaume-Uni constituait l'un des pays étrangers les plus ouverts à accueillir ce type d'établissement commercial dans son paysage socio-culturel. Ce n'est pas nécessairement le cas des autres pays européens comme nous le verrons plus loin. Giuseppe Delmestri et Filippo Carlo Wezel. « Breaking the Wave : the Contested Legitimation of an Alien Organizational Form », *Journal of International Business Studies*, n° 42, 2011, p. 830, 841.

[25] Hubbard, 2002.

[26] Hubbard, « Fear and loathing at the multiplex », 2003, p. 1253.

[27] Hubbard, 2002, p. 1253.

[28] Ulrich Beck. *Risk Society : Towards a New Modernity*. Londres : Sage Publications, 1992.

[29] John Hannigan. *Fantasy City: Pleasure and Profit in the Post-modern Metropolis*. En ligne. Londres : Routledge, 1998. Dans *JSTOR*. http://www.jstor.org/

[30] Chris Rojek. *Ways of Escape: Modern Transformations in Leisure and Travel*. Basingstoke : Macmillan, 1993.

[31] Selon les propos de Ulrich Beck rapportés dans Roy Boyne. « Cosmopolis and risk: a conversation with Ulrich Beck ». En ligne. *Theory, Culture and Society*, vol. 18, nº 4, 2001, p. 47-63. Dans *SAGE Publications*. http://online.sagepub.com/

[32] Hannigan, 1998.

[33] Hubbard, « A good night out? Multiplex cinema as sites of embodied leisure », 2003, p. 267.

[34] Marc Augé, *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris, Éditions du Seuil, coll. « La librairie du XXIe siècle », 1992.

[35] Augé, 1992, p. 110.

[36] Hubbard, 2002.

[37] Augé, 1992, p. 121.

[38] Le Pathé Cap Sud est le cinquième multiplexe implanté en France en 1995 et le deuxième dans la région. L'adoption du multiplexe en Europe ne s'est pas fait facilement, et ce tout particulièrement en France. Ces établissements commerciaux sont en contradiction avec une conception plus répandue du cinéma comme art plutôt que comme industrie. De plus, le multiplexe est généralement localisé en périphérie urbaine aux États-Unis (et Angleterre) ce qui ne correspond ni au développement urbain caractéristique des villes européennes habituellement concentrées autour de centres historiques, ni à l'usage beaucoup moins répandu du transport en voiture (Delmestri et Wezel, 2011, p. 831-832). Le cas du Pathé Cap Sud à Avignon, qui appartient à l'importante société de cinéma française Pathé, se rapproche toutefois exceptionnellement du modèle du multiplexe américain : le site est le premier cinéma à

être érigé en périphérie de la ville, sa programmation est majoritairement constitué de productions américaines et la promotion se base sur la promesse d'une variété de films, de technologies de pointe et d'un confort inégalé. Une forte résistance locale s' est toutefois manifestée lors de la construction et on a reproché aux promoteurs du nouvel établissement la désaffection du centre-ville et la « création de zones d'hyperconsommation décentralisées » (Cléa Duport. « L'expérience du multiplexe, une impulsion pour les exploitants des cinémas traditionnels. L'exemple avignonnais », Mémoire de maîtrise, Avignon, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse). Il est donc prudent de ne pas établir de rapports trop étroits entre ce qu'évoquent les zones périurbaines pour les américains (mode de vie sécurisé et sécurisant) et ce qu'elles représentent en France.

[39] Ethis, Emmanuel. « La caisse du cinéma : quand il faut décider ». En ligne. *Communication et langages*, nº 125, 2000, p.44-55. Dans *Persée*. http://www.persee.fr/. Environ 1500 personnes, toutes accompagnées d'au moins une personne, ont été interrogées à propos de leur choix de film au cours de chaque week-end du printemps 1999.

[40] *Ibid*., p. 46.

[41] Bien que les exploitants de multiplexe puissent chercher à mettre en valeur la potentielle variété de films projeté permis par ce type d'établissement, le fait est que ce sont des productions américaines qui occupent la majorité des écrans. À ce propos on peut consulter: Delmestri et Wezel, 2011; Paul MacDonald. « What's on? Film programming, structured choice and the production of cinema culture in contemporary Britain ». *Journal of British Cinema and Television*, vol. 7, no 2, 2010.

[42] Ethis, 2000, p. 46.

[43] Ethis, 2000, p. 53.

[44] Amir Ameri. « Imaginary Placements : The Other Space of Cinema », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 69, nº 1, 2011, p. 86.

[45] *Ibid.*, p. 86.

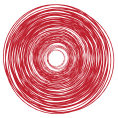
[46] « It is not cinema that may be confused with reality; rather it is reality that may be confused with cinema, to the former's detriment. », *Ibid*., p. 81.

[47] *Ibid*., p. 89.

[48] Augé, 1992, p. 129.

[49] Pour une description et une critique des propos de Vincent Guzzo ainsi que des réactions de quelques intervenants dans cette polémique, voir : Bruno Dequen. « Le cinéma québécois et ses spectateurs : la poursuite d'une illusion (ou la politique de l'autruche) », *24 images*, nº 161, 2013, p. 47-49.

CONVERSATIONS



SYNOPTIQUE

A Discussion with Malcolm Turvey on Specificity, Essence, and the "Cinematic"

On April 10th 2013, film scholar Malcolm Turvey joined PhD students Adam Rosadiuk and Zach Melzer in conversation to elaborate on his talk "Medium Specificity Defended" presented at ARTHEMIS—the full length of which can be heard on the ARTHEMIS website (http://arthemis-cinema.ca/en/content/malcom-turveys-talk). In this talk Turvey aimed to distinguish "medium specificity" from "medium essentialist" claims, and to explain why some version of the specificity argument remains relevant to film theory today.

The following conversation begins with a brief biography of Turvey's academic life, and continues by positioning the differences Turvey's talk posed in relation to the enigmatic concept of the "cinematic." It then ends with an extended discussion on the practical issues concerning the humanities and knowledge production.

Why Study Film Studies?

Adam Rosadiuk: Could you say a little bit about your formation as an academic and as a scholar?

Malcolm Turvey: I studied film as an undergraduate at the University of Kent in Britain in the late 1980s, and at that time, there were only two universities in the UK that offered a Bachelor of Arts degree in Film Studies. I got a very good education in film. The one thing, however, was that it was steeped in, broadly speaking, post-Structuralist theory, and the people who ran the program I studied in—the head of the program was Ben Brewster, who had translated Althusser in the late 1960s—had been involved with Screen in the early to mid-70s during its highly Brechtian, French Structuralist/Post-

Structuralist phase. That was definitely the theoretical perspective within which I was immersed as an undergraduate.

I then went to NYU to do my PhD in Cinema Studies in the mid-1990s, and there I was very fortunate to study with two wonderful people. One was Annette Michelson, with whom I studied avant-garde and modernist film. Annette always saw film as related to the other arts, so for her, you had to view certain types of film with the context of advanced painting, literature and so on. Her courses always very much emphasised that, and it meant that she exposed us to many things beyond film. I am enormously grateful to her for that, and for the tremendous amount she taught me about modernist art. She also brought me to *October*, first as the managing editor and then as an editor. Again, through *October*, I have been exposed to many things I would not have encountered otherwise, and it's due to Annette and *October* that much of my work has drawn on art history. My love of classical film theory is also largely due to Annette, who first introduced me to the writings of Epstein, Vertov, and so on, and who opened my eyes to their tremendous value. My talk on medium-specificity yesterday was part of a larger project of defending classical film theory, or at least some of its arguments. Not all of them were wrong, I think, including the ones about medium-specificity.

The other person who was very important to me was Richard Allen, who was at the forefront of the analytic philosophy of film as it was emerging in the early '90s. It's due to Richard that I started reading philosophers like George Wilson, Noël Carroll, Paisley Livingston, and Berys Gaut. To me, their brand of theorizing is vastly superior to the stuff I had been taught as an undergrad. I vividly recall reading Noël's work for the first time, which I found totally liberating due to its clarity, precision, rigour, and willingness to challenge dogma. I had felt the same way, by the way, a few years earlier when I first encountered David Bordwell's work. It was *Narration in the Fiction Film*, which had just come out when I was an undergraduate, a book I still count as one of the two or three most important in the field. After that, I never went back! That said, mainstream analytic philosophy has its problems, too, and in some of my work I've tried to criticise its reductionism and essentialism, its tendency to build theories that reduce complex

phenomena to one or two explanatory principles. This is why the tradition of analytic philosophy that has influenced me the most is the so-called "ordinary language philosophy" of Wittgenstein, Ryle, Austin (but not Cavell), which is engaged in clarifying concepts rather than building theories. Mainstream analytic philosophers also tend to defend their theories tooth and nail even in the face of plausible criticisms, which I've experienced first-hand on a number of occasions. This means analytic philosophy, at its worse, can be highly dogmatic. At its best, though, there is no better game in town, at least in my book.

Zach Melzer: You mentioned you had a really excellent education as an undergrad even though you were reading all this theory that you didn't quite respond to. But did it give you a taste for theory?

MT: Yes, certainly. We also read the classics—Bazin, Eisenstein and so on—and it definitely gave me a taste for film theory. But it wasn't until I was exposed to this other kind of theorizing that theory seemed like a valuable thing to me. As a discipline, we tend to get carried away by the "latest thing in town," whether theoretical or artistic. In my work, I have tried to contribute to what I see are long running theoretical questions that are pertinent to film studies. "Medium specificity" is one of those questions.

Medium Specificity, Medium Essentialism, and the "Cinematic"

AR: Let's turn to medium specificity, then. Your talk yesterday clarified many issues I've struggled with, but at the same time, didn't quite address the way I tend to think about the concept of medium—or, at least, the way the concept is being used today. The term "cinematic" tends to come up often in popular discussions about cinema. I have one quote from a podcast for Slate magazine that I'd like to share with you. It is by Julia Turner who is a journalist and cultural critic, not a film critic, and she's talking about the film *Drive* (Nicholas Winding Refn, 2011). This is a film, as I'm sure you'd agree, that really gets cinephiles excited. This was Turner's take:

> I was pretty seduced. It was a delightful movie to see. It was gripping and arresting, and you fall into a pool of moody emotion while you watch. But I'm not sure that it offers much more than 'cinematicness.' It's just incredibly, beautifully cinematic. It makes you feel 'Wow, movies are a great medium because they can look and feel like this.'

She goes on and it's clear that she doesn't love the film, and she doesn't think it's a masterpiece, but she feels that the film is doing something "cinematic." And, for her, there is something valuable and wonderful in that cinematic-ness. I am not entirely sure what the “cinematic” means to her, but I bring it up because I find her use of the term to have some degree of relevance here. Isn’t it strange that a term such as the “cinematic”—one that is widely used for analyzing film in popular culture—is not being theorized in film studies?

MT: Yes. Irrespective of what one thinks about *Drive* in particular, what Turner is saying is something that we're all inclined to say, which is that there are certain kinds of effects—or experiences, if you wish to call them that—that cinema can give rise to, that one can find in cinema that one is not going to find with other mediums. When I say medium here, I mean art forms or practices. This seems to me like a perfectly legitimate thing for this critic to say, and when you suggest that film theory does not really address this kind of claim, I couldn't agree more. I think this is, in part, because medium essentialism has been conflated with medium specificity, as I argued yesterday. Let me explain. The kind of claim that Turner makes is, I believe, a theoretically coherent claim. I call it the "art form differentiation" argument, which is when you take some effect that a medium or combination of media in a particular art form are capable of creating, and say "this is an effect that you're not going to find in any other art form." This kind of claim becomes problematic, I think, when critics begin saying "in order to create an art work in that art form, you have to use that effect." This is what I call “medium essentialism,” and it's highly prescriptive. But if you dispense with it, then it seems that almost all the objections to the kind of claim Turner is making fall away, and there is absolutely nothing wrong with saying that there are certain things filmmakers can do

with the medium of cinema that we call "cinematic," because you're not going to find them elsewhere.

What are the consequences of this? Well, as Turner says very clearly in the quotation, it doesn't mean that the work that produces the "cinematic" is a great work of art. Isolating one aspect of a work as being specific to an art form does not give you a guide to its quality, but it does suggest why we value art forms. We value theatre because of the live performances of actors, and we admire the skill with which certain actors are able to perform live and interpret famous roles, and so on. With painting, we value the ways that certain painters can use certain kinds of paints to achieve certain effects of texture and light and so on. To me, there isn't anything wrong with that at all, and in fact, our field is doing a disservice to the way people respond to films, by ignoring the fact that medium-specificity is an important part of their response to films, or any other art form.

AR: In that sense, it seems as if the term “cinematic” has become detached from cinema. It's become loose in culture, and you can apply it to all kinds of things, including music. It seems like many reviews mention the “cinematic” qualities of an album, and I think I know what they're trying to communicate: something that is “cinematic” produces these kinds of effects; it has a kind of Hollywood-esque "bigness" to it. But I also feel like this use of the cinematic is coming out of a recognition of something more like an essence that is outside of interpretation, outside of historical context. So what is this object that people have in mind when they use the term? Maybe it's a slippery and untenable use of the term, but it circulates a lot.…

MT: But often, of course, people use terms like "cinematic" metaphorically. You often read about certain kinds of novels that are "cinematic." They're cinematic in the sense that certain kinds of literary techniques approximate, or are reminiscent of, certain kinds of techniques you find in cinema. People talk about novels in which the narrator cuts back and forth between different scenes and they call it cinematic. Yes, that's probably true, but that seems to be a metaphorical extension of the term, not a literal use of it. I

think one does have to be careful to note if someone is using the claim in a metaphorical sense, or in a literal sense.

ZM: In your talk you showed an example of a film technique that was, for argument's sake, meant to be seen on celluloid. You wanted to look at how the techniques of exposure impacted the impressions of colour and brightness. And yet you illustrated this example by showing a clip from a DVD copy on a computer that was projected digitally. So your argument is that we're still able to detect those aesthetic qualities that were "intended." In other words, there's nothing really essentially film/celluloid or DVD/digital about the techniques. My question is more related to the theoretical—or anti-theoretical—side of you. If we don't want to talk about materialist kinds of relationships, and we want to talk about cinema and art as belonging to the realm of ideas, how can we stop ourselves from making larger claims about how aesthetics, techniques, technologies relate to social and cultural relationships that are made around and through them?

MT: Well certainly nothing I said yesterday was intended to exclude those kinds of sociocultural issues. My feeling in terms of my work is that so many people talk about those kinds of issues that I don't have to do that. I'm more interested in the more philosophical and theoretical issues. The way that different kinds of media are used in the context in which they're used—or contexts—obviously has incredible social, cultural, and often political consequences, and of course that needs to be talked about. It seems to me that one of the big advances in the field has been the greater emphasis on users interfacing with media, and the various kinds of uses and appropriations that they can engage in, the various ways in which socioeconomic, physical and environmental contexts will shape that engagement—all of that seems very important to me, even though I don't focus on it myself.

ZM: This kind of work sounds to me like it can begin to tread on essentialist models. It begins to parse out or dissect the specific characteristics of a particular medium as though these kinds of properties can be identified.

MT: Yes. But one can still make a medium-specific claim about a medium and acknowledge that other media can do plenty of things that medium does. The other example I used yesterday—*La roue* (Abel Gance, 1922), and the reason why it seems to me unimportant that it was shown in a purely digital context—is that the kinds of editing effects that Gance was aiming for are ones that can be achieved in digital media too. When he made that film, one could say that these effects were medium-specific, because at the time, there were no other media that you could achieve those effects in. But now, of course, one could not make that claim. This is why I think it's very important that any medium-specific claim be relative to whatever else is available. One of the mistakes of a lot of medium-specific theorizing is that it makes absolute claims such as: "this medium does something that no other medium can ever do." That may be true in 1922, or whatever year you make that claim, but nothing means that it will continue to be true in 1923, or 1993.

Thus I don't think one can make an absolute medium-specific claim, ever. But that doesn't seem to be a problem because there's a whole class of claims we make about things that are relative to their historical context. Sometimes critics of medium specificity claims tend to think that we're all idiots, and when we're making a medium-specific claim, we're making a trans-historical absolute claim. Whereas it seems to me that medium-specific claims are always going to be relative to a specific historical moment, and most people who make medium-specific claims realize that. Bazin says it clearly. Vertov says it clearly. These theorists recognize that there are technologies coming down the line that are going to be able to do the sort of things that celluloid film could do in their day better than celluloid film could do. I think you have to write into the theory of medium specificity this historical relativity.

AR: The concept of medium-specificity seems like a useful hermeneutic tool. Yet, as a critical practice, it also seems to be in the service of establishing essentialist claims. So, I wonder why is medium-specificity so useful, and why do we keep turning to it? Isn’t this a slightly irresolvable, and hence problematic, tendency?

MT: Part of the problem is the suspicion of essentialism, which I think is legitimate in certain contexts, but like most things, becomes absurd once it is generalized. It's important to say that there's no essential definition of what a woman is, and anyone who tries to say "being a woman means you must be a mother and a good wife," or whatever is wrong. But that doesn't mean that there aren't other areas of human life where one needs essentialist definitions. In studying the natural world, it seems to me that we want to know what, say, a disease is, that one needs an essentialist definition of a disease so that we know when somebody has it and therefore how to treat them. The problem is what had begun as a perfectly legitimate critique of essentialism in a sort of socio-cultural context has morphed into this sort of absurd and logically contradictory position that no essentialism of any kind is permissible. That seems to me to be both impossible in practice and also philosophically incoherent.

So no, I don't think this has to be a problematic tendency at all. This is the confusion I tried to ameliorate in my talk, and why I think it's necessary to draw a clear distinction between "medium-essentialism" and "medium-specificity." It seems to me that once you uncouple the two, you can start to find the clarity you're after. Once you identify a use of a medium that is specific to an art form, it does not mean it becomes something that a filmmaker has to use. It seems to me that any of those kinds of discomforts can be alleviated. For example, one can quite easily hold that there are certain kinds of things that we identify as cinematic, yet also allow the notion that films that do none of these things are great films. For instance, some people think—I personally don't like it—but some people think that a film like My Dinner With Andre (Louis Malle, 1981), which is largely a recording of two men talking over dinner, is a great film. I can't see it myself; it's certainly an interesting film, but let's assume that it is great. Just because you've pointed to ways that cinematic media can be used, that are specific to it, doesn't mean that you then have to take the next step and say a film like *My Dinner With Andre* is automatically not art because it doesn't use these techniques.

ZM: Do you see your project, then, going beyond an affective understanding of the experiences of cinema as they play out in other media, or other conditions for reception—for example, articulating other particular kinds of relations, or expanding a network of affective relations?

MT: I think it just shows that the arts are not autonomous, and that even though one can identify certain art forms, this does not mean that art forms are not influenced by each other or draw from each other. Let's look, in cinema, at the use of "theatricality"—one can think of the deliberate allusions to theatre in Renoir's films of the 1950s, or the use of Brechtian theatrical techniques in political modernist films of the 1960s. One might say that Anna Karina and Jean-Claude Brialy curtseying and bowing to the camera in *Une femme est une femme* (Jean-Luc Godard, 1961) is a theatrical technique. So one might say that cross-cutting in a novel is a cinematic technique, but that doesn't mean that one thinks one is watching theatre when watching *Une femme est une femme*, or that one is watching a film when reading a cinematic novel. I think all it goes to show is how rooted medium-specificity is in our critical responses to things, because we recognize that certain kinds of techniques are identified with particular art forms, and when similar techniques are used in other art forms, we say "oh, well that's theatrical, or painterly!" If you talk about how an Alain Resnais film is literary, you're not saying that watching it is like reading a piece of literature. What you're saying is that clearly, what Resnais is trying to do in *Hiroshima, mon amour* (1959) is find cinematic equivalents for certain kinds of literary techniques, such as involuntary memory in Proust. So therefore, it seems to me, in a way, not to disconfirm the fact that there is such a thing as medium specificity, but rather to actually confirm it, because in the very vocabulary, we reach for it when we say that music is cinematic, or a cinematic work is theatrical. It reveals our assumption that there are certain techniques and effects that are very much identified with certain art forms. If it wasn't the case—say, acknowledging the audience was not a theatrical technique—people wouldn't say "that's Godard using theatricality in his films."

On the Pedagogy of Analytical Philosophy, and the Economics of the Humanities

ZM: Let's turn now to some of your other interests. Your work champions the use of analytical philosophy. How do you go about teaching—and I'm thinking here pedagogically speaking—analytical philosophy through film? How would you shape this approach in ways that further develop its goals and aims?

MT: I think for most things about film, analytical philosophy is useless. But for theoretical questions, if one is trying to build a theory of something, I would say that the kinds of values that the analytic approach aims for—clarity, logical consistency, drawing on the best natural and social-scientific theories out there—all of those things are the way to go if you want to build a theory that stands a chance of being "right." So any student who is engaged in a theoretical project, I would encourage to be clear, to be logically consistent, to read up on what people in pertinent disciplines are actually arguing, and then do the best that they can with this information. I think one of the problems in our field, and this is partly why the humanities are looked down upon by everyone else, is that our standards of reasoning and evidence are so low, and what gets trumpeted as a successful and applicable theory—Deleuze's for example—has usually been held to low or no standards of reasoning and evidence. I think that it's right to try to be clear, to clarify one's concepts, to be logically consistent, and to use the best evidence available. This way one is much more likely to say something that approximates the truth, as opposed to the vague, analogical or associative reasoning that often passes for theory in the humanities.

ZM: As you point out, during the 1970s some strands in film studies inadequately tried to formulate relationships with psychoanalysis, semiotics, and Marxist theory. Psychoanalysis itself is a particular kind of animal as well, in that it cannot be truly empirically described or found.

MT: One of the main criticisms of psychoanalysis is that it's not falsifiable. And unless there is some possibility of falsifying a claim, then it doesn't count as a scientific claim. Unless you can at least envision ways of testing a claim, then it's not science.

ZM: Right. And since we're largely dealing with aesthetics in our work, even when we engage with social issues related to them, we're trying to find how social conflicts are being articulated through them. So we're trying to search for something that can only be discussed in a certain way that, as you say, cannot be falsified. Since aesthetics are experienced subjectively, we can't really say “There it is! There is the axis where aesthetics and cultural contexts meet” because this axis is multiple and moreover is constantly changing. But can we rethink this dialogue with psychoanalysis? Can we make it provable? Are there better ways to do it?

MT: The way psychoanalysis is used, for the most part, in the humanities is as a theory that generates interpretations. People will look at a Hitchcock film or a David Lynch film and say “you can interpret this film through psychoanalytic theory.” You can, for example, interpret the behavior of a character as being motivated by unconscious desires or impulses. I see no problem with this because there are certain films and works of art that lend themselves very easily to psychoanalytic interpretation. And that's no surprise, because the psychoanalytical view of human nature, broadly speaking, is one shared by many artists, and therefore they will design works in which characters have unconscious desires, and so on. Obviously there will be other films where a psychoanalytical interpretation will totally miss the mark. There are films that are not about characters' unconscious desires, they're about something else, so if you insist on interpreting the film or novel or painting in terms of unconscious desires, you're going to miss that “something else.” But with that caveat, it seems absolutely unproblematic to believe that there are certain works of art that can be fruitfully interpreted through psychoanalysis. Psychoanalysis will point to certain things about the work that you will miss if you don't use it. But that seems to be very different from, say, psychoanalysis or some other version of it--which is another problem: is one a Kleinian, a Lacanian, a Freudian, and if so, which phase and period? And there are any number of psychoanalytic theories that film scholars never draw upon, because they don't read them. They only read the authors who are fashionable: Freud, Lacan, maybe Klein, maybe Reich, Zizek, and that's it—but setting that worry aside, it's more problematic to me to say that psychoanalysis is true as a theory of mind and mentality, and we can

therefore make truth claims about the way viewers respond to films, using psychoanalysis. That seems to be a much more problematic enterprise because, first of all, film scholars for the most part lack the expertise to discuss psychoanalysis. People spend their lives studying psychoanalysis before they are able to say with any degree of confidence that certain psychoanalytical claims are true. Film scholars seem to dive right in without any kind of training and claim that “as Lacan has shown, x.” How do film scholars know that there is such a thing as a mirror stage? It's a laughable notion within psychoanalysis itself, and many in the field have dismissed it as nonsense with no empirical evidence. Yet a whole generation of film scholars have confidently asserted “as Lacan has shown, when you are six months old, you'll look at a mirror and say 'a-ha!'” That, to me, is so full of problems, I wonder why anyone would want to go back there again. Thank God that's not the reigning paradigm anymore!

ZM: Would you say that instead of truth with a capital T, we can still adopt certain parts of psychoanalysis and find them relevant? There are many truths that can be said about cinema. Lacan's psychoanalysis is one particular kind of truth that may be useful to think through and think about, whether for a film or a cultural context.

MT: Actually no, because I don't think that an interpretation of a film using psychoanalysis or any other theory is dependent upon whether or not the theory is true. Here's another example: if one looks at the work of Dziga Vertov, one has to have some grasp of Marxist theory in order to explain and interpret what he's doing in his works. That doesn't mean that one needs to be committed to Marxism as true. The reason is because, regardless of whether Marxism is true or not, Vertov thought it was true, and therefore tried to instantiate certain kinds of Marxist principles, goals and beliefs in his work. If you don't know what those principles, goals and beliefs are, then you're going to miss a great deal about Vertov's work. As another example, there was a generation of painters who believed that the kind of prescriptive medium-essentialism that was advanced by people like Clement Greenberg was true. The job of a painter was to discover the essence of painting. Now, you don't have to believe that this prescriptive medium-essentialism that Greenberg advanced was true in order to say “these painters

are trying to discover the essence of painting." You said earlier, very correctly, that much of what we do in the humanities is not amenable to the kinds of scientific protocols that one may use in the natural or human sciences. I couldn't agree more, and interpretation seems to be one of those kinds of things. An interpretation of a film is not falsifiable in the way that a scientific theory is; interpretations are often not logically consistent because films themselves are not logically consistent, and so on. Now, there are still some broad protocols of reasoning and evidence when you interpret a film. If you say such and such a thing happens in a film and it does not, then that's an empirical error. Somebody who sees that film can then say, "Turvey claims that this is a Marxist film because a character shouts out how great Marx was, but there's no such character in the film." That's clearly a problem! But that's the sort of practical reasoning that we use in our daily lives all the time, and it's not scientific in nature. Interpreting a film has very little to do with what is true about the world. It has a lot to do with what is true in the film, but it has very little to do with what is true about the human psyche, psychology, or the nature of the economy. Whether or not psychoanalysis is true, there are going to be a great number of films that can be, and indeed have been, interpreted psychoanalytically in a fruitful way. I think one needs to keep the issue of the truth of the doctrine out of the equation when one is talking about interpretation. One certainly needs to have a sense of what is true in and of the film, but that's different from the truth of the doctrine one is using to interpret the film.

ZM: But we also need to think about the economy of the academic world which largely works towards understanding, or at least making sense of these "larger" questions, on the one hand, and finding ways to redistribute these findings on the other. This is especially pertinent when we're applying for grants which specifically ask us to make a case for how our research will benefit the broader community. And this ultimately demands, I think, that we address those more complex, perhaps irresolvable, sets of questions. Can we step outside of this position completely? Because I fear that if we do, we risk minimizing the kinds of questions we're able to ask and the kinds of questions we're able to think through together.

MT: I think what you're talking about is the fact that in any field, there are going to be certain paradigms that are dominant, and if one wants to get ahead in that field, one has to, in a sense, reconcile oneself with one or more of these paradigms, at least to a certain degree. I think that's true, and especially in the humanities, but it's true in the natural sciences as well, and you're absolutely right. There are paradigms that are dominant, and people will get grants and jobs because they fit those paradigms and other people won't. Each scholar has to find his or her own way of navigating those waters, because when you start out as a young scholar, you're very vulnerable—you have no power, no institutional weight and so on. In a sense, you have to do your best within the environment that you're forced to be in. Whatever one thinks about their environment, they cannot reject it totally, and if one does reject it totally, it is unlikely that one will be able to advance in any meaningful way. But I do think that changes when you get older and you have a job, and that job is secure. Then it's more beholden upon you that if there are fundamental problems with the paradigm you're working within, you need to say that there are problems. That may not be the best thing to do right at the beginning, but we only make progress because people come along and criticize what was there before, and try and propose something better. That's the only way progress is made, and despite one's best efforts at saying something important and significant and true about something, it's highly likely that somebody at some point in the future is going to come along and say “well you've missed this, confused that, and overlooked this.” That's a good thing!

I think what you're saying is a legitimate concern for younger scholars, and one must find a way to criticize without alienating. But criticism is still the lifeblood of the humanities. Anyone who rejects what you do or say because it challenges their paradigm, they themselves at some point in the past have criticized somebody and rejected their paradigm. I think it's right that when you start off, caution is wise. But at the end of the day, the criticism has to come to the surface. Otherwise, anyone can say anything, and people who are in power can simply dictate what the truth is. Take my criticism of the modernity thesis. My criticisms may be entirely wrong, and that's fine. But the point is that it's not wrong to criticize. Ideas can be wrong, and there may be

better ways of answering the questions of the modernity thesis than have been proposed. And maybe I got it wrong too. But the actual act of criticizing...well, I don't even know what we'd be doing if we're not, on some level looking for truth. Even if we may not like to use words like “truth,” we're all trying to produce an answer that is more truthful or is somehow better than what came before. It's like an archive that somebody opens up, and all of these things that scholars either ignored or had to guess about before, they can actually go through the archive and see. They can see why Bresson did x, y and z. And that's a good thing! Why should it be that someone in power has their view of Bresson become the one and only doctrine? So that's a very long-winded answer, but the basic point is that criticism has to be the lifeblood of what we do.

Malcolm Turvey teaches film studies at Sarah Lawrence College and is an editor at October. His work adopts the analytical philosophy tradition of Ludwig Wittgenstein in order to arrive at complex understandings of the art of cinema. He is the author of Doubting Vision: Film and the Revelationist Tradition (Oxford, 2008) and The Filming of Modern Life: European Avant-Garde Film of the 1920s (MIT, 2011). He has also co-edited, along with Richard Allen, Wittgenstein, Theory and the Arts (Routledge, 2001).

Adam Rosadiuk is a PhD candidate in Film & Moving Image Studies at Concordia University. His research examines how the notion of the “cinematic” is used in popular and academic discourses, and how the development of this concept is useful in reinterpreting the aesthetic potentials of cinema.

Zach Melzer is a PhD student in Film & Moving Image Studies at Concordia University. His work focuses on screens in public spaces and engages with cultural and theoretical resistances to notions of cinema.

SYNOPTIQUE

Filming with Nature : A Conversation with Experimental Filmmaker Chris Welsby

by Beatriz Bartolomé Herrera and Sophie Cook

Shore Line I (1977) © Chris Welsby

First one drop of rain, then another, hit the lens, blurring the vistas in front of it. A gust of wind moves the camera, precariously attached to a homemade windmill, and frames the natural scenery. The raindrop is not a stain, nor is the wind a disruption; rather, these elements represent some of the many ways in which nature participates in Chris Welsby's films. The rain, the wind, the tide—these are his intimate co-workers, accompanying his solitary journeys to mountain vistas and coastal estuaries and actively shaping the films' form and temporality.

Welsby—born in Exeter, Great Britain in 1948—started his career as a filmmaker in the early 1970s after training as a painter and spending some time working as a sailor. His attentiveness to the structural relationship between landscape and natural systems is an integral part of his work. At the core of Welsby's cinema is a relational process with the environment in which contingency and interaction present a very particular way of understanding technologies and the apparatus of filmmaking. As part of the avant-garde collective London Film-Makers' Co-op, Welsby shared an interest in exploring the temporal and material process of film. He immigrated to Canada in 1989, where he became a professor of Film and Digital Media at Simon Fraser University in Vancouver, British Columbia—a post from which he recently retired. Since 1993, Welsby has been

working primarily with digital media, and he recently began exhibiting interactive video installations in collaboration with artists in the fields of computational poetics and interactive audio environments. Technological change, however, has not modified his initial interests in nature, just provided new tools to incorporate it within the films, expanding this collaboration into the space of the museum, the gallery, and the Internet.[1]

During two days in March 2013, the Montreal-based Double Negative Collective—devoted to the creation and exhibition of experimental and avant-garde cinema—programed a retrospective of six of Welsby's 16mm films from the 1970s at the Cinémathèque québécoise[2], and invited the director to present his films. During his visit, Welsby also gave a guest lecture in Federico Hidalgo's Experimental Cinema course at Concordia University, in which he presented some of his recent work. *Landscape and Technology: Films of Chris Welsby* was the first retrospective of Welsby's work in Montreal, and it offered a great opportunity to talk with the filmmaker about his unique working process and overall career.

Beatriz Bartolomé Herrera: Today the Cinémathèque québécoise screened a selection of your early landscape films in their retrospective of your work. How did you become interested in landscape and how has this interest evolved since these early works?

Chris Welsby: Well, it started when, as a child. I lived in the country and loved to be outdoors, so it followed that this is what I painted. Eventually I applied to art school, although first I worked as a sailor and *then* I went to art school in London. There I came back to the landscape initially because of using a camera to collect images for my paintings. However, I soon found out that I was more interested in time and the sequencing of images than I was in painting.

BBH: Water and the seaside are common motifs in your work. Was your experience as a sailor an influence?

CW: Well, a sailboat is an excellent model for the kind of film I make, because when sailing you can't just go from "A" to "B". You've got to work with the wind, and with the weather, and with the tide, and if you don't, you're not going to get where you want to go. You don't go out and *conquer* nature, as some people seem to think, that's a ridiculous idea. You must work *with* it, and I think this has broader meaning, because if we're going to survive on this planet, this is what we're going to have to do. We're going to have to work with nature, not against it or conquer it. So there is a sort of implicit political meaning there as well as a philosophical one.

BBH: You talk about your films as collaborative works between yourself and nature, and you often discuss a new environmental model. What are the politics behind your works and how do they fit within current environmental debates?

CW: I don't think of myself as an environmental artist—this is where I sidestep and refuse to be pigeonholed—but my films do get shown at environmental conferences and even at the first European summits where I believe they showed *Seven Days* (1974)[3]. Also, I'm part of a little think tank group—we call ourselves the "New Ontologists Group"—comprised of scientists, artists, sociologists, and writers, and headed up by Andrew Pickering of Exeter University. We are very interested in, for example, Gregory Bateson's ideas about how to re-position human activity within nature. So, as I was saying at my talk last week [in the guest lecture at Concordia University], if you look at a Renaissance painting, it is very hierarchical: nature is positioned firmly in the background, a mere backdrop for the human narrative. We still have that hierarchy today, and you can see the split between nature and culture in every commercial from toothpaste to BMW cars, so what I've tried to do in my films is not exactly reverse this hierarchy, but try and position myself as a filmmaker with the technology *within* the landscape. It's the difference between collaboration and surveillance, really.

BBH: Your work has been related with the tradition of British landscape painting, but you've said that you resist this romanticization. How does your work speak to notions of the sublime and this landscape tradition?

CW: As far as I understand it, the definition of the sublime is that the landscape must be very large, and very beautiful, and very frightening. So, now as a way to think about our position within nature I don't think that's very useful. It's a superficial nineteenth century way to think about landscape. The idea that you can escape industrialization *now* is absurd. However, having said that, I just wonder if the sublime isn't some kind of red light—a warning. Because we already got the most sublime image when we first started getting images of the earth from outer space. It was really big and really frightening. You've only got to go a few miles up and then you can't see any human life on this planet. We aren't saving the planet or saving nature or anything like that, that's a bizarre notion. It's *us* who need saving. Nature really is big and frightening, and our little spot in the grand picture is pretty tenuous. Perhaps that is what the sublime is really about?

But, that all gets too grand in some ways. I'm just a filmmaker. I go out and I use the equipment that I've got available and I try to construct a film /video as a sort of model in which nature, technology, and a human being can work creatively together. This is quite different for each piece that I make. So when I make a film, I don't have a system in mind and then say, "Oh I'll go find a stream." The locations I use are all places that I know very well, so the idea grows from the place and from what's happening there, as well as my knowledge of the technology or whatever theory I'm thinking about. And gradually it sort of grows together—an interactive thing—so its not imposed on the place. So, what that means is that each film is a different strategy or a different kind of model for the way that technology and nature might perhaps work together. As I was saying [at the retrospective], I'm not using the whole of technology, but there's a certain extent to which a camera can stand in for the *idea* of technology. To pretend its not there when you're in the landscape is really quite silly. In general, the idea of using a camera to reproduce the way we see the world—which is what cameras are regularly

used for—is an awful waste of time. Why not use a camera to show us something that we *can't* see? Or use it to show us something in a way that we can't imagine?

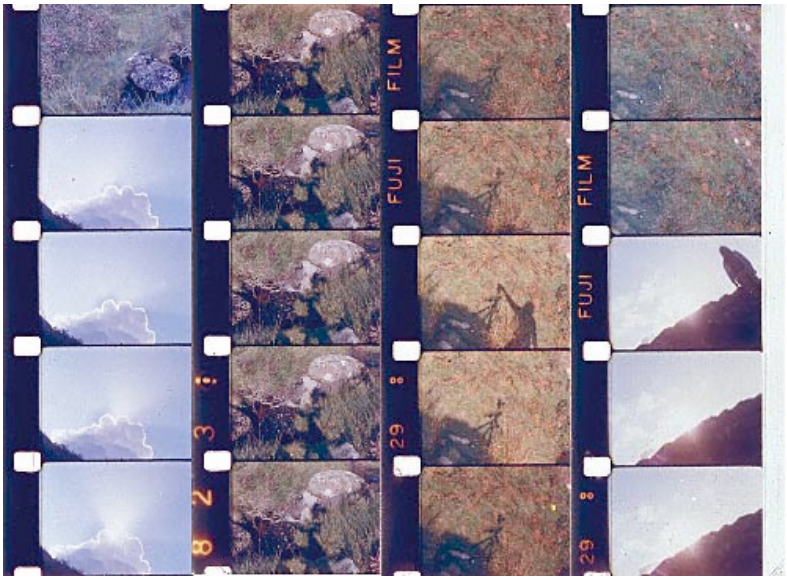
Sophie Cook: You've mentioned before that you often take one element of nature—for example the wind—and allow it to "direct" the film so that, in a way, you are making a collaborative film with nature, relinquishing some authorial control. What is the role that chance (because of the inability to control the weather, for example) plays in your process?

CW: Well, I don't see it as chance. It really isn't. It's chance-*like* perhaps, but the weather is very complex. We can model the weather in various ways, but we can't predict it very well. That doesn't mean that it's random, though. So if I put a camera up a tree you could say [what it captures] is chance, but on the other hand you could say it's kind of the way the tree grew and how it responds to having this extra weight, how strong the wind is and how often it blows… so there's a lot of structure there. I don't really see it as chance so much. As for giving up control, the thing is, if you have to give up a bit of authorial control, surely the advantages outweigh the disadvantages. If you think about it that way it is obvious that the idea (because that is what it is—an idea) of complete control is a dangerous thing. Whose control, and to what purpose? What is the cost and what will the consequences be? Surely a creative collaboration is a safer bet?

SC: You said in your lecture that you wanted to get away from the notion of the "heroic artist adrift in the sublime," but it's hard to deny the labor that goes into these kinds of films and the endurance that you have to have as a filmmaker being out in these conditions for such long periods of time. Could you talk about the demanding nature of making films like this?

CW: Well *Seven Days* was extremely demanding because we were out from before it got light until after it got dark. [Our location] was very exposed, and we had to carry the equipment up the mountain and down again, and take it all home and strip it down,

remove the camera, dry it out, and then get some sleep and be back up there—that went on every day. It's not called *Seven Days* because it's a mythic title, its called *Seven Days* because we couldn't possibly have kept going much longer. That's what happens. But it depends on how you think about things like that, you see. I'm used to sailing, and I'm used to climbing and mountaineering and all sorts of things, and it's just what you do, you know. If you're in a small boat and you get caught in a storm, if you survive it's not because you contemplated the sublime—it's because you knew how to use the equipment, because you knew how to use the GPS, and because you found a way to get around the problem. That's really straightforward. And, ok, it's tough, but you don't go out in a small boat unless you're prepared to take the consequences. Other times it might be perfectly alright. So, this "heroic struggle" thing… I think that's just people who live in cities who don't really know what it's like. Climbing up a mountain is not a heroic struggle, it's just very ordinary work. It's no worse than going to a faculty meeting (laughs).



Seven Days (1974) © Chris Welsby

SC: What is your process of working with sound in your films? Some of your earlier films have no sound at all, while others—*River Yar* (1971-72)[4] in particular—have a very distinct soundtrack.

CW: Well, they're all different. *Fforest Bay* (1973) has no sound because it is so visually rhythmic—if you put sound over that it destroys the rhythm. I never really thought that film needed to have sound, necessarily, and I don't really see why it should. If it can add to the image in some sort of way, or tell us something different about the location, then it's worth using, but otherwise I don't bother. The lack of sound in the early films is partly because of not having access to complex equipment or being able to do mixes or anything like that. We literally dubbed the sound for *River Yar* onto magnetic stripe, because the first print we had was magnetic stripe film, and that's how we transferred it. We recorded it on a projector with a tape recorder, sort of "Start. Stop. Start. Stop." It took us all night and the rest of the day.

River Yar (1971-72) © Chris Welsby

Streamline (1976)[5], although it has the appearance of being sync sound, was actually two passes, one with the camera and the second with the tape recorder, but because the carriage went up the stream at the same rate it was essentially sync-*like*. *Wind Vane* (1972) was sync sound, but I haven't done much sync sound, really. It's not really something I'm interested in. With *Seven Days* I was just taking samples of sound like we did with *River Yar*, where we took a sample of sound every six hours. So that's four samples in twenty-four hours, and since twenty-four hours is a minute worth of film time that means each sample was fifteen seconds long. So really we're doing the same with sound as we did with pictures, except the samples with pictures are much shorter chunks of time. I did the same with *Seven Days*, but with my more recent stuff—my

digital films—sometimes I've got ten or fifteen different sound files that get mixed together based on wind speed and direction, so it's a different mix each time. For *Trees in Winter* (2006)[6], for example, we made a swarm of starlings, and we did it squawk-by-squawk, so we put all these squawks into a file and then, depending on wind speed and direction, there can be more or less of them in the flock and they can fly from and to any direction, all depending on the wind. Sometimes there's a huge swarm of very threatening starlings, and other times it's just kind of whimsical, just a few. There's a much more complex sound. It's four channels so it really makes it sort of surround sound: there's a trickling stream you can hear, there's an Aeolian harp (which of course wasn't in the space at all), there's a raven that flies across—sometimes it flies one way, sometimes it flies the other way. The sound can actually change directionally. Everything can change.

The sound in *Heaven's Breath* (2009)[7] is four different drumming tracks played by Canadian sound artist Andreas Karr. There is another drumming track that Brady Marks—a Vancouver sound artist who also does my software—made using a 2,000 gallon water cistern. They make marvellous musical instruments: you bang them and whack them and drop water into them and use a microphone. And then all of that gets mixed in, depending on wind speed and direction, so the sound that Brady did comes in at a freeze frame as the dancing Shiva stops. Then, as the wind blows, Shiva begins to dance again and, depending on wind speed and direction, the drumming tracks get mixed together in different ways, and the drums also get transposed from percussion into tone and back into percussion depending again on wind speed and direction.

Heaven's Breath (2009) © Chris Welsby

SC: Is *Heaven's Breath* your only film that doesn't have landscape in it?

CW: Yes, it's the only film that has a person in it really, apart from Park Film (1972-1973)[8]. The dance is made up of about 200 still photos. We did the photo shoot with Odissi dancer Sheherazaad Cooper dancing through the various positions of the dance. (Which incidentally, are known from temple drawings.) We then put those high-resolution still photographs into the computer, and they are accessed in an order that is selected by the wind. As in the famous eleventh century figurine depicting Shiva dancing, a circle of fire surrounds her. This we made shooting single frames of a kerosene torch attached to a bicycle wheel. We spun it, and took single photographs and then put that into a second image file. Thus, the assembled image works just like a classic flicker film. However, it goes without saying by now that both the sound mix and the image mix are driven in real time by the wind via a live feed from the wind measuring device (anemometer) on the roof of the gallery. More simply, the system as a whole tends towards instability, generating ever new and unexpected combinations of image and sound. It is true to say of these two new media pieces [*Heaven's Breath* and *Trees in Winter*] that, like the weather, they are never the same twice. Technology and nature combine in a "dance of agency" (Pickering) to create something new and unexpected in the world.

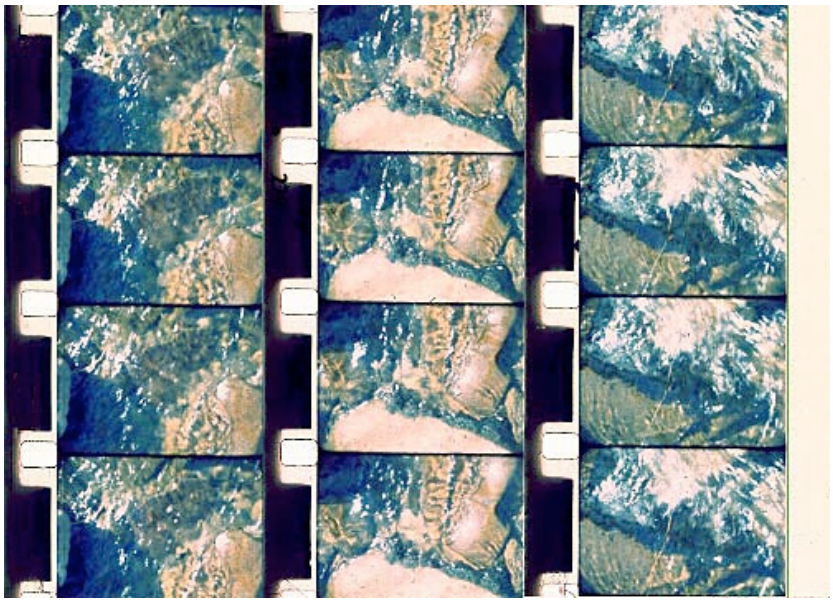
My friends back in London don't really like Shiva. When I talk about that film everyone looks at the ground and shuffles their feet, but I thought it was fun! It is Pink Floyd meets Structural film and cybernetic theory in some way. It is a beautiful projection on a circular screen, so the light bleeds off onto the walls of the gallery and it really looks like a spinning circle of fire. Shiva is about eight feet tall and you can see the projection from both sides with a quadrophonic soundtrack. It's really quite nice.

Park Film (1972-73) © Chris Welsby

BBH: It seems you have to be an engineer in a way, and develop your own technologies for your projects. Do you work with someone in particular or you invent these devices yourself?

CW: I like building things. I built the tracking machine for *Streamline*, and I built the wind vanes and stuff like that. But, I need help with programing Macs because its something I'm not used to. Similarly, I never process my own film. Some people do, but I'd rather not. I'm not very interested in that. I know enough about computers and know some of what is possible. My interest in computers began when I was at the Slade [Experimental Media Department at the Slade School of Fine Art] UCL, London, UK in the early seventies. They were one of the first art schools to have a main frame computer, so some of us learned Fortran programing, which was really early almost machine code.

Oh it was awful… it took a week to draw a circle, you know. But I must have managed to pick up some of the thinking and even some of the cybernetic theories, which were about in the halls of UCL at that time.



Streamline (1976) © Chris Welsby

SC: The shift from analog to digital technologies has obviously affected your work. We see in your filmography that you stopped working primarily with film in 1993—so your work since then is mostly digital—and you've also begun to exhibit in gallery spaces.

CW: Shiva's Dance (*Heaven's Breath*) was fully digital. *Trees in Winter* is shot on film because I wanted to shoot it and randomize the exposure, which you could do on film but not with digital. With digital I can do the sort of thing I was doing with film in the 70s—using the wind, cloud cover, tide, sunrise and sunset, to structure the film—but now I can do these things in *real time*. For example, when we exhibited *Trees in Winter* at the Gwangju Biennale in South Korea, and there was a console in the room that showed the wind speeds in London, Sydney, Vancouver, and Gwangju; whichever weather station had the highest wind speed was lit up on the console and this was the weather which was driving the work at that moment in time. It was a large circular space

and we had LEDs in a large circle on the floor, so the whole room was turned into a big compass that showed wind direction—the LEDs would flash around the circular room as the wind changed direction. This room-size wind indicator plus the information on the console indicate which viewpoint of the tree was on the screen, and why. The whole space kind of breathes with the ever changing weather which responds to the cooling and warming of the earth and atmosphere as the planet rotated about it's axis. This sort of real time data streaming and programming coupled with possibility of working on a global scale is, for me, the difference between digital and analog technology.

BBH: So you are not mourning the so-called “death of cinema”?

CW: No, not at all. I just think it is a waste of time to lament the passing of time. But I don’t think film is dead. In fact, I think it will come back, just like vinyl did, because the art galleries are interested now in collecting film. So, they will have to get old projectors, fix them up and keep them running. This is why I think we are going to have 16mm projectors around for a long time, because nobody wants to buy these works in DVD—they want to show them on film, their material is film. Just like paintings really need to be seen on canvas and not on transparencies or in a Powerpoint presentation. Showing today's digital work in 20 years time will be a problem of an altogether different order! Digital is an ephemeral medium by comparison with film.

BBH: Yes, it is the economy of the art market with the addition of limited copies that has contributed to a revalorization of the film material within the context of the gallery circuit.

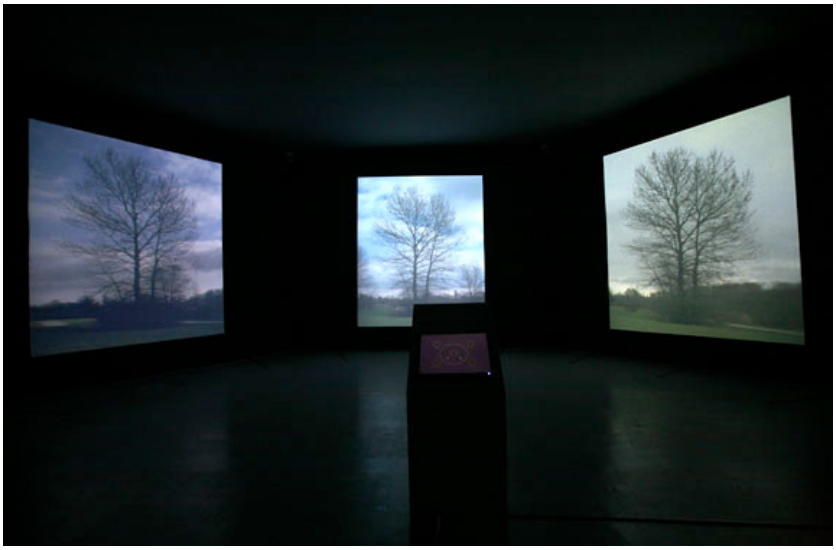
CW: Yes. I just think it’s a different medium. It is like comparing a flute with a clarinet. To say one is better than the other is just silly. One instrument makes one sort of sound and the other makes another sort of sound. Film and digital are similar.

BBH: Speaking of art galleries, we also wanted to ask you about your own experience as an artist whose work is shown both in the cinema circuit and in the gallery circuit. How different is it to work in these distinct environments?

CW: Yes. The films like the ones we have seen tonight here at the Cinémathèque québécoise are really made for the cinema, for a situation where people sit down for a specific amount of time and feel that they should probably stay. It puts a certain kind of tension into a situation. That is very different from the gallery installation where you can go in and watch Shiva dance for a second or an hour and then come back again tomorrow, and Shiva will still be dancing if there is any wind. So it is just a very different way of working, a very different way of approaching time and space, because you are not dealing with fixed duration and the kind of tension that you have associated with it. But it is also a different audience, because a lot of people who go to see the films in movie theatres do not go to the art galleries and vice versa. So you get a bigger audience, by exhibiting in both sorts of venues and you have a very different way of working.

BBH: When you describe your gallery films there is an emphasis on the spatial dimension. Would you say that your films acquire a sculptural quality within this context?

CW: Yes, well that's gallery installation, you have three-dimensional space to play with. That's the main difference really. That and the major shift away from beginnings, middles and ends.



Three Studies (2006) - expanded version of *Trees in Winter* exhibited at the Gwangju Biennale.
Photo by: Mo, Cheol Hong. © Chris Welsby

BBH: Do you think your work has acquired a different status and value since it has entered the art gallery space?

CW: I don't think so. I think, because I am primarily known as a filmmaker, that I have a bit more "status" (I suppose you could call it that) as a filmmaker. I am a bit more known as a filmmaker than I am as a gallery artist, and the reason for that is that video art got very quickly accepted into galleries, whereas curators didn't like film—it frightened them—because it belonged in the cinema. You know, there is a history of that. There was a lot of hostility in the galleries—and there *still* is—towards film. Sufficiently so that very well qualified curators like at the Vancouver Art Gallery recently claimed that Rodney Graham's installation, which had two projectors in the gallery space, was the first time that had ever been done. It is complete nonsense. I did it in 1974 and in the early 80's at the TATE Gallery and Paul Sharits and others did it before me.

BBH: Based on your experiences, would you say that there is a general lack of knowledge about experimental film history within the art world?

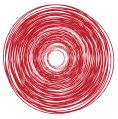
CW: Yes, and it is quite hard to break into the art gallery scene, you know. I do all right, but you are pretty much a second-class citizen if you are known as a filmmaker. I believe that is going to change, for sure. You know the TATE Gallery is finally getting up to speed; they are doing some excellent exhibitions and programing experimental film screenings. There is even a chance I may be working with them again sometime in future.

SC: You have mentioned that you're interested in exhibiting your wind-powered projects and other new media works online. How do you see that working? What are the benefits of the Internet over a gallery space, for example?

CW: Well it makes perfect sense for something like *Trees in Winter* because I can have the anemometer up a tree outside my studio. I can drive the software and the image out on the web, and it can be hooked up to my website. People can just tune in and see what is happening to the tree, see if it's windy today. Likewise with the pixel piece *Time After*, which I am making for the city of Nantes in France. So that is what I would like to do next is get those pieces up online. I've also got this other project, which I have mentioned, about using the data from the wave and tide generating station to do something, but I'm not sure what exactly. You see, I'm not really interested in doing anything at the moment, except just consolidating. And doing some sailing. And just seeing what happens. I've done quite a lot and I don't feel I've got a lot of pressure to do anything else… but when something comes along I will definitively do it. This is what I am saying now, but tomorrow morning I could just as easily say "I'm going to go crazy if I don't make another piece of work!"

[1] His films and film and video installations have been exhibited internationally at major galleries including the Tate Modern gallery in London, the Musée du Louvre and Centre Georges Pompidou in Paris, and the Museum of Modern Art in New York City.
[2] *Colour Separation* (1974, 2.5 min, 16mm, silent); *Fforest Bay II* (1973, 5 min, 16mm, silent); *Windmill III* (1974, 10 min, 16mm, silent); *Wind Vane* (1972, 8 min, double-projection 16mm, optical sound); *Seven Days* (1974, 20 min, 16mm, optical sound); and *River Yar* (Co-directed with William Raban, 1971-72, 36 min, double-projection 16mm, optical sound).
[3] In *Seven Days*, Welsby took a single frame every ten seconds during daylight hours for one week. Using an astronomer's equatorial mount to determine the position of the sun, the camera tracked its position from horizon to horizon. Watch an excerpt of the film here: http://luxonline.org.uk/video/artists/chris_welsby/seven_days.html
[4] *River Yar* is a double-projection 16mm film made with William Raban. The camera, fixed on a tidal estuary, recorded one frame every minute, day and night, for two separate three-week periods in autumn and spring. Watch an excerpt of the film here: http://luxonline.org.uk/video/artists/chris_welsby/river_yar.html
[5] Watch an excerpt of *Streamline* here: http://luxonline.org.uk/video/artists/chris_welsby/stream_line.html
[6] *Trees in Winter* is a single channel "weather driven" video installation. Multiple single frame exposures were taken of a large, leafless tree over several hours, shot from three separate locations, each twenty degrees apart. The still images were then made into three QuickTime movie sequences. Data taken from wind sensors on the roof of the gallery dictate frame rate, picture, and sound track, functioning as a "wind-powered edit suite". Watch an excerpt here: http://luxonline.org.uk/video/artists/chris_welsby/trees_in_winter.html
[7] Watch *Heaven' Breath* in Welsby's Vimeo account: http://vimeo.com/37159257
[8] In *Park Film* (1972-1973), Welsby exposed a single frame of film each time someone walking through Kensington Garden crossed a particular point in his fixed-camera's field of vision, revealing not only the ebb and flow of the park's users throughout the day, but also the effect of the weather on their activity.

EXHIBITION & FESTIVAL REVIEW SECTION



SYNOPTIQUE

IS : Expanded Cinema (is) a Diaspora

Review of Media Art Exhibition at the Africa in the Picture Film Festival 2012

by Yvette Granata

Pictures evoke boundaries, or as Friedrich Schlegel says, "every work of art brings its own frame into existence."[1] In the cinema, the screen frame imbricates imagery that is both dynamic and fixed, overlapping motion images that are simultaneously bound within a screen's borders. With expanded cinema and media art installation, the cinematic frame has spatially unbound itself. It has undergone a dispersion with expansion, a scattering of the picture's borders.

The common definition of 'Diaspora' is also a scattering, or a displacement, usually referring to a group of peoples removed and dispersed from their homeland. This definition does not include a specific direction, but usually does imply a one-way trajectory. When Jacques Aumont likened the camera to the locomotive, he stated "both [the cinema and the locomotive] transform a previously circular and spatially anchored movement into one that is circular and lengthwise. Moreover, both involve the transformation (. . .) of a spatially anchored movement into one of displacement."[2] Diaspora of peoples can thus be likened to a cinema and an engine of transformation.

The Africa in the Picture Film Festival, one of Europe's largest African film festivals, makes this their central theme. Established in Amsterdam in 1987, the festival is dedicated to showcasing films and video from Africa and the African Diaspora, occurring annually every fall. In their last edition of the festival, which took place for ten days from October 19-28, the programmers combine expanded cinema and the theme of diaspora, featuring a multi-media exhibit at its core for the first time, titled *IS*. As the opening main event, exhibited throughout the duration of the festival, the 2012 festival presented its

program of 72 films by Pan-African filmmakers past and present with the exhibit as the central framework. Focused on integrating "visions about the different stages of re-location,"[3] the exhibit offered, not only a combination, but a double-entendre foundation to the context of the festival: cinema of a diaspora *is* an expanded cinema. As reflected in their statement, 'We can go forwards and backwards in history, migration, displacement, homelessness, shared histories, questions about identity and the legacy this has created. A 'Third Space' in which people can share, discuss and inspire each other, whether they were born in Africa or not,'[4] the notion of diaspora is presented as multi-faceted and multi-directional, not simply a one-way train.

While providing a frame for the festival's diverse films and directors - under such section titles as 'Caribbean Classics,' 'Gay Africa,' and 'Black British Third Cinema,' among others—the exhibit also gave ground in three dimensions to the picture of cultural spread. *IS* featured the installation work of Remy Jungerman (Surinam), Martin Waalboer (Netherlands), Oumar Mbuenge Atakosso (Senegal), and Antonio Jose Guzman (Panama). The artists' installations were presented in the NASA (New Art Space Amsterdam) project space for three weeks, where an art house cinema combines with a large contemporary art gallery in a two-story building. The lower level of the NASA space was home to the exhibit, while films were presented in two different theater screening rooms on both floors, as well as at other cinemas around the city. With NASA as the center, visitors were encouraged to peruse the exhibit before and after the festival screenings and events. By looking closely at the installations, I wander through the dynamic context of diaspora put forth by each artist.

Antonio Jose Guzman's three channel video installation, *Regressions: the Legend of Billy Maclean* (2012), depicts a transnational journey that follows the trail of Scandinavian adventurer Billy Maclean. Billy, so the legend says, traveled through Asia searching for the purification of his soul and at the end of his journey settled in Panama, Guzman's homeland, where Maclean formed the spiritual commune, *La Reunion*. After having gone through past-life regressions with a psychologist, Guzman discovered a repressed memory of Billy Maclean. His discovery of buried memory leads his camera,

as he treks through the possibility of other hidden memories along the path that Billy traveled to get to Panama. Instead of looking for the familiar or for a connection to Billy, Guzman retraces Maclean's continental adventure in order to look for his own possibly repressed selves.

Each screen of the video installation displays a different continent, a search for memory in parallels. We watch his journey on disconnected monitor frames situated on screens at various heights from the floor. Although the videos are separated by the screen boundaries and vertical positions, they connect into a thread of parallel simultaneity—it is one journey—and through the hint of something possible—it is an 'adventure' in which Guzman playfully walks us through. Within the frames, we see Guzman coolly saunter, his back turned to us, exploring what he may discover in places that he has never before been, and we are suspended in the possibility of his discovery. Despite the local cultural inflections and geographical specificities in each screen, we see commonalities: the ocean side, the preparation of food, the grey skies—always in front of Guzman, visually hinting that no territory is unique. But it is when Guzman stands in front us, looking away from us across the screens, that we connect the thread. It is only though him that the screens are solidified and speaks the point: this journey is Guzman, the artist is the territory. Nationality is awash, not as an attempt to connect differences, not as gesture towards borderless identity—but as interjecting laps on a personal archaeological dig. Diaspora identity here is not at issue—Guzman is not looking for connection to his 'roots'—it is on the other hand at play, as an adventurous search for internal discovery through someone else's uprooted wandering.

Remy Jugerman's installation of silkscreen prints faces Guzman's video installation. The prints appear like a wall of flags, a hallway of nations that might exist, in a world like ours, but not our own. The prints purposely hint at recognizable forms, such as the painting of Mondrian and of different national flags, with diaphanous Afro-religious iconography appearing throughout. Jugerman's wall boldly and colorfully teases the viewer to name the places of his influences. Try if you will, yet the forms remain as distant teases, and like Guzman's screens, create a surface to dig through for a present

framed with multilateral possibilities. Jugerman visits and recreates imagery of vaguely familiar pasts, and by doing so, forces us to look and think again about the present.

For example, in his print titled, *PeepinaDevilB1* (2011), we see the reflection of his own work re-formed with the ghostly trace of a devil-like icon over an image that echoes another print titled *PeepinaC3* (2011). While the latter hints at a resemblence to a British flag or an amalgammation of red, white, and blue flags, the former is a repitition of the other work with a transcluscent head of a devil figure transposed over the image. Yet the image of the devil is not a value statement—it is a piece of the whole in a conversation of images. Because it is his own work that we see in transformation, not simply a mash-up of historical icons, a process of cultural production comes forth. Jungerman's prints cause the viewer to engage in a practice—forcing us to look at the form in front of us now, to compare what we are looking at in this moment to what we saw a moment ago. In posing us to ask whether it is a story of recreation of the past or a possibility for the present, the message is clear: one must look from left to right and then right to left—one direction alone is insufficient. The eyes must wander—the gaze needs to travel. We must look closely, horizontally, *and* in no particular order to see the picture in view. Here diaspora is about the eyes, requiring a multi-directional practice of vision.

Behind the wall of Guzman's video installation, we find Martin Waalboer's photo cinema, *A Dream Called Harper* (2012). Waalboer's piece is a photo and sound documentary on the search for the story of Harper, Liberia, the nation founded by freed slaves of the American Colonization Society in 1822. A former nautical engineer, Waalboer traveled the world and to the US where he began to take pictures. In Louisiana, he met Mr. Allen, who told Waalboer stories of his ancestors, former slaves in the US, and of his desire to go to Liberia but whose health prevented him from travel. Martin decided to go himself in Mr. Allen's stead and traveled to Liberia to capture the traces of a story of re-migration and reclamation, one that otherwise has little historical documentation.

Waalboer's piece opens with title cards on the history of Harper and then cuts to the

image of an abandoned and broken cinema theater in Harper. We are invited to sit and watch the screen within the Liberian theater, and Wallboer's photos appear superimposed within the screen in the photo of the theater. It is an image of Harper within Harper, making us aware of Waalboer's position as an outsider. Opposite to Guzman's search as an artist from the Americas who follows the trans-national path of a European, Waalboer is a European that travels to the Americas and is inspired to track the path of African Americans. Waalboer's photo-cinema is an installation of re-routed images, his camera following a search for a place narrated to him from another man's memory, of a place that neither men had ever visited. It is hence an imaginary construction of un-experienced memory, begging the question: whose story we are watching? Is it Waalboer's, Mr. Allen's or the town of Harper's? It is the meditation on this question that lingers and remains interesting through the piece. Separated loosely by the exhibit wall, with an open door to walk from one to the next, Walboer's installation is in a dialogue with Guzman's and Jungerman's by way of their opposite motions, taking dives in different directions, albeit circulating currents. Diaspora here is thus a two-way circuit, through which the stories of separate personal histories interact.

Turn the corner and a long grey hallway reveals Oumar Mbengue Atakosso's installation, *Lost & Found.* A series of objects sewn into grey blankets are splayed about the ground as though a shipwreck has occurred. The grey material fits the objects like a new skin, the contours of each object are sharply defined yet monochrome and shadowless. They absorb all light and mute the contrast between themselves. Atakosso says the grey material is reminiscent of the blankets used for saving refugees from capsized vessels in international waters, while the objects are things found on the street en route, things thrown out or left behind in passing. At first glance, the material covering the objects appears dismal. The objects seem constrained within it, the surfaces seem similar. But Atakosso invites us to touch them, to feel the texture and explore the muted contours. In coming close to the objects and interacting with our hands, the constraint of the fabric becomes a channel, one that must be viewed with the fingertips in order to understand.

While the fabric is a familiar one for the 'post-modern immigrant,' Atakosso invites us to bring the texture of the blanket into our own experience, to form it into our memory as well. For the artist, the grey material is not a leveling of identity or a removal of difference, but a reframing of position. His statement explains, "the installation is based on three aspects that are embodied by the notion of homothecy. In this work, homothecy is a metaphor to describe one point in space from different points of view. Think of Russian dolls, one inside the other, geometrically occupying the same point, yet having a different relation to the outside world because of their relationship to each other."[5] In this way, Atakosso's installation is a layering that plays with position as a notion of interior scale. Interior and exterior become surface. As opposed to questions of assimilation or contradictory gazes between other and another, diaspora identity is not a question related to surface as viewed from the outside, but turns reflection into a dull point. Instead, the contours must be felt, be touched, and spatial positions must be learned. The eyes are hindered not to cripple us, but as an effort to actively mobilize the hands. Diaspora here thus involves a practice of touch, making personal memories out of our close interaction.

In looking at possible pasts and futures across multiple borders, the exhibit resembled an ocean current more so than a particular continent. With *IS*, the festival not only provides us with an expansion of approaches for experiencing African diaspora cultures, but also with the presentation of an expanded cinema format, makes diaspora part of the *form*. In the film festival setting, expanded cinema often comes as a supplementary side-bar or as a self-contained borderland presented concurrently with the films in the main festival program, such as the New Frontiers section of the Sundance Film Festival (border expansion reflected here in the section title itself), or the Berlinale Film Festival's Forum Expanded. Of all of the festivals that I attended this year, the Africa in the Picture film festival was the only festival to frame its array of films with a centralized expanded-cinema exhibit, offering dispersion as touchstone instead of as frontier.

By highlighting a multi-media exhibition format, but also showcasing the work of under-represented voices in cinema, the festival fully places the peripheral in the center.

Moreover, through the exhibit, we are invited to the program as participants, not simply as spectators. We have to move our heads up and down across screens to watch Guzman, walk along the wall looking back and forth to view Jugerman's installation, dig through super-imposed images of Waalboer's layered story, and touch the fabric of Atakosso's objects with our hands. In this way, we become aware of ourselves as participants in the making of history and culture, not just spectators viewing the stories of 'others.' In contrast to what Bazin says of the cinema frame—that it "is not a frame like that of a picture, but a mask which allows us to see part of [an] event"[6]—the artists' works created a pliable mask that invited each visitor to actively slip on and move around in. Yes, a diaspora is a scattering, but here we are encouraged to integrate ourselves as cultural participants and intersect our viewpoints across multiple histories. It is in this way that we are positioned to culturally engage with diasporic cinema presented in the program. With this in mind, after we course through the exhibit, only then are we ready to enter the film festival and view its diverse, global body of film.

---

[1] Friedrich Schlegel, *Fragmente zur Poesie and Literatur*, edited by H. Eichner (Kritische Friedrich-Schlegel edition) vol. 17, no. 1 (Munich: Fink, 1981), p. 92.

[2] Jacques Aumont, "The Variable Eye, or Mobilization of the Gaze", in Dudley Andrew (ed.), *Image in Dispute: Art and Cinema in the Age of Photography* (Austin: University of Texas Press, 1997), p. 235.

[3] www.africainthepicture.nl

[4] Ibid.

[5] www.oumarmbengue.com

[6] Ara H. Merjian, "Middleborw Modernism," in Angela Dalle Vacche (ed.), *The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History* (New Jersey: Rutgers University Press, 2003), p. 170.

SYNOPTIQUE

Film Pop Montreal Festival Review

by Alyssa Beaton

For the last twelve years, the early fall announces the arrival of Pop Montreal, an encompassing cultural event which showcases international independent artists. Though often thought of as primarily a live music festival, Pop features numerous subsections, such as Film Pop, Art Pop, Puces Pop, Pop Symposium, Kids Pop and more. Beginning Wednesday evening and extending to Sunday night, the festival offers a rich and varied schedule of activities situated throughout the city. Coming to the festival for the first time as an out-of-towner, attending concerts and screenings doubled as the perfect excuse to explore different parts of the city as I moved from one event to the next.

Despite its longevity, the festival continues to draw something of a niche audience, particularly at the Film Pop screenings. Calling Film Pop "a boutique festival," programmer Kier-La Janisse describes the film portion of the festival as an ideal venue for up-and-coming filmmakers to display their films, and programming in recent years has been strongly oriented towards featuring relatively unknown independent films and filmmakers. The opening film of 2013, Lily Keber's *Bayou Maharajah*, reflects this emphasis; Janisse first heard of the film on the popular crowd-sourcing website, Kickstarter, and has been following it ever since.

Janisse's primary consideration when organizing the film portion is to firmly establish a musical connection: music documentaries or films with notable scores, films featuring famous musicians as actors, and so on. The program is structured to align with the general independent sensibility of the Pop Montreal festival, focusing on non-mainstream animation and experimental film. In Janisse's words, the films selected for the festival are meant to appeal to artists and creators of any genre and to offer a stimulating experience overall.

Yet the Pop Montreal festival is not solely concerned with “off the radar” filmmakers and musicians. In 2013, far more than in previous years, higher budget and higher profile film presentations were featured prominently in nightly screenings at the Phi Centre. These documentary features explore a range of musical genres and artists, from the relatively obscure to the more (in)famous, and formed the focal point of this year's programming lineup.

Bayou Maharajah: The Tragic Genius of James Booker
Dir. Lily Keber, 2013 – Opening film

Bayou Maharajah recounts the genius of New Orleans pianist James Booker. Made up of interviews of musicians, friends and fans, archival footage of nightlife in the city, photographs and recorded interviews of the late Booker, the film pieces together his turbulent life and enduring legacy. Actor and musician Harry Connick Jr., a friend of Booker's, is featured early on in the film to explain the brilliance of Booker's musical style by walking us through how he could approach any ordinary piece of music and turn it into something with layers of depth and complexity. Over the course of the film, the viewer is able to truly hear his brilliance during the lengthy musical interludes, including pieces like the infamous “Gonzo” and “One Helluva Nerve”, which reflect Booker's genius more than any friendly or professional anecdote.

Beyond providing a portrait of the artist, the film equally presents a glimpse of the rich musical history of New Orleans. The archival footage serves to demonstrate the integral role music plays in the city and contextualizes Booker within it, allowing Booker's playing to fill the soundtrack and overflow onto archival footage of dark cafes and lively street parades. Despite his legacy, Booker is portrayed as something of an enigma, and the film strings together Booker's life to present a brief portrait of his past and the roles he fulfilled to the people around him, from talented virtuoso to a clerk at City Hall. As the interviews and recordings assert, Booker never gave the whole truth to anyone. Instead, Maharajah uncovers its own truth about Booker, solidifying his distinction as the Piano

Prince of New Orleans, and demonstrates his continued relevance within modern music.

Filmage: The Story of Descendents/ALL
Dir. Deedle LaCour and Matt Riggle, 2013

The festival's only sold-out screening, *Filmage: The Story of Descendents/ALL* is an impressive compilation of interviews, live footage, recordings and photographs, recounting the formation and history of these two seminal punk/hardcore bands over the last thirty years. Bill Stevenson, drummer for Descendents, Black Flag and ALL, serves as the central figure in the film, alongside fellow members Milo Aukerman, Karl Alvarez and Stephen Egerton, and other members of the band's ever-changing line-up.

Descendents are understood to be the originators of pop-punk as we know it today, with melodic songs about love and breaking up - not to mention coffee and flatulence - disguised as hardcore punk. The success and ongoing legacy of Descendents is contrasted with the band's secondary project ALL (consisting of the same musicians minus Descendents' anti-frontman Milo Aukerman), which never achieved the same level of recognition. While the bands were promoted in the same way, and played at the same musical caliber, ALL never saw great success.

In this way, the film debates what makes a band truly great or memorable, and whether this greatness is lies in composition, performance, or marketing. The success and staying power of the Descendents is credited to the aura of Aukerman, who is at once a part-time punk rocker and full-time biochemist, and serves as the band's iconic mascot, while ALL, based on an abstract conception of "the utmost," was seemingly not tangible enough for an audience to grasp to the same degree.

The film affords special attention to the writing talents and contributions of each member both past and present, allowing existing fans to relish in their music and spend time with

the band members, while accessible enough for newcomers to discover these bands for the first time.

Good Ol' Freda

Dir. Ryan White, 2013 – Closing film

Following *Filmage*, *Good Ol' Freda* pursues a similar question regarding the greatness of a band. The documentary film features Freda, the one-time secretary for The Beatles. Her role as their secretary pre-dated the band's formation, and she oversaw the entirety of the Beatles' lifespan, serving as a close contact and confidante between the respective Beatles, their families and their manager, Brian Epstein (affectionately referred to as 'Eppy'). Freda is charming, and her storytelling is at once a testament to the life of a working woman in the 1960s, while equally serving as a lovely nostalgia trip back to the days of Beatlemania, which proves to be engaging whether you actually experienced them or not.

The film is a thoughtful mediation on fame and privacy in an industry that predominantly feeds on the gossip of insiders. Despite The Beatles' fame, and her devotion to the band, Freda's unfaltering hard work was largely unaccounted for in the past. As the title intimates, director Ryan White seeks to reverse this elision, arguing that Freda figured centrally in the Beatles' personal and professional lives. Her daughter serves as an aggressive counterpoint to Freda's passive attitude towards her accomplishments, stressing that her mother should have received more, asked for more, and is due more. While the film presents clippings of news stories featuring Freda, it often paints her as a young girl who admires the band alongside their vast female (and of course, male) fan network the world over. Yet much more than just another fan girl, Freda set an administrative precedent and supplied the fans with meaningful fan materials, cementing the Beatles' tangible presence in the lives of their devoted listeners, changing fan culture and playing a structuring role within the phenomenon of Beatlemania. Her story serves as a testament to the accomplishment of a woman who held one of the largest and most successful bands of this era together.

After the closing film, the organizers invited us all to join them at a small reception in the Phi Centre lounge to drink complimentary beer and discuss the film. While the screening was unfortunately sparsely attended, most gathered around a single table as festival organizers encouraged our speedy drinking, thus securing the night as a memorable one. Modest evenings like this one epitomize why Janisse asserts that Film Pop will remain a mere subsection of Pop Montreal. Although, by affording a level of engagement and intimacy that larger festivals are sorely lacking, small festivals like Film Pop are able to retain their magnetism. This is not to say, however, that many more should and would benefit from the thoughtfully curated screening schedule (and all the free beer).